



F E R A L



L E G E N D S

ROME™

— TOTAL WAR —

GOLD EDITION CONTIENE
BARBARIAN INVASION

SEGA®

IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE RELATIVE ALL'UTILIZZO DEI VIDEOGAME

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Indicazioni per l'uso dei videogiochi:

- Stai il più lontano possibile dallo schermo.
- Non giocare se sei stanco o hai bisogno di dormire.
- Gioca sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fai sempre una pausa di 10 –15 minuti dopo ogni ora di gioco.

SOMMARIO



AVE! BENVENUTO IN ROME: TOTAL WAR™	7
INSTALLAZIONE & ATTIVAZIONE	7
Giocare usando il DVD	7
Giocare usando l'Attivazione Online	8
Per Cominciare	8
Assegnazioni Tastiera Mac	8
AH, NON HAI VOGLIA DI LEGGERE TUTTO IL MANUALE?	9
INIZIARE A GIOCARE	10
Il menu principale	10
Il menu Giocatore singolo	10
Il menu Multigiocatore	11
Il menu Carica partita	11
Il menu Opzioni	12
PROLOGO	13
MENTORI	13
Chiedere consiglio	14
CAMPAGNE	14
Imposta la tua campagna imperiale	15
Come iniziare	16
Il turno di gioco della campagna	19
Messaggi ed eventi	21
Un evento: la riforma di Mario	21
L'USO DELLE ARMATE	22
Muovere	22
Selezionare l'elemento successivo	23
Il terreno	24
Le imboscate	24
Attaccare	25
Attaccare insieme a truppe ausiliarie	25
Attaccare più volte	26
Unire le armate	26
Dividere un'armata	27
Unire le unità	27
L'esperienza di ogni unità	28
Generali e governatori	28
Capitani	29
Assoldare mercenari	29
Costruire forti e torri di guardia	30
LA GESTIONE DEGLI INSEDIAMENTI	30
Gli insediamenti e il pannello comandi	32
La pergamena dell'insediamento	33
Chi deve essere governatore?	35
La costruzione delle strutture	35
La riparazione delle strutture	36

La pergamena informativa delle strutture	36
La pergamena dei dettagli insediamento	37
La pergamena dei commerci e delle risorse provinciali	37
Il catalogo edilizio e l'albero tecnologico	38
Le Meraviglie del mondo	38
I problemi negli insediamenti	39
Cambiare idea	39
L'ADDESTRAMENTO DELLE TRUPPE	39
La scheda di reclutamento	40
L'assedio di un insediamento o di un forte	43
La conquista di un insediamento	44
Rompere l'assedio	45
L'uso delle flotte	45
L'uso delle spie	47
L'uso dei diplomatici	48
L'uso degli assassini	49
La gestione automatica degli insediamenti	50
Evitare di finire sul lastrico	51
La gestione della fazione	51
Il seguito: i personaggi ancillari	54
I rapporti col Senato	55
Ricevere aiuto	57
Modificare le opzioni durante il gioco	57
BATTAGLIE	58
La pergamena di schieramento delle truppe	58
Attaccanti e difensori	59
Schierare le truppe	59
Usare il pannello comandi tattico	61
Il controllo della visuale tattica	65
Muovere e attaccare	67
Cambiare il fronte di un'unità	68
Cambiare la direzione del fronte	69
Tappe di marcia	69
Attività dell'unità	70
Ordini per l'artiglieria	71
Usare contemporaneamente più unità	71
Raggruppare le unità	72
Sfruttare al massimo le abilità delle unità	74
Assaltare un insediamento o un forte	78
Affrontare le imboscate	82
I rinforzi e gli alleati	82
BATTAGLIE PERSONALIZZATE	84
Scelta delle condizioni iniziali	84
Personalizza la battaglia	86
Personalizza l'armata	87
MODALITÀ MULTIGIOCATORE	89
Impostare una battaglia multigiocatore	89
Ospitare una partita	90
Unirsi a una partita	90
Dopo la battaglia	90
GIOCO ONLINE	91



BENVENUTO ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION	94
CARATTERISTICHE ADDIZIONALI	95
Condizioni di vittoria	97
CARATTERISTICHE DEL GIOCO	97
I Romani e il Senato	97
Le orde	97
Religione	101
Abilità di combattimento	104
Generali	105
Rivolte e guerre civili	107
Fazioni che emergono durante il gioco	107
Battaglie notturne	108
Battaglie personalizzate e multigiocatore predefinite	109
Appendici	110
SUPPORTO TECNICO	112
Contattare Feral	112
RICONOSCIMENTI	114
GARANZIA	115

ROME™

TOTAL WAR

ISTRUZIONI

AVE! BENVENUTO IN ROME: TOTAL WAR™

Rome: Total War è un gioco di simulazione tattica in tempo reale, di costruzione di un impero, ambientato nell'antica Roma repubblicana, dall'epoca delle guerre puniche (170 a.C.) fino alla conquista del potere da parte di Augusto, primo imperatore (14 a.C.), tra gesta gloriose, intrighi politici e tradimenti. Durante questo periodo Roma conquistò l'intero bacino del Mediterraneo e gran parte dell'Europa, creando un impero che sarebbe durato centinaia di anni, un impero il cui mito risplende ancora ai giorni nostri. Questo è il mondo di Annibale, Giulio Cesare, Cleopatra e mille altri protagonisti della storia. Un mondo di soldati e gladiatori, imperatori e tiranni, mostruosità e follie. Un mondo ricco ed entusiasmante, nel quale compiere le tue conquiste!

INSTALLAZIONE & ATTIVAZIONE

È importante installare il gioco correttamente prima di giocare. L'installazione è un processo che si esegue una volta soltanto e richiede pochi minuti. Ti preghiamo di seguire le istruzioni riportate qui sotto:

1. Inserisci il disco **Rome: Total War - Gold Edition** nel lettore DVD e attendi che l'icona disco di **Rome Total War** appaia sulla Scrivania.
2. Se non si apre automaticamente, fai doppio clic sull'icona disco di **Rome Total War** per aprirla.
3. Trascina l'icona dell'applicazione **Rome Total War** sulla cartella **Applicazioni** presente al suo fianco. Verrà così iniziata la copia.
4. Al termine della copia, fai doppio clic sull'icona dell'applicazione **Rome Total War**, che si trova nella cartella **Applicazioni** sul disco rigido. Apparirà la schermata di **Opzioni** pre-gioco di **Rome: Total War - Gold Edition**, con il tab di **Attivazione**.
5. Inserisci la **Chiave Prodotto** nei sei spazi vuoti nel tab di **Attivazione**. La **Chiave Prodotto** si trova sul retro del manuale. Dopo aver inserito la **Chiave Prodotto**, il pulsante **Salva**, situato sulla destra del tab, diventerà cliccabile.
6. Clicca sul pulsante **Salva** per salvare la **Chiave Prodotto**.
7. Adesso hai la possibilità di attivare il gioco online o di giocare con il disco inserito nel lettore.

Giocare usando il disco

Puoi lanciare il gioco cliccando sul pulsante **Gioca con il DVD**. Per lanciare il gioco, il disco **Rome: Total War - Gold Edition** deve essere presente nel lettore DVD del tuo Mac.

Giocare usando l'Attivazione Online

Se preferisci giocare senza il disco inserito nel lettore, dovrai attivare il gioco online:

1. Nel tab di Attivazione clicca sul pulsante **Attiva Online**.... Apparirà una finestra per informarti che la **Chiave Prodotto** verrà inviata a Feral.
2. Clicca sul pulsante **Attiva Online** nella nuova finestra di dialogo che appare.
Il tab di Attivazione verrà aggiornato con il numero di macchine su cui ancora puoi attivare il gioco e con il numero di macchine su cui esso è già installato. Adesso puoi lanciare il gioco senza il disco inserito nel lettore oppure senza una connessione internet.

Per Cominciare

1. Se Rome: Total War - Gold Edition non è già in esecuzione, fai doppio clic sull'icona dell'applicazione Rome: Total War - Gold Edition. Come impostazione predefinita, essa si trova nella cartella Applicazioni sul disco rigido del tuo computer.
2. Apparirà la schermata di Opzioni pre-gioco di Rome: Total War - Gold Edition. Clicca sul pulsante **Gioca** e il gioco si avvierà.
3. Dopo gli schermi di attesa, apparirà il menù principale. Fai clic su **Giocatore Singolo** per giocare le campagne e le battaglie come singolo giocatore. Seleziona **Prologo** per giocare un'introduzione guidata alla **Campagna Imperiale**.
4. Fai clic sulla freccia per iniziare la campagna. Il video di introduzione partirà.
5. Quando parte il prologo, segui la guida dei consiglieri su come giocare a Rome: Total War.

Assegnazioni Tastiera Mac

Alcuni assegnamenti default da tastiera sono stati alterati allo scopo di far sì che Rome: Total War sia giocabile con il maggior numero di tastiere Mac possibile. Riportiamo qui sotto una lista dei comandi modificati nel Prologo insieme alle rispettive nuove assegnazioni.

Command	Prologo	Reale
Zoom avanti	*	ALT + Freccia su
Zoom indietro	/	ALT + Freccia giù
Ruota in alto	+	CMD + Freccia su
Ruota in basso	-	CMD + Freccia giù
Segui Unità	Cancella	ALT + T

Inoltre nota: dove il prologo accenna al tasto Control (CTRL), usa il tasto Command (CMD) su Mac.

Puoi cambiare o aggiungere assegnamenti di tasti nel menù del gioco Opzioni nella finestra Impostazione Comandi.

AH, NON HAI VOGLIA DI LEGGERE TUTTO IL MANUALE?

Secondo noi, invece, dare un'occhiata al manuale è una buona idea. Se non hai mai giocato a un prodotto della serie **Total War™**, il manuale ti potrà certamente servire

Questo manuale contiene tutte le informazioni di cui avrai bisogno per giocare a **Rome: Total War - Gold Edition**. È suddiviso in sezioni che trattano il gioco principale **Rome: Total War** e l'expansion pack **Rome: Total War - Barbarian Invasion**.

Questo manuale è scritto basandosi sull'uso di un mouse a doppio bottone con ruota scroll. Se il tuo mouse non ha la ruota scroll oppure ha un solo bottone non preoccuparti, ci sono semplici controlli alternativi. Se usi un mouse con unico bottone, semplicemente fai clic quando il manuale suggerisce un clic sinistro e fai CTRL+clic quando il manuale suggerisce un clic destro.

La rotellina del mouse è replicata tenendo premuto il tasto ALT e premendo i tasti freccia SU o GIÙ sulla mappa battaglia, ed usando MAIUSC insieme ai tasti + o - sulla mappa campagna.

Ma forse questi miseri aiuti non sono degni della tua grandezza, o potente Cesare...

Allora... invece di leggere il manuale – ma prima di mettere a ferro e fuoco il mondo – potresti cominciare dal Prologo: secondo noi dovresti comunque leggere la sezione che riguarda il prologo nel manuale e quella relativa ai mentori.

Quando cominci a giocare, clicca col destro su **GIOCATORE SINGOLO**, poi su **PROLOGO**. Leggi le istruzioni su schermo, clicca sulla freccia in basso a destra e segui i consigli che ti vengono forniti. Solo così il tuo impero non avrà mai nulla da temere!

Il prologo ti insegna i fondamenti del gioco. Ci puoi ritornare per ottenere altro aiuto. Possa la dea Fortuna accompagnarti verso la vittoria!

INIZIARE A GIOCARE

Il menu principale

- **Giocatore singolo** – Ti porta al menu Nuova partita descritto nella prossima sezione del manuale.
- **Continua campagna** – Carica automaticamente l'ultimo salvataggio effettuato.
- **Multigiocatore** – Ti permette di accedere alla modalità multigiocatore. Consulta la sezione multigiocatore nel manuale per ulteriori dettagli a pagina 89.
- **Carica partita** – Qui puoi scegliere quali salvataggi utilizzare per continuare a giocare.
- **Opzioni** – Per regolare le impostazioni di gioco, video e audio di **Rome: Total War**. Consulta la sezione appropriata del manuale per ulteriori informazioni a pagina 12.
- **Esci** – Abbandona **Rome: Total War** e torna al Finder.

Qui, come in ogni caso in cui un'opzione non sia disponibile, alcune voci appaiono offuscate, e per questo sono impossibili da selezionare.

Il menu Giocatore singolo

Qui puoi scegliere il tipo di partita singola che vuoi affrontare.

- **Prologo** – Comincia a giocare a **Rome: Total War** da qui! Questo tutorial ti introduce al gioco in modo veloce e indolore... beh, non proprio, almeno per i tuoi nemici!
- **Campagna imperiale** – Questa è la modalità di gioco completa di **Rome: Total War**, la tua occasione di conquistare il mondo antico! Crea un impero, combatti le battaglie contro i nemici che ti separano dal dominio del mondo!
- **Battaglia storica** – Questa opzione ti permette di scegliere tra le famose battaglie dell'antichità. In alcuni casi potrai anche scegliere la fazione da comandare.



- **Battaglia personalizzata** – Inventa una battaglia tra due eserciti, schierandoli a tuo piacimento e combattendo. È un ottimo modo per sperimentare nuove tattiche e mettere alla prova la tua abilità di comandante.
- **Battaglia rapida** – Il modo più veloce per combattere in **Rome: Total War**. Ti viene assegnata un'armata con la quale sgombrare il campo dai nemici. Una vera prova della tua attitudine al comando!

Cliccando sulla freccia a U nell'angolo inferiore sinistro dello schermo puoi tornare alla pagina precedente del menu. Questa freccia appare in molte schermate e assolve sempre alla stessa funzione. Anche il tasto Indietro, in presenza della freccia a U, serve per tornare a una pagina precedente.

Le opzioni non disponibili compaiono offuscate.

Il menu Multigiocatore

- **Battaglie GameRanger** – Combatti contro avversari di tutto il mondo tramite GameRanger. Ti serve una connessione Internet a banda larga per utilizzare questo servizio.
- **Battaglie via LAN** – Combatti battaglie via LAN (Local Area Network). Ciascun giocatore deve avere la sua copia di **Rome: Total War** installata.

Puoi trovare maggiori informazioni su questo argomento nella sezione Modalità multigiocatore del manuale a pagina 89.

Le opzioni non disponibili compaiono offuscate.

Il menu Carica partita

Le opzioni di questa schermata ti permettono di caricare i precedenti salvataggi.

- **Carica partita di campagna** – Continua una campagna. Il "salvataggio automatico" corrisponde all'ultima partita che hai giocato.
- **Carica battaglia personalizzata** – Ripeti le tue battaglie personalizzate preferite. Il sistema di personalizzazione ti permette di salvare le battaglie e giocarle successivamente.
- **Carica replay di battaglia** – Rivivi le emozioni dei tuoi più grandi trionfi! Puoi salvare qualunque battaglia personalizzata che hai combattuto per poterla rivedere. Avrai a disposizione una visuale indipendente per osservare gli eventi dalla tua posizione preferita.



Il menu Opzioni

In questo menu puoi regolare le impostazioni di gioco per scegliere l'aspetto che preferisci e ottenere dal Mac le migliori prestazioni. In base alle specifiche del Mac, **Rome: Total War** si regola automaticamente per fornire le migliori prestazioni possibili, ma ciò potrebbe anche non essere in tutto e per tutto di tuo gradimento. Cliccando sulle opzioni aprirai il sottomenu appropriato:

- **Impostazioni video** – Clicca sulla freccia a destra in ciascuna finestra di dialogo per far comparire l'elenco delle opzioni. Seleziona l'opzione desiderata dalla lista cliccando con il pulsante sinistro. Clicca sempre col pulsante sinistro sulla casella di spunta per abilitare o disabilitare le opzioni grafiche.
 - **Impostazioni audio** – Clicca sui pulsanti a scorrimento per regolare gli elementi sonori del gioco secondo i tuoi gusti. La regolazione del volume generale modifica anche il volume di tutti gli altri effetti. Gli altri pulsanti a scorrimento permettono la regolazione del singolo tipo di effetto audio. Allo stesso modo basta cliccare col pulsante sinistro sulle caselle di spunta nella parte inferiore dello schermo per abilitare le singole opzioni.
 - **Impostazione comandi** – Puoi modificare i tasti di scelta rapida per adattarli al tuo stile di gioco e alle tue preferenze. Clicca due volte sull'elemento che vuoi modificare nella lista di assegnazione tasti, poi premi il tasto che vuoi utilizzare per quella funzione. Puoi tenere premuti MAIUSC, CMD e ALT in combinazione con qualsiasi altro tasto per l'assegnazione. In qualunque momento puoi tornare alla configurazione originaria dei tasti.
- Clicca col sinistro sull'icona in basso a destra per caricare e salvare l'assegnazione tasti. Se crei una combinazione particolare, ti consigliamo di salvarla. Clicca sul box di dialogo nella parte bassa dello schermo e poi digita al suo interno un nome in modo da ricordarlo.
- **Riconoscimenti** – Questo è l'elenco degli dei, imperatori, governatori e miserabili schiavi che hanno contribuito alla creazione del gioco!

Come sempre, cliccando sulla freccia a U in basso a sinistra di ogni schermata puoi raggiungere la pagina precedente del menu.

Bene, hai resistito al desiderio di conquista e saccheggio per troppo tempo... Ora mettilti a giocare! In bocca al lupo per le tue conquiste! Diffida dei Greci, dei Galli e dei Cartaginesi! E di fronte agli elefanti... cerca di non farti prendere dal panico!

PROLOGO

La campagna "I figli di Marte" è un'introduzione al mondo di **Rome: Total War**. Il tuo obiettivo è di condurre la fazione Giulia a una posizione di potere conquistando i territori confinanti a nord del Lazio. Questo è il modo per primeggiare in **Rome: Total War** – attaccare i confinanti e venire stimati per averlo fatto.

Quando sei pronto, clicca sulla freccia in basso a destra per iniziare. Il gioco comincerà con uno dei tuoi mentori, Tullia, che ti parla di sé e della sua funzione nel gioco. Tutto quel che devi fare è seguire le sue istruzioni e i suoi consigli.

Se decidi di non giocare il prologo fino alla fine, puoi premere ESC per far comparire il menu d'uscita dalla campagna; noi, però, ti raccomandiamo di giocare almeno una volta tutto il prologo.

MENTORI

I mentori sono il tuo aiuto più efficace per apprendere le meccaniche di gioco di **Rome: Total War** (come hai potuto vedere se hai già affrontato il prologo).

Essi sono le prime persone a cui chiedere aiuto durante il gioco, dal momento che ti accompagnano nelle tue scelte e possono comparire al momento giusto per consigliarti, aiutarti e fornirti ogni sorta di spiegazione.



Tullia (lo stesso nome della figlia di Cicerone) è il mentore della campagna. Ti potrà offrire consigli sulla produzione, l'addestramento, la gestione dei domini, la diplomazia, i rapporti col Senato, il commercio, e così via.



Marco, il centurione veterano, è il tuo consigliere tattico. Oltre a offrire la sua opinione sulle tattiche del nemico, terrà d'occhio la situazione per segnalarti i possibili problemi, come ad esempio i rischi di cadere in errori grossolani: non gli piace, per esempio vedere la cavalleria caricare contro un'unità di lancieri schierati a falange!

Quando un mentore deve comunicarti qualcosa di importante, il suo ritratto verrà evidenziato. Con un clic del mouse potrai ascoltare il consiglio.



Il pulsante dell'altoparlante mostra o nasconde il testo su schermo del consiglio. Talvolta puoi chiedere al mentore di non ripeterti un commento cliccando sulla casella di spunta sotto il testo.



Clicca sul pulsante **Mostrami** per farti spiegare da un mentore come condurre una determinata azione durante il gioco.



Il pulsante con la lente d'ingrandimento ti mostra l'oggetto del consiglio che il mentore ti sta offrendo.



Il pulsante X congela un mentore. Premere il tasto x ha lo stesso effetto.

I pulsanti che non servono a eseguire il consiglio offerto appaiono sempre offuscati e non possono essere selezionati. Talvolta potrebbe non venirti offerto alcun consiglio su come fare qualcosa.

Chiedere consiglio



Molti pannelli della campagna includono il pulsante del mentore. Puoi utilizzarlo per ottenere consigli su come agire durante il gioco. Per esempio, se clicchi sul pulsante del mentore nel pannello d'addestramento, Tullia ti consiglierà quale tipo di unità ti conviene addestrare in un dato momento.

▪ Personalizzare i consigli

Dopo che avrai preso dimestichezza col gioco, non ti serviranno molti consigli. Vai nel menu Opzioni, oppure premi ESC sulla mappa strategica e seleziona Opzioni dal menu di fine gioco. Potrai così modificare la frequenza dei consigli.

Per fare ciò devi accedere al menu Impostazioni di gioco e scegliere la frequenza appropriata degli interventi, da Alta a Nessun consiglio. I tuoi mentori ricordano quello che ti hanno già detto, così se vuoi ascoltare un consiglio di nuovo, clicca sulla casella di spunta Ripristina mentore nel medesimo menu. Dopo che l'avrai fatto, i mentori si comporteranno come se tu fossi un nuovo giocatore e ti forniranno le informazioni di conseguenza.

CAMPAGNE

Il gioco in **Rome: Total War** è nettamente diviso in due momenti: la campagna e le battaglie. Queste due parti sono correlate, per cui le azioni che intraprendi nella campagna (la costruzione di strutture, l'addestramento di truppe, la nomina di un generale) hanno grandi conseguenze sul campo. Questa parte del manuale riguarda la campagna. Tra qualche pagina si parlerà anche delle battaglie e di come combatterle al meglio.

Imposta la tua campagna imperiale

Il menu Campagna imperiale ti permette di selezionare e impostare le opzioni della campagna: fazione controllata, difficoltà del gioco, condizioni di vittoria. La schermata ti permette anche di:

- Scegliere la frequenza dei consigli per tutta la campagna, cliccando sulla freccia all'interno della finestra di dialogo. Ti raccomandiamo di impostarla su Alta finché non hai preso dimestichezza col gioco.
- Selezionare il livello di difficoltà della campagna e delle battaglie nell'apposita finestra di dialogo. Puoi così definire il livello di difficoltà (non necessariamente il medesimo) nelle due modalità del gioco.
- Clicca sulla casella di spunta Battaglie in stile arcade se vuoi che i combattimenti siano più semplici e dinamici. Scegliendo questa opzione, molti elementi realistici vengono automaticamente disabilitati.
- Clicca sulla casella di spunta Campagna breve se vuoi concentrarti sull'eliminazione di una fazione piuttosto che sulla conquista di tutti i territori.
- Clicca su una delle icone a forma di scudo a destra per scegliere la fazione che guiderai alla conquista della gloria e dell'impero! La zona colorata sulla mappa indica i territori di partenza, mentre la casella di testo descrive velocemente pregi e difetti della fazione. Quando giochi per la prima volta, puoi scegliere soltanto fazioni romane, ma la scelta aumenterà nelle partite successive.
- Clicca sulla freccia in basso a destra per cominciare.

▪ Modalità di vittoria

Se stai giocando con una delle fazioni romane, Corneli, Giuli o Valeri, la condizione standard di vittoria è la conquista di Roma e della maggior parte del mondo conosciuto. Attento! Non è facile come sembra, perché dovrai anche combattere contro le forze del Senato e le altre fazioni romane.

Se stai giocando con altre fazioni, la condizione standard di vittoria è molto semplice: devi conquistare il mondo.

Se non hai voglia di giocare una partita così lunga, clicca sulla casella Campagna breve.

Dopo aver impostato i parametri per la vittoria, gioca pure! Quando avrai vinto, il tuo popolo farà festa, sarà tutto uno squillo di trombe e (forse) ascenderai in cielo come una divinità. E soprattutto pensa alla soddisfazione: i tuoi nemici sterminati o in fuga davanti a te, le loro donne in lacrime... niente male, eh?

Come iniziare

Quando inizi una campagna a **Rome: Total War**, avrai un mucchio di cose da fare. I mentori del gioco sono lì ad aiutarti, ma dovrai gestire una situazione molto complessa. E allora, da cosa cominciare?

Tutto ciò che compare sullo schermo ti aiuterà a edificare il nuovo glorioso impero dell'antichità! Lo schermo è diviso in due aree principali: la mappa strategica e, in basso, il pannello comandi.



▪ Spostare la visuale

È possibile cambiare la visuale della mappa strategica in diversi modi:

- Sposta il puntatore del mouse ai limiti dello schermo (senza cliccare) e la visuale si sposterà sulla mappa nella direzione che hai indicato.
- Usa i tasti freccia per muovere la visuale.
- Usa la rotellina del mouse per ingrandire e rimpicciolire la visuale sulla mappa. Se non possiedi un mouse con rotellina, usa MAIUSC e i tasti + e -.
- Clicca col sinistro sulla minimappa per spostarti sulle diverse zone della mappa strategica.
- Mentre ti sposti con il puntatore sulla mappa strategica, appariranno dei suggerimenti che identificano e spiegano le caratteristiche del terreno e gli elementi della mappa.

▪ Quello che vedi

Quando inizia il gioco, la visuale della mappa strategica è sempre centrata sulla tua città principale. Le armate e gli agenti sono collocati qua e là nel tuo territorio, evidenziato dal colore della tua fazione.

- Le aree più scure della mappa sono quelle che non puoi “vedere”, perché non hai truppe o agenti nelle vicinanze.

- Ogni insediamento di cui conosci l'esistenza mostra il proprio nome, oltre a una bandiera che ne identifica l'appartenenza. Alcune bandiere includono la consistenza della guarnigione a presidio. Sotto il nome dei tuoi insediamenti compare una tabella riassuntiva che riporta le informazioni principali. Uno di questi insediamenti è la tua “capitale” – il cuore dei tuoi domini, da difendere a tutti i costi!
- Ogni armata è rappresentata da un vessillario che regge l'insegna corrispondente alla forza dell'armata stessa. Ad alcune insegne sono accostate delle stellette, che indicano l'abilità di Comando del generale.
- Esistono tre tipi di agenti: spie, diplomatici e assassini.
- Ogni flotta è rappresentata da una singola nave. Le flotte servono per proteggere le rotte commerciali dai pirati, trasportare via mare gli eserciti e attaccare le flotte nemiche.

Quando selezioni un elemento, il pannello comandi in basso cambierà di conseguenza.

Se vuoi conoscere il nome di una provincia o di una regione, prima clicca col destro su uno spazio vuoto della mappa (per deselectionare qualunque elemento), poi clicca e tieni premuto col destro sul territorio della provincia che ti interessa. In questo modo compariranno il nome, i confini, e l'icona della fazione che controlla la provincia in questione.

▪ Gestire il pannello comandi

Nella campagna, il pannello comandi è un importante elemento per gestire i tuoi domini. Ogni volta che selezioni un elemento della mappa, il pannello comandi cambierà per mostrarti le informazioni necessarie.

Tutto ciò che compare nel pannello, dai pulsanti tondi alle caselle, ha un'etichetta che spiega quale sia la sua funzione.

La minimappa mostra l'intero mondo di gioco. Quando il puntatore è su una provincia della minimappa, comparirà un'etichetta con il nome della provincia e la fazione che la controlla (per poterlo conoscere devi però avere una tua unità nelle vicinanze o un accordo di scambio d'informazioni geografiche con altre fazioni).

■ Le schede del pannello di rassegna

Il pannello di rassegna centrale è composto da quattro schede. Esse ti permettono di controllare i vari aspetti della gestione degli insediamenti, l'esercito e la flotta. Alternativamente, puoi cliccare col destro sulle schede per vedere le schermate riassuntive dei tuoi domini:

- Clicca col destro sulla scheda delle armate (all'estrema sinistra) per far apparire la pergamena delle tue forze militari, l'elenco di tutte le tue armate. Clicca col destro su ciascuno dei contingenti per conoscerne i dettagli.
- Clicca col destro sulla scheda delle città (la seconda da sinistra) per l'elenco degli insediamenti. Clicca col destro su qualsiasi insediamento dell'elenco per conoscerne i dettagli.
- Clicca col destro sulla scheda degli agenti (la terza da sinistra) per aprire la relativa pergamena. Clicca col destro su ciascuno di loro per conoscerne i dettagli.
- La quarta scheda non ha funzioni aggiuntive.

■ Il pannello di rassegna

Il pannello di rassegna centrale, con i grandi pulsanti di costruzione e addestramento, cambia in base alla selezione effettuata: un'armata, una flotta o una struttura.

- Le schede del pannello ti permettono di visualizzare i differenti aspetti di un elemento di gioco; cliccando con il destro puoi visualizzare il riepilogo della fazione.
- Clicca col destro su ciascuna unità nel pannello di rassegna per visualizzare ulteriori informazioni.
- Se una scheda è offuscata, significa che non disponi di ulteriori informazioni sull'elemento in questione.
- Per le schede che mostrano unità militari, flotte o agenti, è possibile selezionare una singola unità nel pannello di rassegna cliccandoci sopra col sinistro. A quel punto puoi trascinare l'elemento selezionato sulla mappa ed esso si muoverà per raggiungere la destinazione.
- Puoi operare selezioni multiple tenendo premuto il tasto CMD e cliccando col sinistro sulle singole unità. Con CMD + A selezionerai tutte le unità disponibili.
- Puoi ottenere lo stesso risultato selezionando un'unità nel pannello, poi tenendo premuto MAIUSC e cliccando su un'altra unità. Verranno selezionate tutte le unità comprese tra quelle sulle quali hai cliccato.

Il turno di gioco della campagna

Rome: Total War è un gioco nel quale è utile riflettere un po'. Per raggiungere la vittoria, è una buona idea avere in mente una qualche strategia d'azione: chiediti, per esempio, quando sarà opportuno attaccare i Galli, e dove; se sia il caso invadere la Sicilia o i Balcani. Rispondere a queste domande può davvero servire a porti dei reali obiettivi strategici.

Se riesci a formulare un qualche piano d'azione, anche elementare (del tipo "difendo quel che è mio") puoi affrontare ciascun turno con un obiettivo principale e fare di tutto per creare un dominio forte e stabile.

■ Missioni del Senato

Come rappresentante di una famiglia romana, di tanto in tanto ti verranno affidate delle missioni dal Senato. Sta a te decidere se assecondarne o meno i desideri.

Se decidi di dare retta al Senato, vale la pena chiedersi: ho abbastanza tempo e risorse per portare a termine la missione?

- Se ti viene chiesto di conquistare un insediamento, sei sicuro di farcela senza indebolire i tuoi confini? Oppure, può essere un'opportunità per operare maggiori conquiste?
- Se ti viene chiesto di ottenere un accordo diplomatico con una fazione, chiediti se ti serve assicurare quella fazione, magari stringendo un accordo commerciale, che ti frutterà degli introiti extra!

Naturalmente, nessuno ti costringe, così, se vuoi ignorare le richieste del Senato, fai pure. In questo caso, però, esso userà il suo potere contro di te. Consulta la sezione I rapporti col Senato per ricevere altre informazioni a pagina 55.

■ Insediamenti

Almeno all'inizio della campagna, è opportuno controllare tutti gli insediamenti e gestirli con attenzione. Quando i tuoi domini non sono molto estesi, hai bisogno di spremere il più possibile ogni tuo possedimento!

Ti puoi porre delle domande sulla gestione dei tuoi insediamenti, e le risposte ti potranno aiutare a decidere cosa devi fare per ottenere il massimo dalle tue conquiste:

- **La popolazione dell'insediamento è felice?** L'ordine pubblico supera 100 o è inferiore? E la frequenza dei disordini? Quando si presentano disordini e rivolte, l'intero insediamento potrebbe ribellarsi! **Suggerimento:** cerca di modificare la tassazione; nessun popolo ama pagare molte tasse.

- **Cosa stanno costruendo?** Una nuova struttura migliora sempre l'insediamento, perché permette di addestrare truppe o migliora le difese, oppure aumenta il commercio, l'agricoltura o migliora l'ordine pubblico. Se non sai cosa costruire, chiedi consiglio a Tullia.
- **Stanno addestrando delle unità?** Le unità militari sono i mattoni di un esercito. In generale, le unità reclutate sono più economiche da addestrare e da mantenere delle truppe mercenarie. Anche per l'addestramento, se non sai come agire, puoi chiedere a Tullia.
- **L'insediamento è redditizio oppure in perdita?** Perdere del denaro per qualche tempo non è un problema, ma la costante mancanza di profitti in tutti gli insediamenti ti manderà sul lastrico. Una fazione senza denaro ha sicuramente un problema! Perciò è opportuno "ritoccare" la tassazione degli insediamenti per avere le risorse necessarie al mantenimento dell'ordine pubblico e delle tue necessità.

■ Armate

Ogni turno dovresti chiederti se le tue truppe stanno agendo per contribuire al tuo successo. A volte la sola presenza nel luogo e al momento giusto è sufficiente, ma di sicuro vale la pena passare in rassegna le proprie postazioni di tanto in tanto. Le truppe di confine sono sufficienti per contrastare le minacce nemiche? I passi montani e i ponti sono tutti presidiati? Le armate sono al sicuro da eventuali imboscate?

Quando hai deciso di attaccare:

- Convoglia le armate contro il nemico. Puoi dare battaglia guidando una grossa armata oppure due più piccole. Il movimento "a tenaglia" durante l'attacco può risultare estremamente efficace.
- Puoi ottenere rinforzi dalle tue armate vicine alla battaglia. In alcuni casi potrebbero fare la differenza...
- Scegli il generale più forte, cioè quello con l'abilità di Comando più alta, per guidare l'attacco. Quando i generali scenderanno in battaglia, scoprirai che i tratti caratteriali e gli ancillari ottenuti li renderanno personaggi unici, più adatti a certi tipi di scontro che ad altri.

■ Agenti

Diplomatici, assassini e spie hanno una loro utilità e dovrebbero essere impiegati in ogni turno. Una missione del Senato potrebbe essere svolta da uno dei tuoi agenti. Qual è il posto migliore per averli subito a disposizione?

- Puoi inviare una spia per esplorare il territorio nemico. La spia riesce a individuare le armate che minaccerebbero le tue posizioni, oppure può indagare in un insediamento e carpire informazioni sulle sue difese.
- È opportuno che i diplomatici vengano collocati vicino alle armate o agli insediamenti nemici, nel caso ci fosse la necessità di parlamentare.
- Se tra i tuoi agenti sono presenti anche degli assassini, questi potrebbero essere collocati in modo da minacciare i generali nemici. Talvolta un solo coltello nel buio neutralizza un pericolo più efficacemente di mille spade alla luce del sole.

Messaggi ed eventi



In ogni turno giungono un certo numero di annunci di un messaggio, che "scenderanno" dalla parte superiore sinistra dello schermo. Ogni tipologia di messaggio è contraddistinta da un'icona diversa, che si può individuare posizionandoci sopra il puntatore del mouse.

- Clicca col sinistro sulla notifica del messaggio che vuoi leggere. Cliccando col destro decidi di ignorare il messaggio e rimuoverlo dalla coda. Cliccando sulla casella di spunta o premendo ESC ottieni lo stesso risultato.
- Puoi conservare un messaggio per poterlo consultare più avanti cliccando sul quadratino presente in alto a destra nella pergamena. Le icone dei messaggi già letti appaiono in bianco e nero.

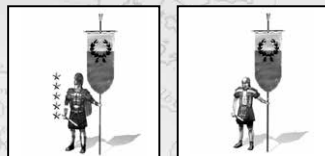
Un evento: la riforma di Mario

L'evento più significativo del gioco è la riforma dell'esercito promossa da Gaio Mario, un fatto così importante da valergli il soprannome di "terzo fondatore di Roma". Egli cambiò il concetto stesso di esercito, combatté in guerra e conquistò molte terre. Storicamente, la riforma ebbe inizio nel 107 a.C. e al suo compimento le legioni di Roma non furono più ciò che erano state fino ad allora.

In **Rome: Total War** la riforma di Mario non è legata a una data precisa. Non saremo certo noi a dirti quando questo evento si verificherà. Quel che puoi sapere già da ora è che avrai a disposizione altre tipologie di unità militari. Di fatto, la riforma di Mario sblocca l'albero tecnologico del gioco.

L'USO DELLE ARMATE

Le armate sono il fondamento di una campagna. Ogni armata contiene fino a 20 unità, radunate insieme sotto lo stesso comandante e coordinate in combattimento. Le armate appaiono sulla mappa strategica; le unità appaiono, invece, sul campo di battaglia.



Posizionando il cursore sopra l'immagine sulla mappa del gioco appariranno le informazioni di base riguardanti l'esercito:

- L'armata è guidata da un capitano o da un generale. Più avanti verrà spiegata la differenza tra i due.
- I capitani sono dei subordinati a cui è stato temporaneamente assegnata un'armata. L'armata guidata da un capitano è rappresentata da un soldato semplice.
- Il colore e il simbolo dello stendardo mostrano la fazione di appartenenza di un'armata.
- Il colore che "riempie" lo stendardo mostra il numero di soldati di cui è composta una data armata.
- Le stellette a lato dello stendardo mostrano l'abilità di Comando del generale (da 0 a 10).

Muovere

Per selezionare un'armata, Clicca col sinistro su di essa.

- L'area evidenziata mostra la distanza massima che essa può percorrere durante il turno. Ogni azione (per esempio attaccare un nemico) costa dei punti movimento che, se utilizzati, riducono la capacità di movimento per la fine del turno.
- Clicca col destro sul punto che vuoi raggiungere. Una freccia evidenzierà tutto il percorso dell'armata.
- Clicca col destro e trascina su un altro punto se vuoi modificare la sua destinazione.



Clicca col destro su un avversario per attaccarlo. Il puntatore si trasformerà in spada per evidenziare che l'attacco è possibile. Attaccare una fazione neutrale è, per definizione, un atto ostile, ovvero una dichiarazione di guerra.



Clicca col destro su un'altra tua armata (non una alleata!) per unire due contingenti. Più avanti otterrai altre informazioni a riguardo.



Clicca col destro su un insediamento amico (non uno alleato!) per unire la tua armata alla guarnigione di stanza (se presente). L'armata entrerà nell'insediamento e, se è guidata da un generale e l'insediamento è privo di governatore, il generale diventerà automaticamente il nuovo governatore. Consulta anche la sezione la gestione degli insediamenti a pagina 30.

- Le zone evidenziate in rosso sono sotto il controllo altrui, e ciò significa che nei pressi c'è un'armata non alleata. Muovendo in una zona rossa il turno di movimento dell'armata terminerà, anche se a quel punto non è obbligatorio attaccare il nemico.
- È possibile cliccare oltre la zona evidenziata in verde, ma in questo caso l'armata impiegherà due o più turni per raggiungere la destinazione. Se a quell'armata non viene dato altro ordine o non cade in un'imboscata, continuerà nella sua marcia. La freccia che indica il percorso apparirà divisa in diversi colori, ciascuno dei quali rappresenta un turno di movimento.
- Le armate che non possono muoversi sono evidenziate da un contorno rosso alla base.
- Le armate rappresentate da un soldato accovacciato sono nascoste e pronte ad attaccare un nemico di passaggio.

Selezionare l'elemento successivo

Puoi selezionare armate, flotte, agenti e insediamenti senza seguire un ordine prestabilito cliccando sulla mappa strategica.

- Per selezionare l'armata, la flotta o l'agente successivo, clicca su una delle frecce a lato del nome nella parte destra del pannello comandi, proprio sopra il pulsante di fine turno.
- La piccola barra verticale a destra indica i punti movimento che rimangono a quell'elemento.



Il terreno

Se vuoi avere informazioni su una particolare zona, prima deselecta tutto cliccando col sinistro su un punto vuoto della mappa, poi tieni premuto col destro su una zona della provincia che ti interessa. In questo modo scoprirai il nome della provincia, il tipo di terreno e la fazione che lo occupa.

- Il tipo di terreno determina il movimento delle truppe e l'ambientazione dei combattimenti sulla mappa tattica.
- Alcuni tipi di terreno, come le montagne, sono semplicemente invalicabili. Dovrai trovare dei passi o delle rotte alternative.
- I punti di passaggio dei fiumi sono rappresentati da guadi o ponti (se è stata costruita una strada). Le armate possono oltrepassare i fiumi solo in questi punti, che pertanto rivestono un'importanza strategica rilevante.
- Le armate possono nascondersi in zone boschive per attaccare di sorpresa i nemici di passaggio.

Un comandante saggio sceglie con cura il terreno di passaggio delle sue truppe, per cui è sempre meglio, prima di tutto, controllare i punti strategici, come i guadi, i passi montani e le varie "strozzature" del terreno.

Le imboscate

Le armate possono tendere imboscate ad altre nascondendosi sulla mappa strategica.

- Un'armata pronta a un'imboscata viene sempre rappresentata da un soldato accovacciato, anche all'inizio del turno.
- Un'armata nemica pronta a un'imboscata non è visibile finché la trappola non è scattata. Quindi, stai attento!
- Se un tuo contingente viene colto in un'imboscata, la sua fase di movimento terminerà e comincerà una battaglia. Puoi risolvere il combattimento automaticamente oppure combatterla sulla mappa tattica. In questo caso, l'esercito colto di sorpresa si trova di solito in una pessima posizione!

Attaccare

Seleziona un'armata, poi clicca col destro sull'armata o l'insediamento nemico che vuoi attaccare:

- Vedrai comparire la pergamena informativa del combattimento, che ti offre un raffronto tra la tua armata e quella nemica.
- Il dato più importante che devi conoscere è il rapporto di forza tra i due schieramenti al centro della pergamena. Muovi il puntatore sulle spade incrociate per vedere le percentuali per la battaglia imminente.
- In essa sono compresi anche i rinforzi ottenuti dalle armate vicine. Consulta anche la sezione Attaccare insieme a truppe ausiliarie.



Puoi guidare personalmente l'attacco, combattendo sulla mappa tattica. In questo modo hai sempre pieno controllo della situazione (senza contare che questa è la parte più divertente del gioco!)



Puoi anche far risolvere il combattimento al computer. Le perdite, in questo caso, potrebbero essere maggiori del previsto e non avrai la possibilità di proteggere il tuo generale da una morte sul campo.



Puoi ritirarti dal combattimento, ripiegando.

Se attacchi un insediamento o un forte, consulta la sezione Assaltare un insediamento o un forte a pagina 78.

Attaccare insieme a truppe ausiliarie

Le truppe di rinforzo possono unirsi all'attacco. Se si sceglie di far risolvere la battaglia al computer, il loro numero entra nel compito generale dell'armata. Durante un combattimento sulla mappa tattica, il loro effetto è alquanto diverso:

- Quando un'armata attacca, qualunque altro contingente amico nelle vicinanze dell'armata attaccata (un'armata della stessa fazione o alleata) può diventare "forza ausiliaria".
- L'armata attaccante è sotto il tuo controllo. Assicurati che le tue forze siano tutte nella zona rossa controllata dal nemico, oppure annulla l'attacco e porta all'interno della zona altre tue armate di supporto.

- Ogni armata adiacente guidata da un generale sarà sempre sotto il controllo dell'IA sul campo di battaglia. Tu non potrai impartire degli ordini alle truppe di quel generale.
- Ogni armata adiacente guidata da un capitano fungerà da forza ausiliaria con tutte le sue unità. Ricorda, però, che c'è un limite di 20 unità per armata, perciò i rinforzi compariranno quando nel tuo contingente c'è spazio, cioè nel caso in cui un'unità sia stata completamente annientata o sia fuggita dal campo.
- I rinforzi che entrano in campo compaiono sempre dalla direzione corrispondente alla loro posizione sulla mappa strategica. Se un'armata ausiliaria è posizionata dietro un'armata nemica, comparirà alle sue spalle.

Attaccare più volte

Finché un'armata continua a vincere, può insistere ad attaccare, anche due o tre volte in un turno, a seconda delle perdite subite.

Unire le armate

Sposta un'armata su un'altra della stessa fazione, o invia due armate nel medesimo insediamento: così unirai i due contingenti. Può essere utile unire le unità prima di unire le armate. Non puoi unire le unità mentre stai unendo due armate.



- Il generale con l'abilità di Comando maggiore diventa il capo della nuova armata. Quando un contingente guidato da un capitano viene unito a uno comandato da un generale, il primo rientra nei ranghi e scompare.

Se le due armate sommate comprendono più di 20 unità, comparirà la pergamena di unione delle armate.

- Seleziona le unità di un'armata che vuoi spostare nell'altra. Tenendo premuto CMD puoi selezionare più unità.
- Alcune unità potrebbero risultare impossibili da unire, perché hanno speso tutti i punti movimento del turno, quindi non possono compiere altre azioni.
- Clicca sulla freccia di trasferimento in mezzo alla pergamena dopo aver definito la composizione delle armate. In alternativa, puoi anche trascinare le unità da un'armata all'altra.
- Quando hai terminato gli spostamenti, clicca sulla casella di spunta sulla pergamena in basso a destra.



Dividere un'armata

Talvolta potresti dover dividere un'armata in due contingenti separati, oppure muovere una parte e lasciare l'altra a guardia di un insediamento o di un forte.

- Scegli le unità che vuoi muovere selezionandole nel pannello di rassegna al centro del pannello comandi.
- Puoi utilizzare MAIUSC e CMD per effettuare selezioni multiple.
- Oppure muovi il puntatore nel punto in cui vuoi che il distaccamento si diriga (nel qual caso un'armata "virtuale" apparirà nel punto indicato).
- Oppure trascina le unità selezionate dal pannello di rassegna fino al luogo appropriato della mappa strategica.
- In entrambi i casi, il "distaccamento" marcerà verso la nuova destinazione.

Unire le unità

Dopo una battaglia è probabile che le tue unità abbiano subito delle perdite. Alcune saranno ridotte a una manciata di uomini. Per quanto piccola, un'unità riempie uno dei 20 posti nell'armata cui appartiene. Possono quindi esistere armate con molte unità ma composte di pochi uomini.

- Le unità possono essere ripristinate in numero unendole ad altre dello stesso tipo o inviandole in un insediamento per riaddestrarle. Consulta la sezione Riaddestrare le unità a pagina 43.
- Le unità da unire devono essere dello stesso tipo. Trascina un'unità su un'altra nel pannello di rassegna per unirle. Gli uomini dell'unità spostata andranno a riempire i ranghi dell'unità di destinazione.
- L'unità trascinata scomparirà se tutti i suoi uomini verranno assorbiti dall'unità di destinazione. Eventuali soldati in sovrannumero rimarranno nell'unità di partenza.
- Premendo il tasto M puoi rendere automatico il processo di unione delle unità.

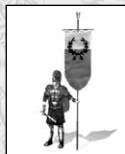
L'esperienza di ogni unità

Stai attento quando unisci unità con un diverso livello di esperienza, perché quelle con meno esperienza affiancheranno le truppe di veterani e ne ridurranno la capacità di combattimento. Il numero e il colore delle mostrine sulla scheda dell'unità nel pannello di rassegna mostrano la sua esperienza. In combattimento è importante contare sulle unità di veterani, perché di solito riescono a sconfiggere unità identiche, ma prive d'esperienza. Le unità possono guadagnare le mostrine anche se comandate da generali con un'alta capacità di comando, oppure se addestrate in strutture particolarmente avanzate.

- L'assenza di mostrine indica truppe senza esperienza.
- Una, due o tre mostrine in bronzo indicano che l'unità ha ricevuto il battesimo delle armi nel sangue della battaglia.
- Una, due o tre mostrine d'argento indicano truppe veterane di molte battaglie.
- Una, due o tre mostrine d'oro indicano che l'unità è formata da esperti veterani che conoscono ogni aspetto dell'arte militare. Un'unità con tre mostrine d'oro vale il suo peso in oro per il suo comandante!

Generali e governatori

I generali sono membri della famiglia dominante della fazione. Ciascun generale può acquisire tratti caratteriali specifici ed è accompagnato da un seguito di servitori che lo aiutano nel suo lavoro.



- Ogni generale è accompagnato da un corpo di guardia. Le perdite in combattimento di questa unità speciale vengono lentamente reintegrate col passare del tempo. Il numero di soldati del corpo di guardia dipende dal rango del generale. Il tipo di soldati dipende dalla fazione, dal periodo storico e da altre variabili.
- Se un generale termina il proprio turno di movimento in un insediamento privo di governatore, assume immediatamente la carica. In caso di scelta tra più generali, quello con l'abilità di Amministrazione maggiore diventerà il governatore.
- Il più alto in grado dei generali di un insediamento comanda la guarnigione a suo presidio. La sua abilità di Comando verrà utilizzata negli assedi.
- Se un governatore lascia un insediamento, diventa un generale.

Capitani

I capitani guidano temporaneamente un'armata. Scelti dai ranghi di un'armata priva di generale, rimangono in carica finché il loro contingente non è assorbito da un altro comando da un generale.

I capitani non possono:

- Assoldare mercenari
- Costruire forti e torri di guardia
- Governare gli insediamenti

Quando un insediamento privo di generale viene assediato, la guarnigione a difesa viene comandata da un capitano.

Assoldare mercenari

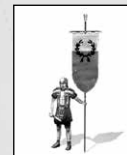


Quando un generale si trova fuori da una città, può assoldare mercenari presenti nella provincia. Clicca sul pulsante Assolda mercenari nel pannello comandi. Se non ci sono mercenari a disposizione, il pulsante appare offuscato.

- Questo visualizza la pergamena dell'armata e mostra il suo generale e l'elenco dei mercenari che può assoldare.
- Clicca col sinistro su un'unità mercenaria per selezionarla e aggiungila alla coda dei mercenari da assoldare. Cliccando di nuovo col sinistro puoi deselectare l'unità.
- Clicca col destro sull'unità per visualizzarla in dettaglio.



Quando hai terminato di scegliere le unità mercenarie, clicca sul pulsante Assolda unità mercenarie a sinistra della pergamena. A differenza delle truppe regolari, che devono essere addestrate per almeno un turno prima di essere utilizzabili, i mercenari compaiono subito nel pannello di rassegna come parte integrante dell'armata.



Costruire forti e torri di guardia

Solo un'armata comandata da un generale può costruire torri di guardia e forti. Se ciò non è possibile, il pulsante di costruzione appare offuscato.



Cliccando sul pulsante di costruzione al di fuori di un insediamento si apre la pergamena delle costruzioni sul campo. Da qui puoi selezionare una torre o un forte, ciascuna struttura al costo appropriato.

- Le torri di guardia sono strutture permanenti che estendono il tuo campo visivo.
- I forti, invece, per rimanere in gioco necessitano di una guarnigione di stanza. Se il forte è vuoto alla fine del turno, diventerà una struttura abbandonata e scomparirà. L'armata che erige un forte deve lasciare almeno una unità al suo interno per evitare che esso venga smantellato e per poterlo utilizzare in futuro.
- I forti non hanno "fazione". Se un'armata costruisce un forte e poi lo abbandona, nello stesso turno un'altra fazione può occupare il forte con una sua armata.
- Un generale può costruire un qualunque numero di torri di guardia e forti in ogni turno, limitato solo dai punti movimento dell'armata.

I forti possono essere davvero utili per difendere "strozzature" strategiche come i passi montani: prima di avanzare, infatti, un nemico deve cingere il forte con un assedio. Allineando più forti l'uno all'altro è possibile erigere un "vallo" per isolare completamente un'area.

LA GESTIONE DEGLI INSEDIAMENTI

Gli insediamenti sono assolutamente fondamentali per aiutarti a conquistare il mondo: generano profitti grazie alle tasse e producono soldati grazie alle strutture di addestramento. Se non conquisterai gli insediamenti dei nemici, non potrai mai vincere.

Ogni insediamento è la capitale locale della provincia: la fazione che occupa l'insediamento governa tutta la provincia. Tutte le risorse provinciali – i prodotti commerciali, per esempio – visibili sulla mappa strategica vengono utilizzati per produrre ricchezza nell'insediamento. Puoi muovere il puntatore su una risorsa per ottenere informazioni in merito.



La grandezza di un insediamento – dal villaggio alla metropoli – è determinata dalla quantità di abitanti. Maggiore è la popolazione, più grande sarà l'insediamento. La sua grandezza e le sue difese sono visualizzate nella mappa strategica.

Un insediamento può trarre vantaggi dalla popolazione solo se in esso è stato edificato un palazzo governativo che ne regoli l'amministrazione. Senza una gestione appropriata, le strutture più evolute non possono essere costruite. Esiste una connessione tra popolazione, costruzione degli edifici e possibilità di addestrare truppe. Senza insediamenti che generano unità non potrai avere a disposizione alcun esercito!

Usa i tasti CMD + T per visualizzare o nascondere i nomi e i dettagli riassuntivi degli insediamenti. I dettagli riassuntivi comprendono:

- Sulla prima riga il nome dell'insediamento e il suo stato: per esempio, una città in rivolta o colpita dalla peste avrà un'icona di segnalazione della situazione accanto al nome.



I profitti generati dall'insediamento. È possibile che a ogni turno i conti siano in perdita se gli introiti sono inferiori ai costi di mantenimento.



L'icona a forma di faccia rappresenta il livello di felicità della popolazione.

- **Verde** – Felice; gli abitanti sono contenti del governo, felici di pagare le tasse e vivono in pace e sicurezza. Dissenso e ribellione non sono parole del loro vocabolario.
- **Giallo** – Rassegnata; la maggior parte degli abitanti è indifferente al tuo governo, non si sentono riconoscenti né vessati da te. Pagano le tasse, ma non perché condividano le tue idee.
- **Blu** – Disillusa; gli abitanti tendono alla rivolta e metteranno in atto i loro propositi se non correrai ai ripari. Sono molto irritati dal pagare le tasse per riempire i tuoi forzieri.
- **Rosso** – Rivoltosa; gli abitanti sono attivamente in rivolta contro di te.



Questa icona mostra l'incremento demografico.

- Verde – indica un aumento demografico.
- Ambra/Arancione – indica un saldo demografico in pareggio. Vale la pena dare un'occhiata alle dinamiche demografiche di un insediamento per tenere sotto controllo il suo sviluppo.
- Rosso – indica un declino demografico. Questo è un elemento problematico, perché se tutti gli abitanti dell'insediamento stanno lavorando, la popolazione tenderà ad aumentare.



Quest'icona compare se nell'insediamento viene addestrata un'unità.



Quest'icona compare se nell'insediamento viene costruito o riparato un edificio.



Un'icona con ingranaggi compare quando l'insediamento viene gestito automaticamente.

Gli insediamenti e il pannello comandi

Puoi selezionare un insediamento cliccandoci sopra col sinistro; ciò farà mutare il pannello di rassegna, che mostrerà cosa è stato costruito nell'insediamento.



I pulsanti di costruzione e reclutamento si trovano nel pannello comandi:



Cliccando col sinistro sul pulsante di costruzione aprirai la scheda di costruzione nella pergamena dell'insediamento. Ciò ti permetterà di impartire degli ordini per la costruzione di nuovi edifici. Una volta avviata la costruzione, il pulsante mostra lo stato dei lavori, altrimenti appare vuoto.

- Clicca col sinistro sul pulsante di reclutamento per aprire la scheda di reclutamento nella pergamena dell'insediamento. In questo modo potrai addestrare nuove unità, navi e agenti nell'insediamento. Durante l'addestramento di un'unità, essa compare qui. In caso contrario, il pulsante mostra le possibilità di addestramento. Puoi cliccare sulla scheda Riaddestra per visualizzare le unità che possono essere riaddestrate.

Il pannello di rassegna al centro mostra vari dettagli dell'insediamento a seconda della scheda superiore selezionata.

- La scheda superiore a sinistra mostra l'unità di guarnigione all'insediamento, insieme al governatore e al suo corpo di guardia. Clicca col destro sulla scheda di un'unità per ottenere i suoi dati. Il governatore di un insediamento viene sempre visualizzato insieme alla pergamena amministrativa. I generali ospiti dell'insediamento vengono evidenziati dalle stellette sui loro ritratti nel pannello di rassegna.
- La seconda scheda superiore mostra le strutture edificate nell'insediamento. Clicca col destro su qualunque edificio per visualizzare i suoi dati nella pergamena informativa delle strutture.
- La terza scheda mostra i visitatori e gli agenti presenti nell'insediamento. Clicca col destro per visualizzare la pergamena di ciascun agente.
- La quarta scheda, quella dei passeggeri imbarcati, non serve per gli insediamenti.

Nella parte destra del pannello comandi è collocato un grosso pulsante con il nome dell'insediamento:

- Clicca sulle frecce a destra e a sinistra del nome per passare in rassegna gli insediamenti.

La pergamena dell'insediamento

La pergamena dell'insediamento è la chiave di volta di tutti gli ordini e le informazioni che riguardano un luogo.

Le frecce sui lati del nome permettono di passare in rassegna i vari insediamenti.

La parte principale della pergamena è divisa in quattro sezioni:

- I dati del governatore (se ne esiste uno). A seconda del livello di difficoltà, senza un governatore l'insediamento viene sempre gestito automaticamente. Le caratteristiche del governatore hanno effetto sull'efficienza della gestione.
- La sezione successiva mostra i dettagli dell'insediamento: un elenco delle statistiche principali, le icone sullo stato dell'insediamento e della sua popolazione (felice, in rivolta, sotto assedio, o colpito da un'epidemia). Qui si trova anche il livello demografico richiesto per l'evoluzione dell'insediamento fino al suo massimo.



- La sezione successiva permette di stabilire le politiche amministrative. In presenza del governatore, è possibile modificare la tassazione. Il livello di tassazione influenza la quantità di denaro che puoi ottenere dall'insediamento (gli introiti), il livello di felicità degli abitanti (ordine pubblico), la consistenza e l'incremento demografico.

Il livello di tassazione varia da molto basso a molto alto; cerca di ottimizzare la tassazione basandoti sul livello demografico, in modo da ottenere buoni introiti pur mantenendo l'ordine pubblico. Questi quattro valori determinano il funzionamento dell'insediamento.

Alcune fazioni possono erigere anfiteatri e circhi nelle loro città; in tal caso dovrai decidere ogni quanto tenere dei giochi per intrattenere la plebe.

- Nella zona degli ordini sono presenti quattro schede, per costruire, reclutare, riparare e riaddestrare. Per il momento parleremo della costruzione e della riparazione. Qui puoi ordinare che vengano costruite le strutture. Gli altri due aspetti sono spiegati nella sezione Addestrare le unità. Le schede inutilizzabili, come sempre, appaiono offuscate.

In basso a sinistra nella pergamena ci sono tre pulsanti per fornirti ulteriori informazioni:



Questo pulsante visualizza un'analisi più dettagliata dell'insediamento.



Questo mostra una pergamena delle strutture disposte secondo l'albero tecnologico del gioco. È molto utile per controllare i progressi dell'insediamento e pianificarne lo sviluppo.



Clicca qui per chiedere consiglio a Tullia sulle prossime opere edilizie.



Clicca qui per centrare la mappa strategica sull'insediamento. Ricorda, le priorità di una terra di confine sono diverse rispetto a regioni più protette del tuo dominio.

Chi deve essere governatore?

Il primo personaggio che entra in un insediamento ne diventa di diritto il governatore. Le sue caratteristiche modificheranno la gestione del centro.

- Sulla sua scheda di unità compare una piccola pergamena che ne identifica il ruolo.
- Altri generali (se presenti) vengono rappresentati con delle stellette d'argento sui rispettivi ritratti.
- Durante un assedio il generale con il più alto valore di comando verrà considerato il capo dell'esercito (non necessariamente il governatore). Il capo dell'intera fazione, se presente, declassa tutti gli altri generali a dispetto del valore reale di comando.
- Quando un personaggio entra in un insediamento, diventerà il nuovo governatore se la sua abilità di amministrazione è superiore a quella del governatore in carica.
- È quindi possibile che il governo di una città cambi più volte nello stesso turno, a seconda di chi risiede nell'insediamento.

La costruzione delle strutture

Per edificare qualunque struttura servono due risorse: tempo e denaro.

- Il numero e il tipo di strutture che si possono edificare dipende dalla grandezza dell'insediamento e dalle strutture già presenti.
- Quando manca il denaro, è impossibile edificare le strutture più costose. Esse appariranno in ombra e non saranno selezionabili.
- Clicca col sinistro su una struttura sotto il catalogo edilizio per aggiungerla alla coda di costruzione. Il denaro necessario viene immediatamente sottratto al tuo tesoro.
- Clicca col sinistro su una struttura per rimuoverla dalla coda di costruzione. L'edificio ricomparirà nel catalogo di costruzione nel caso tu voglia, successivamente, ordinare di edificarlo.
- Se la coda di costruzione è completa, le strutture nel pannello vengono visualizzate in ombra.
- Le strutture in coda vengono edificate nell'ordine in cui sono state selezionate, da sinistra a destra. Puoi modificare tale ordine trascinando le schede delle strutture a destra o sinistra.
- Clicca col destro su un edificio per visualizzare la sua pergamena descrittiva.

- Gli altari e i templi costituiscono un caso speciale. Talvolta devi scegliere tra varie opzioni di costruzione. Quando selezioni un tempio e lo metti in costruzione, gli altri verranno rimossi dal catalogo edilizio. Questo perché ogni insediamento può avere un solo tempio. È però possibile distruggere un tempio per edificare un altro dedicato a una divinità differente.

La riparazione delle strutture

Le strutture possono venire danneggiate da disastri naturali o da devastazioni belliche. È possibile che una città venga danneggiata anche se non conquistata, perché se essa è cinta d'assedio le sue strutture subiranno dei "danni collaterali". Clicca sulla scheda Ripara per vedere quali interventi sono necessari.

- La riparazione delle strutture viene gestita in modo simile alla costruzione, ma costa molto meno in tempo e in denaro.
- Invece delle opzioni di costruzione, in questo caso viene visualizzato l'elenco delle strutture da riparare.
- Clicca col sinistro sull'edificio da riparare per aggiungerlo alla coda di costruzione. Puoi anche trascinarlo nella coda e cliccare col sinistro per annullarne la riparazione, esattamente come nel caso di strutture nuove.

La pergamena informativa delle strutture

Mostra le informazioni su una data struttura. Puoi scoprire la funzione di ciascun gruppo di edifici nella pergamena del catalogo edilizio.

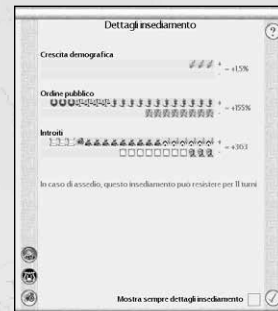
La pergamena informativa ti permette anche di demolire una struttura. L'opzione è stata collocata in questa pergamena per evitare che tu distrugga qualcosa per errore!



Clicca su questo pulsante per demolire la struttura. Otterrai così circa un terzo del denaro che hai speso per costruirla.

La pergamena dei dettagli insediamento

Questa pergamena ti permette di passare in rassegna l'insediamento e capire quali sono i suoi punti di forza e di debolezza, nonché i fattori che modificano l'incremento demografico, l'ordine pubblico e gli introiti.



- Per ciascuna di queste tre aree vengono elencati i fattori positivi (sopra) e quelli negativi (sotto). Muovi il puntatore su ciascuna icona e un'etichetta ti dirà che cosa rappresenta.
- Un'altra informazione importante, anzi vitale, è la resistenza a un eventuale assedio. In pratica rappresenta le scorte alimentari dell'insediamento.



Questo mostra l'insediamento nella mappa tattica. Può esserti di grande aiuto quando pianifichi di combattere "strada per strada".



Clicca col sinistro su questo pulsante per visualizzare la pergamena di riepilogo commerciale, nella quale si elencano tutte le risorse tassate dell'insediamento.



Clicca col sinistro su questo pulsante per fare di questo insediamento la tua capitale. Qui compariranno i nuovi generali e le unità concesse dal Senato come ricompensa.

La pergamena dei commerci e delle risorse provinciali

Ci sono due modi per aumentare gli introiti: il primo è aumentare la tassazione (nella pergamena dell'insediamento); il secondo è migliorarne le strutture economiche.

Esistono tre possibili fonti di entrate fiscali: il commercio, l'agricoltura e lo sfruttamento minerario. Tutte queste attività possono migliorare con la costruzione delle apposite strutture, anche se molto dipende dalle risorse che la provincia stessa possiede.

- Le risorse della provincia vengono commercializzate automaticamente se all'interno dell'insediamento. Schiavi e grano vengono spostati tra gli insediamenti a seconda delle esigenze.
- Per lo sfruttamento del sottosuolo è necessario edificare una miniera.

- I progressi agricoli aumentano gli introiti del settore e la crescita demografica semplicemente perché viene prodotto più cibo. Comunque, non tutte le province sono fertili allo stesso modo, per cui le stesse fattorie in diverse parti del mondo non produrranno lo stesso quantitativo di cibo. In ogni caso un insediamento ottiene sempre dei benefici dallo sviluppo agricolo.
- Le strutture commerciali aumentano l'efficienza degli scambi e la quantità di profitti tassabili.
- Un porto (e il suo sviluppo) permette una migliore circolazione di un maggior numero di prodotti. I porti compaiono sempre sulla costa, anche se sono parte integrante di un insediamento. Servono anche per la costruzione delle flotte. Le province senza sbocchi sul mare non possono avere un porto.
- Le strade facilitano la circolazione dei prodotti e incrementano automaticamente il commercio locale. Sono anche il mezzo migliore per spostare le armate.

Il catalogo edilizio e l'albero tecnologico

Tutte le fazioni possiedono un proprio albero tecnologico, la pergamena del catalogo edilizio ti permette di controllare i progressi nell'albero tecnologico.

- Gli edifici a colori sono quelli già presenti, quelli in bianco e nero sono ancora da costruire o non sono disponibili per un dato insediamento.
- Il catalogo edilizio mostra gli edifici governativi che devi costruire per poter edificare altre strutture dello stesso livello tecnologico.
- Cliccando col destro su una struttura (anche non edificata) puoi visualizzare le informazioni che la riguardano.
- Tutte le strutture mantengono o migliorano le caratteristiche delle precedenti.

Le Meraviglie del mondo

In alcune province sono collocate le Meraviglie del mondo antico. Controllare l'insediamento della provincia conferisce il possesso della Meraviglia, e ciò comporta grandi benefici a tutto il dominio. Allo stesso mondo, perdere il controllo della provincia significa anche perdere il possesso della Meraviglia.

I problemi negli insediamenti



Non sempre è bello vivere in un dato luogo; talvolta il popolo te lo farà notare, ribellandosi. Tullia ti avviserà e ti offrirà dei consigli per riportare la situazione alle normalità ma, in questi casi, prevenire è davvero meglio che curare. Puoi ridurre le tasse, aumentare il contingente militare di stanza, inviare un migliore (o semplicemente "un") governatore e, se il tempo lo permette, edificare strutture che abbiano un impatto positivo sull'ordine pubblico.



Agli assedi si resiste, oppure si cerca di romperli. Consulta la sezione Rompere l'assedio a pagina 45 per ulteriori informazioni.



Una pestilenza è forse la peggior calamità che può toccare a un insediamento, un chiaro segno della disapprovazione divina. Un posto squallido sarà vittima di epidemie più facilmente di un insediamento salubre. Un sistema fognario o altre strutture hanno un effetto molto positivo sulla salute pubblica e per questo abbassano il rischio di epidemie.

Cambiare idea

Gli ordini di costruzione vengono eseguiti soltanto quando si clicca sul pulsante di fine turno, per cui, fino a quel momento, puoi sempre annullarli.

L'ADDESTRAMENTO DELLE TRUPPE

Le armate in Rome: Total War sono composte di un insieme di unità comandate da un generale (un membro influente della fazione) o un capitano di rango inferiore (in pratica un soldato proveniente dai ranghi di un'unità).

C'è un'unica classe di unità che non può mai essere addestrata: il corpo di guardia del generale. Questo tipo di truppa accompagna ogni nuovo generale della fazione. Può essere riaddestrato e equipaggiato con armi migliori, ma viene congedato alla morte del generale.

Addestrare qualunque altra unità necessita di tre risorse: tempo, denaro e uomini. Per addestrare un'unità servono un turno, una quantità variabile di denaro e uomini reclutati tra abitanti dell'insediamento. Le truppe devono anche essere mantenute, stipendiate ed equipaggiate. Questo costo di mantenimento viene pagato automaticamente e può diventare un costo significativo ogni turno!

Le strutture militari presenti determinano quali unità possono essere prodotte in un insediamento. Il catalogo edilizio indica le unità prodotte da ciascuna struttura.

I barbari hanno diversi tipi di strutture nel loro albero tecnologico, ma i principi rimangono gli stessi.

- Cliccando col sinistro selezioni un insediamento; i dati relativi compariranno così nel pannello comandi a fondo schermo.
- Cliccando sulla scheda superiore più a sinistra del pannello, vedrai le unità di guarnigione all'insediamento (cliccando col destro su questa scheda aprirai il pannello consuntivo delle forze militari: l'elenco di tutte le tue armate).



Nel pannello comandi, a destra, sono presenti due grossi pulsanti. Clicca su quello in basso per aprire la pergamena dell'insediamento nella sezione del reclutamento truppe.

La scheda di reclutamento

Come vedrai, è molto simile alla scheda di costruzione.

- La scheda di reclutamento è lo strumento con cui ordinare l'addestramento di nuove truppe. Proprio sotto è collocata la coda di reclutamento, che mostra lo stato delle truppe da addestrare.

Nella parte in basso a sinistra sono collocati i pulsanti descritti nella sezione La gestione degli insediamenti.



Clicca qui per chiedere a Tullia quale unità addestrare. Oltre a consigliarti, Tullia motiverà la sua scelta.

■ La coda di reclutamento

Per reclutare delle unità sono necessari: tempo, denaro e uomini (e serve anche altro denaro ogni turno per il mantenimento).

- Il tipo di unità differenti nel catalogo di reclutamento dipende dalle strutture militari dell'insediamento.
- Se non hai denaro sufficiente, non potrai selezionare le unità per inserirle nella coda di reclutamento.
- Diplomatici, spie e assassini sono considerati unità composte da un solo elemento.
- Tutte le navi sono considerate unità militari, ma compariranno nel porto della provincia dopo essere state costruite.

- Sarà ugualmente impossibile selezionare le unità per la coda di reclutamento se nell'insediamento non c'è un numero sufficiente di uomini.
 - Clicca col sinistro su un'unità nella scheda per aggiungerla alla coda di reclutamento.
 - L'unità più a sinistra comincerà a essere addestrata e apparirà in rosso per il numero di turni stabilito. L'ombra si riduce con il progredire dell'addestramento.
 - Clicca col sinistro su un'unità nella coda di reclutamento per annullare l'ordine di addestramento.
 - Possono entrare in coda di reclutamento fino a nove unità. Quando la coda è completa, le unità del catalogo di reclutamento appariranno in ombra.
 - Puoi ordinare il reclutamento dello stesso tipo di truppa un numero illimitato di volte. A differenza delle strutture, le unità non sono uniche.
 - Le unità in coda vengono addestrate nell'ordine in cui sono state inserite, da sinistra a destra. Per cambiare l'ordine, trascina le schede dove desideri.
 - Attento! Se sposti l'unità più a sinistra, i progressi compiuti nell'addestramento fino a quel momento verranno perduti, anche se poi la ricollochi nello stesso punto!
 - Cliccando col destro sull'unità ottieni ulteriori informazioni. La pergamena informativa.
- **La pergamena informativa dell'unità**

Questa pergamena mostra delle informazioni di carattere storico riguardanti l'unità e le sue caratteristiche nel gioco, inclusi i costi di reclutamento e mantenimento.

La pergamena informativa ti permette anche di congedare le truppe, ciò ti consente di risparmiare i costi di mantenimento.



Clicca su questo pulsante per congedare l'unità. Se ciò avviene in un insediamento, gli uomini che la compongono andranno ad aggiungersi alla popolazione locale.

▪ Punti di raduno

Le unità reclutate di solito vengono aggiunte alla guarnigione dell'insediamento. Quando non c'è più posto, si accamperanno fuori dall'abitato. Le unità navali appariranno sempre nel porto della provincia o, se non c'è più posto, davanti a esso.

Ad ogni modo è possibile impostare un punto di raduno, un luogo sulla mappa strategica dove si assembrano tutte le nuove truppe reclutate nell'insediamento. Ciò può risultare molto utile per inviare immediatamente le truppe dove servono, soprattutto se il fronte di guerra si trova lontano dalle zone di reclutamento:

- Seleziona un insediamento.
- Muovi il puntatore dove vuoi che si raccolgano le truppe sulla mappa strategica.
- Premi ALT e clicca col destro per confermare il punto di raduno. Il percorso di quell'unità apparirà sulla mappa evidenziato in blu.
- Diversi insediamenti possono condividere lo stesso punto di raduno. È un eccellente metodo per formare velocemente un'armata.

Allo stesso modo puoi stabilire punti di raduno delle flotte:

- Seleziona un porto, poi premi ALT e clicca col destro dove vuoi che si radunino le navi. Tutte le nuove flotte si dirigeranno lì.

Puoi riposizionare i punti di raduno ripetendo questo procedimento.

▪ Addestramento ed esperienza

Gli uomini utilizzati per formare nuove unità sono reclute senza esperienza, tranne che in casi speciali (per esempio il benefico influsso di un governatore che sappia addestrare meglio le truppe).

▪ La qualità di armi e armature

La presenza nell'insediamento di armaioli migliora la qualità delle armi e delle armature. L'equipaggiamento migliorato compare come un'icona nella scheda di ogni unità.

- Le spade di bronzo (+1), argento (+2), oppure oro (+3) simboleggiano armi di qualità superiore.
- Gli scudi di bronzo (+1), argento (+2), oppure oro (+3) simboleggiano armature di qualità superiore.

▪ Riaddestrare le unità

Clicca sul catalogo di riaddestramento per vedere quali unità possono essere riaddestrate. Ciò succede in due casi:

- L'unità ha subito delle perdite e conta meno uomini del suo numero massimo. Quando viene riaddestrata, la sua esperienza si riduce a causa dell'arrivo di reclute inesperte.
- L'unità è equipaggiata con armi o armature di qualità inferiore rispetto a quanto si può ottenere nell'insediamento. Se un'unità prodotta in un insediamento dove è presente un armaiolo entra in una città con una fonderia, può essere riaddestrata.

Riaddestrare le truppe costa tempo e denaro. Durante l'addestramento, l'unità viene rimossa dalla guarnigione e non ha effetto sull'ordine pubblico.

I mercenari non possono mai venire riaddestrati per colmare le perdite subite in battaglia, ma possono ottenere equipaggiamento superiore.

▪ Cambiare idea sui reclutamenti

È possibile modificare gli ordini di reclutamento durante il turno, perché verranno eseguiti soltanto quando premerai il pulsante di fine turno.

L'assedio di un insediamento o di un forte

L'assedio comincia automaticamente non appena un'armata attacca un abitato. Un centro assediato appare circondato da pali acuminati. Solo armate alleate o della stessa fazione possono assediare lo stesso insediamento: due o più forze neutrali non possono assediare il medesimo abitato.

- La pergamena dei dettagli dell'assedio ti fornisce tutte le informazioni necessarie: le difese, l'equipaggiamento d'assedio e la resistenza degli assediati.
- Nella maggior parte dei casi dovrai costruirti alcune macchine d'assedio, per superare le mura: arieti, scale, torri. Senza di esse, non potrai condurre un assalto.
- Clicca sulle macchine che vuoi costruire e inseriscile nella coda di costruzione. Accodare i pezzi costa punti di costruzione. I punti movimento rimasti all'armata e gli attributi, i tratti e i personaggi del seguito del generale influenzano i punti di costruzione disponibili. I punti di costruzione vengono generati a ogni nuovo turno.
- Se un insediamento non è protetto da una cinta muraria, non ci sarà bisogno di costruire nulla: il tuo esercito potrà attaccare immediatamente o attendere l'esaurimento delle scorte alimentari degli assediati.



Quando sei pronto per attaccare clicca sul pulsante di assalto. Vedrai la pergamena di schieramento delle truppe e da quel punto in poi combatterai come in qualunque altra battaglia. Puoi anche decidere di risolvere automaticamente l'assalto o di rinunciarvi. Se decidi di combattere, ricorda che per prendere un insediamento devi conquistare la sua piazza centrale. Uccidere i nemici non è sempre sufficiente! La risoluzione automatica ti informerà semplicemente se l'assalto è andato o meno a buon fine.



Talvolta dovrai interrompere un assedio. Per fare ciò seleziona l'armata assediante e spostala dalla sua posizione. L'assedio verrà automaticamente tolto. Puoi anche cliccare sul pulsante Togli l'assedio sulla pergamena dei dettagli dell'assedio. Le macchine d'assedio costruite verranno abbandonate sul posto.

La conquista di un insediamento

Esistono tre modi per conquistare un insediamento:

- Affamare gli assediati.
- Assaltare l'insediamento combattendo sul campo.
- Assaltare l'insediamento risolvendo automaticamente il combattimento.

Dopo la caduta dell'insediamento, puoi decidere la sorte dei suoi abitanti:

- **Occupi l'insediamento** – puoi trarre profitto dal saccheggio, ma l'insediamento rimarrà relativamente intatto. La popolazione probabilmente sarà astiosa nei tuoi confronti, ma rimarrà nell'abitato.
- **Riduci in schiavitù la popolazione** – oltre al saccheggio, trarrai profitto schiavizzando gli abitanti e inviandoli nei tuoi insediamenti dove sia presente un governatore. Questo è un ottimo modo per facilitare l'incremento demografico nei tuoi insediamenti principali e soffocare le idee di ribellione nei centri appena conquistati.
- **Stermina la popolazione** – passare gli abitanti a fil di spada riduce drasticamente la popolazione di un insediamento. Segue un inevitabile saccheggio su grande scala. Questa condotta brutale può essere utile quando conquisti insediamenti che appartenevano a una fazione dalla cultura radicalmente diversa dalla tua. Gli introiti dell'insediamento risulteranno estremamente ridotti finché non verrà ripopolato.

Puoi anche risolvere autonomamente la gestione dell'insediamento e far svolgere tutte le operazioni al computer.

Rompere l'assedio

Per rompere l'assedio esistono due modi: una sortita della guarnigione o l'invio di un contingente di soccorso.

- Nessuna armata può uscire o entrare da un centro sotto assedio, che risulta del tutto isolato.
- Per tentare una sortita, seleziona le unità della guarnigione e clicca col destro sull'armata assediante. Si aprirà la pergamena di schieramento delle truppe che ti mostrerà i rapporti di forza tra le armate, permettendoti di decidere se attaccare personalmente, rinunciare, o risolvere automaticamente la sortita. Qualsiasi armata adiacente apparirà come rinforzo in battaglia (eventuali armate alleate saranno sotto il controllo del computer). Tu guiderai le truppe della guarnigione nel tentativo di rompere l'assedio.
- Un contingente di soccorso è un'armata che attacca gli assediati. In questo caso, la guarnigione funge da armata di rinforzo (e le truppe alleate sono sempre guidate dal computer, come prima).
- Durante la sortita, l'armata assediante può cercare di irrompere nell'insediamento e conquistarlo. Dopo tutto, se le porte si aprono per far uscire dei soldati, possono anche far entrare quelli di un'altra fazione!
- In entrambi i casi, per allontanare gli assediati bisogna sconfiggerli in combattimento. Talvolta sarà opportuno distruggere innanzitutto le macchine d'assedio che il nemico sta preparando per l'assalto finale, che in questo modo verrà rimandato.

L'uso delle flotte

Ogni flotta è guidata da un ammiraglio. Come un generale, ha un valore di comando e può acquisire tratti caratteriali che hanno effetto sulla flotta. A differenza del generale, è legato permanentemente alla flotta.

- Selezionando una flotta, comparirà una zona verde: è l'area di movimento del turno. Quest'area comprende anche le zone costiere quando la flotta trasporta dei passeggeri da sbarcare sulla terraferma.
- Le zone rosse compaiono nei pressi di flotte non alleate.
- Puoi ordinare a una flotta di navigare oltre la zona verde; in tal caso una linea colorata mostrerà il percorso. Ogni segmento colorato mostra il movimento che la flotta compirà in un turno.
- Il pannello di rassegna mostra la consistenza numerica della flotta e gli eventuali passeggeri.

▪ Combattimenti navali

Il sistema di combattimento navale in Rome: Total War viene sempre risolto automaticamente. Per dare battaglia, seleziona una flotta e clicca col destro su una flotta nemica.

- Le flotte che perdono navi in combattimento, perderanno anche gli eventuali passeggeri imbarcati in precedenza.
- L'abilità di comando dell'ammiraglio a capo della flotta influenza l'esito delle battaglie.
- Dopo la battaglia, la flotta perdente verrà affondata o si allontanerà dalla zona dello scontro.

▪ I passeggeri delle flotte

Se vuoi imbarcare un'armata o un agente su una flotta, seleziona il passeggero e poi muovi il puntatore sulla flotta. Il puntatore verrà sostituito dal simbolo d'imbarco per mostrarti che il movimento è possibile.

- Cliccando col destro confermerai l'ordine d'imbarco. D'ora in poi, il destino della flotta sarà anche quello dei passeggeri. Tra l'altro, i punti movimento utilizzati dai passeggeri prima dell'imbarco limitano il movimento della flotta.
- Per sbarcare i passeggeri, seleziona la flotta, poi clicca col destro su un punto della costa. Tutti i passeggeri verranno sbarcati, armate, spie, assassini o diplomatici, che risulteranno uniti al contingente.
- Se vuoi sbarcare solo una parte dei passeggeri, selezionali dal pannello di rassegna, poi clicca col destro sulla zona costiera di sbarco.

▪ Blocchi navali

È possibile attuare un blocco navale davanti a un porto nemico, impedendo così ogni comunicazione via mare con il resto del mondo. La fazione che subisce il blocco vedrà i propri introiti commerciali ridotti per ogni turno di blocco:

- Seleziona un'armata o una flotta, poi clicca col destro sul porto sul quale attuare il blocco. Attorno a esso comparirà una barriera, per mostrare il successo dell'azione.
- Puoi togliere il blocco spostando in un'altra zona la tua flotta.
- Se vuoi rompere un blocco navale, devi attaccare con successo la flotta che lo sta mettendo in atto.

▪ Dividere e unire le flotte

Se vuoi dividere una flotta, seleziona nel pannello di rassegna le navi che andranno a formare la nuova flotta e trascinala a destinazione. Esse si dirigeranno automaticamente sotto la guida di un nuovo ammiraglio. Gli eventuali passeggeri rimarranno con la flotta "madre".

Per unire due flotte, è sufficiente spostarle una sull'altra. Se le due flotte sono formate da più di venti navi, potrai decidere l'assortimento di ciascuna flotta.

▪ Le flotte come "traghetti"

È possibile utilizzare le flotte per traghettare delle unità da un posto all'altro nello stesso turno.

▪ Tempeste

Le tempeste possono cagionare danni alle flotte. Una burrasca molto potente potrebbe anche far colare a picco un'intera flotta. Le flotte che effettuano navigazione costiera corrono meno rischi di incorrere in questo tipo di problemi. Se una flotta affonda, porta con sé gli eventuali passeggeri.



L'uso delle spie

Le spie possono essere addestrate negli insediamenti nei quali esiste almeno un mercato. Sono i tuoi occhi e le tue orecchie in territorio nemico e agiscono come controspionaggio e polizia segreta nelle tue terre.

Quando una spia è in grado di operare in un territorio, il puntatore assume una forma particolare. Una spia può tentare di raccogliere informazioni soltanto una volta per turno.



Muovi la spia in un territorio che non ti appartiene. Come infiltrato può provocare malcontento o aprire le porte di un forte assediato. È sempre possibile che la spia venga acciuffata e uccisa.

- Sposta una spia su un'armata per ottenere informazioni sulla sua consistenza e sul comandante. L'accuratezza e la completezza delle informazioni dipendono dall'abilità della spia.
- Sposta una spia su un agente avversario per ottenere informazioni a riguardo.

Le spie possono essere utilizzate per contrastare le attività degli agenti nemici:

- Le spie riescono sempre a individuare il nemico, anche quando non compare alle altre unità.
- Una spia può essere aggregata a un'armata spostandola su di essa. Si può togliere la spia dall'armata selezionandola nel pannello di rassegna e poi cliccando col destro sul punto della mappa.
- Una spia può entrare in un tuo insediamento per una missione di controspionaggio e tenere sotto osservazione eventuali sobillatori. Ciò aumenta l'ordine pubblico.

Durante il gioco l'abilità di una spia può migliorare e al termine di una missione può esserle assegnato un tratto caratteriale... sempre che rimanga in vita!



L'uso dei diplomatici

I diplomatici possono venire addestrati in un insediamento che abbia almeno la villa del governatore o il suo equivalente per le fazioni barbariche. Il loro lavoro è quello di mediare, proponendo patti e trattati, ma anche corrompere eserciti ostili.



Sposta un diplomatico su un suo omologo, un insediamento o un'armata di un'altra fazione: così cominceranno i negoziati. Se i negoziati sono possibili, il puntatore del mouse cambierà forma.

- Un diplomatico può venire aggregato, per motivi di sicurezza, a un'armata nello stesso modo in cui è possibile farlo con una spia. È parimenti possibile fargli lasciare l'armata con cui ha viaggiato.

La pergamena dei negoziati



La pergamena comparirà ogni volta che invierai un diplomatico presso un'altra fazione o quando giungerà presso di te un diplomatico straniero con offerte d'amicizia o perfino minacce.

La pergamena dei negoziati riassume i tuoi rapporti con l'altra fazione, inclusi i trattati precedenti, e ti permette di stringere nuovi patti. Il pannello

centrale rappresenta l'accordo che viene proposto. Stipula un accordo selezionando le voci dalle due liste:

- Clicca su offerte e richieste e aggiungile al patto proposto, che può riguardare terre, denaro o informazioni.
- Clicca di nuovo su una voce selezionata per annullare.

- Le offerte e le richieste non devono essere per forza bilanciate, ma se sono sconvenienti verranno rifiutate più facilmente.



Quando i termini del patto sono chiari, clicca sul pulsante Offri sotto il testo del patto. La controparte risponderà in uno di questi tre modi: rifiuto netto, accettazione immediata o controproposta.



Se offri denaro, territori o informazioni senza chiedere nulla in cambio, stai offrendo un dono. Anche offrirsi di attaccare un'altra fazione è considerato un dono.

- È possibile che tu faccia proposte interessanti, ma non esattamente quelle che la controparte vorrebbe. In questo caso, farà una controproposta.
- Dopo che la controproposta sarà sul tavolo, puoi accettarla oppure avanzare una tua controproposta, nello stesso modo in cui hai formulato la proposta iniziale.
- È possibile che i negoziati durino più di una tornata, tra offerte e controfferte, prima che venga raggiunto un accordo. Ricorda, però, che la pazienza ha un limite e che quel che uno considera negoziare un altro può considerarlo una perdita di tempo!



L'uso degli assassini

Gli assassini possono essere addestrati se nell'insediamento è presente almeno un foro, un'agorà o un bazar. Il loro compito è di uccidere i personaggi o sabotare le strutture.

- Sposta un assassino contro un'armata, un insediamento o un agente per assegnargli una missione. È possibile compiere soltanto una missione in un qualunque momento del turno.
- Un assassinio può essere indirizzato verso chiunque; una volta delimitata la zona delle operazioni, comparirà un elenco dei possibili obiettivi e le percentuali di successo per ciascuno.



Le missioni di sabotaggio riguardano soltanto gli insediamenti. In presenza di un personaggio, ti verrà chiesto se vuoi ordinare un assassinio o un sabotaggio. Allo stesso modo, nella pergamena delle missioni comparirà una lista degli obiettivi sensibili da colpire, ciascuno con la percentuale di successo. Le strutture che l'assassino non riconosce sono evidenziate da un "?", ma possono essere sabotate ugualmente. Utilizza le schede superiori per spostarti tra le due opzioni di assassinio e sabotaggio.



Clicca col sinistro sull'obiettivo, quindi sul pulsante Sabotaggio. Puoi sempre annullare la missione col pulsante X.

- Non ci sono garanzie che un assassino riesca nel suo intento. Il fallimento può significare la morte.

La gestione automatica degli insediamenti

Gli insediamenti in Rome: Total War possono venire gestiti in modo automatico se preferisci concentrarti sull'aspetto "militare" del gioco.

Se un insediamento è privo di un governatore, verrà gestito automaticamente. Se l'ultimo personaggio abbandona l'insediamento, la gestione cambia immediatamente e viene automatizzata.

Quando conquisti un insediamento, avrai l'opzione di farlo gestire in automatico. In questo caso il generale conquistatore potrà esserne il governatore, ma l'insediamento si gestirà in modo autonomo.

■ La pergamena dell'insediamento

Nella sezione sulle politiche dell'insediamento puoi cliccare sulla casella di spunta Gestione automatica.

In questo caso, puoi anche scegliere il tipo di politica di sviluppo per l'insediamento. Le politiche sono le seguenti:

- **Bilanciata** – Non viene preferita alcuna attività in particolare.
- **Finanziaria** – Viene favorita la costruzione di strutture capaci di generare profitti.
- **Militare** – Viene favorita la costruzione di strutture per il reclutamento dei soldati.
- **Difensiva** – Viene data la priorità alla costruzione delle mura.
- **Culturale** – Si preferisce investire gli sforzi edilizi in tutto ciò che aumenta la felicità della popolazione.

L'ammontare totale di denaro impiegato nella costruzione di nuove strutture è determinato dalla politica generale di spesa impostata nella pergamena del resoconto generale delle fazioni, visualizzabile cliccando col sinistro sull'icona della tua fazione in basso a destra nel pannello comandi.

Quando la gestione automatica è disattivata, hai la possibilità di scegliere il livello di tassazione da imporre alla popolazione.

Evitare di finire sul lastrico

Senza mezzi termini: devi avere più entrate che uscite. Finire il denaro è un modo sicuro per perdere la partita. Senza soldi, non puoi edificare, non puoi reclutare né puoi mantenere le forze che già possiedi.

■ La gestione delle tasse

In ogni insediamento con un governatore puoi impostare il livello di tassazione, da Molto alto a Basso. Puoi effettuare variazioni nella pergamena dell'insediamento.

- Clicca sulle frecce a destra e sinistra per alzare o abbassare le tasse.
- Cambiando il livello di tassazione, vedrai modificarsi gli introiti, l'ordine pubblico e la percentuale di aumento demografico. In generale, più basse sono le tasse, più felice è la popolazione!



Clicca sul pulsante Dettagli insediamento se vuoi vedere le fonti di reddito dell'insediamento.

Clicca sulla scheda finanziaria della pergamena del riepilogo fazione (clicca sul simbolo della fazione nel pannello comandi per accedervi) per vedere la proiezione finanziaria del turno in corso.

La pergamena del resoconto di fine turno ti fornisce i dettagli delle spese effettive dell'ultimo turno.

Questi due resoconti ti permettono di fare il punto in tempo reale sullo stato delle tue finanze. Puoi anche accertarti che l'assistente IA non stia spendendo denaro troppo velocemente modificando la politica di spesa IA nella pergamena del riepilogo fazione.

La gestione della fazione

Cliccando sul simbolo in basso a destra del pannello comandi, aprirai la pergamena del riepilogo fazione.

■ La pergamena del riepilogo fazione

Questa pergamena è la chiave per comprendere tutti i dettagli politici, diplomatici e finanziari della tua fazione. Clicca sulle schede superiori della pergamena per visualizzare i dettagli del Senato della diplomazia e lo stato delle finanze e/o il riepilogo della fazione.

Il riepilogo della fazione ti permette di impostare la gestione automatica degli affari di tutta la fazione. Queste sono le impostazioni predefinite per qualunque insediamento gestito automaticamente:

- Clicca sulla casella di spunta Automatizza tutta la produzione se vuoi che il computer amministri gli insediamenti al posto tuo. Altrimenti:
- Clicca su Abilita il reclutamento automatico se vuoi che gli insediamenti producano le truppe migliori di cui dispongono.
- Clicca su Abilita la costruzione automatica se vuoi che il computer gestisca la politica edilizia degli insediamenti.
- La barra della politica di spesa dell'IA ti permette di regolare quanto denaro verrà risparmiato e quanto utilizzato dalla gestione automatica.

Tre pulsanti in basso a sinistra offrono altre informazioni sulla tua fazione:



Classifica fazioni – un grafico consuntivo che mostra i progressi di ciascuna fazione rispetto alle altre.



Albero genealogico – un prospetto completo dei membri dell'intera famiglia, tra cui generali e governatori.

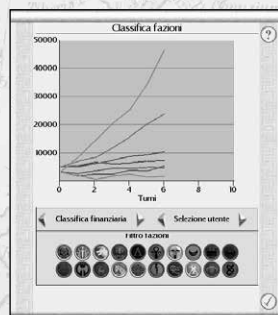


Rapporti col Senato – di ciò parleremo dettagliatamente più avanti.

■ La classifica fazioni

Questa pergamena ti offre la possibilità di osservare i tuoi progressi di gioco e raffrontare la tua forza con quella delle altre fazioni. Il grafico mostra il potere acquisito in valore assoluto dalla tua fazione nel tempo; non lo mostra in proporzione alla "fetta di potere" che detieni a livello mondiale.

- La scelta della classifica ti permette di scegliere un aspetto della fazione da analizzare: produzione, territori, finanze, popolazione e generale.
- La scelta delle fazioni ti lascia scegliere a quali fazioni vuoi paragonare i tuoi risultati: solo la tua, tutte, le cinque migliori, quelle confinanti, o una selezione personalizzata.



- Puoi utilizzare i simboli di fazione per togliere e inserire i singoli andamenti delle fazioni sui grafici. Questo può essere molto utile quando analizzi in tuoi progressi bellici.

■ L'albero genealogico della fazione

La pergamena dell'albero genealogico mostra tutti i personaggi della tua famiglia – gli uomini che possono diventare generali o governatori. Ti permette anche di decidere chi sarà l'erede del tuo capofamiglia.



- I ritratti a colori rappresentano familiari vivi; quelli in bianco e nero i morti.
- I personaggi più importanti della fazione sono il capofamiglia e l'erede designato, riconoscibili per il simbolo sul ritratto.
- Tutti i ritratti più grandi rappresentano governatori o generali. Spostando il puntatore su di essi vedrai il nome e le caratteristiche. I ritratti più piccoli sono riservati alle mogli, alle sorelle e ai figli minorenni.

Cliccando su un ritratto grande, verranno evidenziate due opzioni.



Il pulsante Designa erede ti permette di nominare l'erede della tua fazione.



Il pulsante Mostra evidenza la posizione del personaggio in questione nella mappa strategica.

■ Nuovi familiari

In situazioni normali, ai vari membri della famiglia nasceranno figli e figlie. Non appena raggiungeranno la maggiore età, i figli maschi diventeranno governatori e generali. Tutti i nuovi personaggi (inclusi i figli adottivi e i parenti acquisiti con un matrimonio) compaiono sempre nella capitale. Le figlie possono essere date in sposa quando raggiungono la maggiore età.

Adozioni e matrimoni

I figli scapoli della tua famiglia si sposeranno e, se gli dei lo vorranno, perpetueranno la stirpe senza che tu ti debba preoccupare.

Di tanto in tanto – quando c'è una figlia in età da marito a disposizione – si presenterà un pretendente alla sua mano. Se lo accetti nella tua famiglia, verrà da te adottato e sarà trattato come tutti gli altri uomini della famiglia.

Caratteristiche

Tutti i membri della famiglia hanno tre caratteristiche che hanno effetto nel gioco, Comando, Amministrazione e Influenza, con un valore che va da 0 (il minimo) a 10 (il massimo):

- Il Comando è l'abilità di un personaggio di guidare e ispirare gli uomini in battaglia. Un alto valore di Comando ha un effetto positivo sul morale e sul valore dei soldati. Un basso valore ha un qualche effetto, che è sempre meglio di niente.
- L'Amministrazione è la capacità di gestire un insediamento e i suoi affari.
- L'Influenza è la capacità di manipolare gli altri con la propria dialettica e personalità. Tutto ciò ha effetto sull'ordine pubblico nel caso di governatori con un alto valore di Influenza.

Altri personaggi nel gioco hanno delle caratteristiche:

- Gli ammiragli hanno un valore di Comando, ma solo per le battaglie navali.
- I diplomatici hanno un valore di Influenza, e ciò determina la loro capacità di portare a termine missioni diplomatiche con altre fazioni.
- Le spie e gli assassini hanno un valore di Sotterfugio, cioè l'abilità di svicolare, reggere il doppio gioco e agire in clandestinità.



Il seguito: i personaggi ancillari

Il seguito di un generale è composto di personaggi "ancillari". Assistenti, aiuti, segretari, insegnanti, professionisti, servi, famigli di ogni tipo che sembrano l'irrinunciabile contorno dei grandi uomini. Gli ancillari sono aggiunti al seguito di un personaggio dopo un grande evento. Ci sono anche un paio di personaggi storici tra di essi, forse aiuteranno la tua causa!

Di solito gli ancillari offrono bonus e malus più o meno come i tratti caratteriali. A differenza di questi, però, gli ancillari possono spostarsi da un personaggio all'altro, sebbene alcune combinazioni siano impossibili.

- I due personaggi devono essere nella stessa armata.
- Clicca sul ritratto nel pannello di rassegna che rappresenta il generale con l'ancillare.
- Seleziona e trascina l'ancillare che vuoi spostare dalla pergamena alla scheda di unità del personaggio ricevente all'interno del pannello di rassegna.

■ Tratti caratteriali: vizi e virtù

Col tempo, i personaggi accumuleranno una serie di tratti peculiari. Alcuni di questi sono positivi, altri meno, ma un buon personaggio svilupperà dei tratti per lo più positivi, mentre uno che fugge in battaglia o è costretto a passare la vita in una provincia insignificante può sviluppare un pessimo carattere! È probabilmente una buona idea controllare le inclinazioni dei personaggi, ogni tanto, per assicurarsi che non indulgano troppo nella vita comoda e lussuosa, né diventino belve assetate di sangue!

I rapporti col Senato

In **Rome: Total War** la fazione dei Romani è rappresentata da quattro gruppi, tre famiglie e il Senato. Quando si tratta di non-romani, sono tutti dalla stessa parte, ma è destino che una di queste fazioni cerchi di prendere il controllo dei domini di Roma e fondi l'Impero. All'inizio il Senato e le altre famiglie romane non sono ostili. Non dovrai preoccuparti di essere tradito da una famiglia romana. A un certo punto diventerà però inevitabile: qualcuno dovrà gettare la maschera e rivelare i suoi desideri di supremazia. Ogni famiglia romana nutre l'inconfessabile sogno di conquistare il potere assoluto. Per questo è molto probabile che si verifichi una guerra civile. La conquista di Roma potrà riuscire soltanto se possiedi armate molto forti e la tua persona riscuote consensi tra il Senato e tra la plebe di Roma.

■ Missioni senatoriali

All'inizio di ogni turno, le notifiche degli eventi compaiono sulla sinistra dello schermo. Tra queste ci sono i messaggi del Senato, che contengono determinate richieste.

Queste missioni sono predisposte nell'interesse di Roma, non della tua famiglia. Anche se il bene di Roma coincide spesso col tuo, ciò non è necessariamente vero. Il Senato ti impone anche un tempo limite per il compimento di ogni missione.

Più missioni porterai a termine, più ricompense dal Senato riceverai, più difficili saranno le missioni successive!

▪ La pergamena del Senato

La pergamena riassume tutta la politica di Roma. Clicca sulle opzioni per esaminare l'orientamento politico, le missioni o la tua popolarità.

La sezione della pergamena della linea politica mostra le informazioni sulle attitudini del Senato nei confronti delle popolazioni e delle fazioni straniere nel gioco. Clicca col sinistro sul simbolo della fazione per vedere l'opinione del Senato.

La sezione delle missioni senatoriali visualizza le missioni che dovresti condurre a termine. Spetta a te decidere se seguire le indicazioni del Senato. È certo che chi compie le missioni affidate dal Senato viene lautamente ricompensato.



Clicca su una missione per selezionarla, poi clicca su questo pulsante per visualizzare il luogo della missione sulla mappa strategica.

La sezione dell'assemblea visualizza la tua popolarità presso il Senato e presso il popolo (cioè la plebe di Roma).

- La tua popolarità presso il Senato aumenta se porti a termine le missioni che ti vengono proposte e se conquisti terre straniere per la gloria di Roma. Il Senato tiene anche in considerazione la tua potenza militare e il pericolo che potresti rappresentare.
- La tua popolarità presso il popolo aumenta se conquisti nuove terre per la gloria di Roma (cioè, della tua famiglia, alla fine). La plebe ama i personaggi vincenti!

▪ La pergamena delle cariche senatorie

Questo è l'elenco dei personaggi del gioco che sono stati onorati con una carica di responsabilità da parte del Senato. Soltanto i Romani possono ottenere cariche senatorie.

Ciascuno dei titoli garantisce dei benefici al suo possessore e conferisce prestigio anche ai precedenti incaricati: l'onore di meritarsi la fiducia del Senato di Roma rimane per sempre con chi lo ha ottenuto.

Le cariche senatorie sono divise tra i membri del Senato stessi e le tre fazioni principali a seconda della popolarità di ciascuna famiglia nell'assemblea.

Un personaggio può ricoprire una sola carica per volta. Durante la vita può ottenere diverse cariche e ottenerne i conseguenti benefici, tanto di quella presente come di quelle passate.

- Clicca col sinistro su un personaggio dell'elenco per centrare la mappa strategica su di lui.
- Clicca col destro, invece, per visualizzare i dettagli del personaggio: i tratti caratteriali e il seguito.

Ricevere aiuto

In molti punti noterai la presenza del simbolo ?. Cliccaci sopra se vuoi avere ulteriori informazioni. Se il tuo mentore è già visibile, devi prima congedarlo e poi chiedere aiuto: Tullia è preparata e intelligente, ma può darti solo un consiglio per volta!

Modificare le opzioni durante il gioco

Premendo ESC quando non c'è alcuna pergamena sullo schermo si apre il menu delle opzioni di gioco.

- Per le opzioni di gioco, audio e video, utilizza le barre a cursore e le caselle di spunta per modificare le impostazioni secondo le tue preferenze.
- Carica partita e Salva partita ti permettono di salvare e caricare partite salvate in precedenza (anche di caricare una partita in una posizione precedente a una clamorosa disfatta... no, no, sappiamo che non imbroglieresti mai in questo modo).

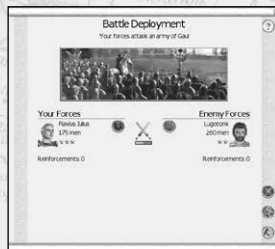
BATTAGLIE

Questa parte del manuale riguarda esclusivamente l'aspetto tattico del gioco e ti spiega come ottenere il massimo dalle tue truppe. Le due parti del gioco sono strettamente connesse sotto molti punti di vista. La parte strategica del gioco determina quando una battaglia si verificherà e chi ne sarà il protagonista, mentre il risultato dei singoli scontri condiziona lo svolgimento della campagna. I generali ottengono tratti caratteriali a seconda del loro comportamento in battaglia. Puoi conquistare o perdere città, mentre una vittoria schiacciante potrebbe costituire il prologo di una conquista su grande scala!

La pergamena di schieramento delle truppe

Dopo aver selezionato un'armata, clicca col destro sul nemico per dare battaglia. Quest'azione aprirà la pergamena di schieramento delle truppe:

- La barra centrale offre il rapporto di forze tra le armate che si fronteggiano. Le percentuali esatte vengono visualizzate se passi il puntatore sull'icona delle spade incrociate.
- Sono elencati anche i rinforzi (anche nel computo del rapporto di forza). Questi sono richiamati dalle truppe adiacenti al luogo del combattimento.



Clicca qui per prendere il controllo delle unità sul campo. Quel che succede dopo è l'argomento della seconda parte del manuale!



Puoi anche risolvere automaticamente i combattimenti, una soluzione veloce, ma con un numero maggiore di perdite, tra cui, a volte, lo stesso generale.



Clicca qui per annullare la battaglia. In questo caso il tuo esercito indietreggerà di qualche passo sulla mappa strategica.

Attaccanti e difensori

In ogni battaglia campale c'è chi attacca e chi difende. Durante gli assedi, la condizione normale è che l'attaccante sia l'assediate, tranne nel caso di una sortita degli assediati o di un aiuto ricevuto da un'armata giunta in soccorso. Gli attaccanti e i difensori sono soggetti a differenti condizioni di vittoria e di schieramento.

La vittoria

In generale, per vincere devi far fuggire il nemico dal campo di battaglia. Per terminare una battaglia prima del tempo, però, puoi premere ESC e farla risolvere automaticamente.

- Per mettere in fuga il nemico devi uccidere una gran quantità di soldati oppure mandarli in crisi affossandone il morale (per esempio uccidendo il generale).
- L'attaccante può essere condizionato da un limite di tempo. Se non hai sconfitto il nemico allo scadere del tempo, avrai perso la battaglia.
- Il tempo lavora a favore del difensore. Se è riuscito a rimanere con qualche unità sul campo quando il tempo utile si esaurisce, avrà vinto.
- Durante un assedio, la vittoria è determinata dal controllo della piazza centrale dell'insediamento. Gli attaccanti devono prendere il controllo della piazza prima dello scadere del tempo limite.
- Durante una battaglia, puoi premere F1 per visualizzarne le informazioni dettagliate, incluse le condizioni di vittoria.

Schierare le truppe

All'inizio della battaglia, avrai la possibilità di schierare le truppe.

- L'attaccante può disporre le proprie truppe sul lato del campo di battaglia da cui è entrato nella mappa strategica: se proviene da nord, schiererà a nord le truppe.
- Il difensore può schierare le truppe in un'area complementare a quella dell'attaccante.
- I rinforzi provengono sempre dal bordo del campo di battaglia che coincide con la direzione del loro arrivo sulla mappa strategica. Può essere molto utile posizionare gli eserciti sui fianchi o alle spalle del nemico nella mappa strategica prima di attaccare.

■ Analizzare il terreno

All'inizio della battaglia avrai una panoramica globale del campo di battaglia con visuale dall'alto. Le zone di schieramento sono identificate dai colori delle fazioni.

■ Il discorso introduttivo del generale

Prima di ogni battaglia, il generale si lancerà in un appassionato discorso ai suoi uomini. Vale la pena ascoltarlo, perché può includere un paio di suggerimenti sullo stato del campo di battaglia e sulla tattica da utilizzare con il nemico.

■ Attendere le condizioni favorevoli

Se stai attaccando, hai la possibilità di attendere che le condizioni atmosferiche siano propizie all'attacco. È sufficiente cliccare sul pulsante Attendi. Può anche darsi che il tempo non cambi, e comunque non potrai attendere in eterno:

- Una battaglia combattuta con condizioni meteorologiche avverse (pioggia, neve, tempesta di sabbia) sarà più faticosa per entrambi gli eserciti.
- Il tempo umido rende la vita difficile agli arcieri (le corde degli archi risentono dell'umidità).
- La nebbia e le tempeste di sabbia riducono la visibilità.

Il difensore è costretto a combattere nel momento deciso dall'attaccante.

Se hai teso un'imboscata, non puoi scegliere di attendere il cambiamento di condizioni atmosferiche.

■ Cambiare lo schieramento

Il computer colloca già le tue truppe in una posizione sensata, ma forse non nel modo in cui le schiereresti tu. Clicca sul pulsante Inizia lo schieramento per riorganizzare le truppe:

- Non sei mai obbligato a cambiare schieramento.
- Non puoi schierare l'armata se sei stato colto in un'imboscata: i tuoi uomini saranno disposti in colonna, del tutto impreparati allo scontro!
- Le unità devono essere collocate all'interno della zona di schieramento, delimitata dal colore della fazione.
- Clicca col sinistro su un'unità o sulla sua scheda nel pannello di rassegna, poi Clicca col destro sulla zona in cui vuoi collocarla.

- Puoi schierare più unità per volta, selezionandole insieme.

Premi CMD e Clicca col sinistro sull'unità in campo o sulla sua scheda nel pannello di rassegna.

Premi CMD e fai doppio clic sulla scheda nel pannello di rassegna per selezionare tutte le unità dello stesso tipo.

Clicca col sinistro e trascina sul campo per creare un riquadro e selezionare tutte le unità al suo interno.

- Schiera più unità contemporaneamente cliccando col destro dove vuoi collocarle, cliccando col destro e trascinando, otterrai una formazione in linea.

Quando hai terminato, clicca su Inizia battaglia.

■ Consigli tattici

Non appena la battaglia sarà cominciata, il tuo mentore tattico, il veterano Marco, dirà la sua opinione sulla tattica assunta dal nemico per il combattimento. Queste informazioni possono servirti per formulare una tua tattica.

Usare il pannello comandi tattico

Il pannello comandi tattico è diviso in tre zone principali:

- A sinistra, la mappa radar, il comando di velocità del gioco e il rapporto di forza tra le armate.
- Al centro, le schede di unità, ciascuna delle quali rappresenta un'unità sul campo di battaglia.
- A destra, i comandi per le unità e per tutta l'armata.

■ Uno sguardo al campo di battaglia

Tutte le tue unità sono facilmente identificabili perché recano con sé uno stendardo con il simbolo e il colore della tua fazione.

- Clicca sullo stendardo per selezionare l'unità corrispondente – questa tecnica può servire per passare da un'unità all'altra nella concitazione del corpo a corpo.
- Alcune unità portano altri standardi identificativi, per mostrare un livello d'esperienza maggiore o un migliore equipaggiamento. Il numero degli standardi dell'unità, perciò, ne manifesta la potenza.
- Le unità della guardia del generale portano standardi quadrati assai diversi dagli altri. È sempre possibile vedere la posizione del generale, perché la differenza degli standardi è molto evidente.

- Un capitano a guida di un'armata è evidenziato allo stesso modo, con un grande standardo. Non essendo un generale, tuttavia, farà parte di un'unità tra le tante, anche di semplici contadini!
- Il terreno ha l'effetto che ti aspetteresti dal vero: ci si può nascondere nei boschi, se si guada un fiume si sarà rallentati, camminare nella neve aumenterà l'affaticamento, e così via.
- Il limite estremo del campo di battaglia è indicato da una linea rossa. Le unità non possono oltrepassare quel limite se non quando stanno fuggendo o si stanno ritirando.

■ La mappa radar

La mappa radar ti fornisce la visuale dall'alto del campo di battaglia. Il terreno di scontro riflette quello della mappa strategica. Potrai vedere in lontananza le montagne, il mare o anche i vulcani.

- La mappa radar è sempre orientata con il nord in alto.
- Le frecce nei colori delle fazioni mostrano la posizione e il verso delle unità sul campo di battaglia.
- Le unità selezionate sono sempre evidenziate nella mappa radar.
- Le due linee blu mostrano la visuale corrente sul campo.
- La zona d'ombra ai limiti della mappa radar è fuori dai confini della battaglia. Le unità possono giungere in quella zona solo se si stanno ritirando o se stanno fuggendo come conigli impauriti (sì, il termine tecnico è "in rotta").



Puoi ingrandire o rimpicciolire la mappa radar utilizzando questi pulsanti per cambiare la scala d'ingrandimento.

Gli altri elementi della sezione sono:



La clessidra mostra il tempo che manca alla fine della battaglia.

- Proprio sopra i comandi di velocità di gioco, la barra delle perdite mostra approssimativamente l'andamento della battaglia.



Clicca su uno di questi quattro pulsanti se vuoi che la velocità di gioco: sia nulla (pausa), normale, doppia o tripla. Per la pausa, puoi anche premere il tasto P. Puoi impartire ordini anche quando il gioco è in pausa.

■ Il pannello di rassegna

Ciascuna delle schede in questo pannello rappresenta un'unità sul campo. Quando una scheda è evidenziata, gli uomini corrispondenti sul campo di battaglia mostrano ai loro piedi delle frecce verdi.



Il numero rappresenta gli uomini presenti nell'unità. Il numero diventa rosso quando l'unità subisce delle perdite. L'immagine mostra l'unità – in questo caso di Astati.



Le schede con un ritratto rappresentano i generali e le loro guardie del corpo. Una stelletta d'oro sull'unità indica il comandante supremo dell'armata. Gli altri generali sono indicati con una stelletta d'argento.



Le unità di veterani o equipaggiate con armi di qualità superiore sono evidenziate in modo diverso: i veterani sono indicati dalle mostrine, mentre questa spada sulla scheda dei Triari indica che sono equipaggiati con armi di qualità.



Tutte le unità con armi da tiro hanno una barra delle munizioni. All'inizio di un combattimento la barra è sempre al massimo e diminuisce ogni volta che l'unità effettua il tiro.



Anche le unità di artiglieria hanno una barra delle munizioni. Il numero sulla scheda rappresenta gli uomini addetti al pezzo. Ogni unità di artiglieria necessita di un numero minimo di uomini per funzionare.



Le unità possono venire raggruppate durante la battaglia. Cliccando sulla scheda del gruppo, tutte le unità selezionate si muoveranno come se fossero una sola.

Le schede di unità possono avere delle icone all'interno che identificano il tipo di azione che stanno compiendo.

I comandi dell'armata e delle unità

Nella sezione a sinistra del pannello comandi si trovano gli ordini per le singole unità e per i gruppi. Come altrove, un'etichetta esplicativa mostra, al passaggio del puntatore sul pulsante, la sua funzione:



Se clicchi sul ritratto del generale, la visuale si sposta immediatamente alle sue spalle. Se l'armata è guidata da un capitano, qui appare uno standardo.



Clicca qui (o premi il tasto Indietro) per annullare gli ordini dell'unità selezionata.



Clicca qui per unire le unità selezionate. Il pulsante è offuscato a meno che non siano state selezionate più unità.



Questo pulsante rimpiazza quello di concatenamento unità quando viene selezionato un gruppo. Clicca qui per impostare o meno il controllo del computer sul gruppo e il gioco impartirà gli ordini alle unità dopo che le avrai impartite al gruppo.



Clicca qui per far ritirare in buon ordine le truppe e farle uscire dal campo di battaglia. Un'unità in ripiegamento può essere richiamata finché non si è completamente ritirata.



Clicca qui per cambiare la formazione dell'unità da serrata ad allargata. La differenza tra le sue formazioni è lo spazio tra un soldato e l'altro.



Clicca qui per ordinare la formazione a scermaglia. Un'unità in questa formazione cercherà di mantenere una distanza di sicurezza tra sé e il nemico (per poter utilizzare armi da tiro). Se un'unità non può adottare questa formazione, questo pulsante appare offuscato.



Clicca qui per ordinare di tirare a volontà. Se l'opzione è abilitata, l'unità selezionata con armi da distanza tirerà sul primo nemico a portata senza attendere ordini. Nel caso di unità senza armi da tiro, il pulsante è inutilizzabile.



Questi pulsanti assolvono a più di una funzione, a seconda del tipo di unità selezionata.



Clicca qui per impostare l'unità selezionata in modalità di presidio. L'unità terrà la posizione a qualunque costo, lasciando avvicinare il nemico; non inseguirà un nemico in fuga. Può essere utile usare tale modalità per controllare punti strategici (per esempio una porta).



Clicca qui dopo aver selezionato un'unità per ordinarle di marciare o correre. Un'unità che corre si stanca più facilmente di una che marcia.



Quando un gruppo di unità viene selezionato, clicca qui per mostrare i pulsanti di raggruppamento.

Il controllo della visuale tattica

La visuale standard in **Rome: Total War** è in stile STR (Strategico in Tempo Reale), controllabile con il mouse o con i tasti freccia (c'è anche un altro modo, che verrà discusso tra un attimo).

- Spostare il puntatore ai limiti dello schermo modifica la visuale. Il puntatore cambia forma per segnalare che si può modificare la visuale.



Spostare il puntatore verso l'alto o il basso dello schermo porta avanti e indietro la visuale. L'angolo di visuale non cambia.



Spostare il puntatore a destra e sinistra sullo schermo fa ruotare la visuale sull'asse verticale senza modificarne l'altezza.



Spostare il puntatore sulla destra e sinistra del pannello comandi fa sorvolare la visuale a destra e sinistra senza cambiare l'angolo di incidenza.

- La rotellina del mouse modifica l'incidenza della visuale, che aumenterà man mano che il punto di vista si sposta verso l'alto sul campo di battaglia.
- Premando il tasto ALT e i tasti freccia potrai modificare l'altezza della telecamera nello stesso modo.
- I tasti CMD e freccia permettono di modificare l'inclinazione della telecamera senza alterare la sua altezza.
- Tenendo premuto il tasto centrale del mouse si avrà l'effetto di ingrandimento (su alcuni mouse questa funzione è assolta dalla rotellina).

- I tasti freccia sulla tastiera spostano la visuale senza cambiarne l'angolazione. Cliccando col sinistro sul campo e tenendo premuto il tasto freccia destro o sinistro si ruota rapidamente la visuale.



Clicca due volte col sinistro sulla scheda di un'unità per spostare la visuale alle sue spalle.

- Clicca sul ritratto del generale nel pannello di rassegna per muovere la visuale alle spalle del generale e delle sue guardie del corpo. Clicca sullo stendardo della fazione per spostare la visuale sull'unità del capitano, se non c'è un generale al comando dell'armata.
- Le linee blu della mappa radar che delimitano l'area visibile del campo di battaglia mutano con il movimento della visuale.
- La visuale può essere cambiata anche quando il gioco è in pausa.

Premi Esc e seleziona Opzioni di gioco per cambiare la modalità di camera.

- I tasti freccia su e giù portano la visuale avanti e indietro senza cambiarne l'angolazione.
- I tasti freccia destra e sinistra sulla tastiera fanno ruotare la visuale su se stessa senza cambiarne la posizione.
- La rotellina del mouse regola l'altezza della visuale, ma non l'angolazione.

Muovere e attaccare

In Rome: Total War per spostare le unità e farle attaccare si utilizza lo stesso comando: clicca col sinistro per selezionare, clicca col destro sul campo di battaglia o su un'unità nemica. Per un ordine il movimento:

- Clicca col sinistro su un'unità o sulla sua scheda nel pannello di rassegna per selezionarla.



Clicca col destro in un punto del campo di battaglia verso cui vuoi muovere l'unità.

- Clicca due volte sulla destinazione se vuoi che l'unità compia il tragitto di corsa.
- Gli indicatori di movimento verdi sotto l'unità sono la conferma dell'ordine.



Se l'unità non può muoversi per una qualunque ragione, il puntatore cambierà forma. Questo può accadere, per esempio, nel caso di terreno invalicabile.

- Puoi passare in rassegna tutti gli ordini di movimento tenendo premuta la barra spaziatrice. Le mostrine indicheranno la destinazione dell'unità finché la barra viene tenuta premuta.

Per un ordine di attacco:

- Clicca col sinistro su un'unità o sulla sua scheda nel pannello di rassegna per selezionarla.



Clicca col destro sull'unità nemica che deve essere attaccata. Il puntatore assumerà questa forma se l'unità è equipaggiata con armi da mischia.

- Clicca due volte se vuoi che la tua unità effettui un attacco in carica. Stai attento, però, a non caricare da troppo lontano, perché i tuoi uomini potrebbero arrivare già stremati a contatto col nemico.



Questa è la forma del puntatore quando l'unità sta attaccando con dei giavelotti o lance e ha ancora munizioni disponibili.



Questa è la forma del puntatore quando l'unità sta attaccando con archi o armi analoghe (fionde, per esempio).

- Per tutte le unità da tiro:

Clicca col destro sull'unità nemica da attaccare.

Se il puntatore è rosso, l'unità marcerà in avanti finché non sarà a tiro, poi comincerà il tiro.

Se il puntatore è verde, l'unità comincerà subito a scagliare i proiettili.

- Cliccare due volte col destro quando un'unità di tiratori è selezionata la fa correre a distanza di tiro.
- Le frecce di movimento rosse sono la conferma dell'ordine.



Clicca sul pulsante d'arresto sul pannello comandi o premi in qualunque momento la barra spaziatrice per annullare un ordine di movimento o di attacco.

Alcune unità possono attaccare in vari modi. Per esempio molte truppe di giaculatori sono anche armate di spade o pugnali. Puoi ordinare a un'unità di attaccare con l'arma secondaria:

- Premendo ALT e cliccando col destro su un'unità nemica.
- Se il puntatore mostra una spada, cliccando due volte col destro e lanciando l'unità alla carica.

Gli attacchi con l'arma secondaria sono utili soprattutto per i legionari romani, che utilizzavano la strategia di lanciare una salva di pilum (il caratteristico giavellotto pesante romano) per poi gettarsi in corpo a corpo. Ecco perché il loro attacco primario è il giavellotto. Essi caricheranno quando il nemico si sta ancora riprendendo dalle perdite causate dalle armi da lancio.

Cambiare la formazione delle unità

È possibile cambiare il fronte e la profondità di ciascuna unità. Il fronte è il numero di uomini che possono combattere contemporaneamente. La profondità mostra quanti ranghi andranno a sostituire i caduti della prima fila:

- Seleziona un'unità cliccando col sinistro.



Clicca col destro e trascina per allungare il fronte. Durante il processo, il puntatore verrà sostituito dall'immagine dell'unità, con una freccia che indica la direzione in cui è rivolta.

Cambiare la direzione del fronte

Tutte le unità hanno una direzione del fronte, cioè il suo "davanti". Tutti gli attacchi verranno portati guardando nella direzione del fronte, mentre molte unità saranno più vulnerabili attaccate ai fianchi o alle spalle. È possibile modificare il fronte di un'unità per farle fronteggiare una minaccia imminente, magari senza farla muovere.

- Seleziona l'unità cliccando col sinistro sul campo di battaglia o sul pannello comandi.
- Usa i tasti **Q** e **E** per ruotare il fronte dell'unità senza farle cambiare posizione.
- La nuova disposizione dell'unità è mostrata dai segnaposto sul terreno. La freccia indica la direzione in cui essa sarà volta.

Quando vengono selezionate più unità (consulta anche Usare contemporaneamente più unità a pagina 71), il cambio di fronte avviene con la creazione di una linea di battaglia che poi ruota su se stessa.

Tappe di marcia

Quando un'unità riceve un ordine di movimento, normalmente si sposterà direttamente verso la destinazione. Ad ogni modo le unità sono abbastanza intelligenti da superare ostacoli del terreno come ponti, case o mura.

È possibile affidare a un'unità selezionata un percorso ben definito attraverso una serie di tappe fino alla destinazione finale:



Tieni premuto MAIUSC e Clicca col destro sul punto che hai scelto come tappa intermedia. Ripeti il processo per aggiungere un'altra tappa al percorso dell'unità.

- Puoi utilizzare un massimo di dodici tappe.
- Per ricordarti le tappe che hai fissato, premi MAIUSC dopo aver selezionato l'unità in marcia.
- Tenendo premuta la barra spaziatrice (ma senza il tasto MAIUSC) vedrai la destinazione finale e il fronte dell'unità.

Attività dell'unità

Muovi il puntatore su un'unità sul campo di battaglia o nel pannello di rassegna per far apparire un'etichetta informativa, con i dettagli sullo stato dell'unità.

La scheda nel pannello di rassegna dà anche modo di controllare l'attività delle singole unità. Ogni scheda può avere un'icona al suo interno che identifica il tipo di azione che sta svolgendo. È abbastanza probabile che compaiano contemporaneamente più simboli:



Una freccia singola in alto indica che l'unità sta marciando verso la destinazione indicata.



Una freccia doppia in alto indica che l'unità sta correndo o caricando.



Il simbolo delle spade incrociate significa che l'unità è impegnata in un combattimento corpo a corpo.



L'arco e la freccia indicano che l'unità sta utilizzando armi da tiro. (Questo simbolo serve anche per armi da tiro diverse dagli archi.)



Le frecce indicano che l'unità sta subendo il tiro nemico. Dovrà spostarsi fuori portata, oppure attaccare a sua volta!



Questo simbolo mostra che l'unità è al momento nascosta e non può essere individuata dal nemico. La maggior parte delle unità può nascondersi nei boschi per tentare un'imboscata, ma ci sono alcuni tipi di truppe capaci di nascondersi praticamente ovunque!



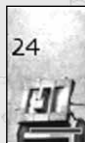
Il simbolo della bandiera bianca mostra che l'unità è in rotta e sta fuggendo via. Anche lo stendardo dell'unità sul campo di battaglia diventa bianco finché essa è in rotta. Il generale è in grado di ripristinare il morale delle truppe in rotta.



Se un'unità è circondata e non può fuggire, comparirà sulla sua scheda l'icona corrispondente al combattimento all'ultimo sangue.



Questi simboli compaiono sulle schede durante gli assedi. Consulta *Assaltare un insediamento* o un forte a pagina 78.



Ordini per l'artiglieria

Le unità di artiglieria funzionano nello stesso modo delle altre unità. I pezzi, tuttavia, sono pesanti e lenti, inoltre devono essere manovrati da un discreto numero di persone. Non è proprio compito dell'artiglieria partire alla carica contro il nemico!

- Il numero sulla scheda dell'unità rappresenta i soldati addetti al pezzo. La frequenza di tiro diminuisce a seconda delle perdite subite tra gli artiglieri.
- La barra a lato indica le munizioni rimaste all'unità. Quando terminano, l'unità non può più tirare.



Quando sono sotto attacco, gli addetti ai pezzi possono abbandonarli. Questo puntatore compare quando l'unità selezionata ha abbandonato la sua arma. Se gli artiglieri possono tornare al pezzo e ricominciare a utilizzarlo, passando il puntatore sul pezzo abbandonato apparirà il simbolo di una mano. Cliccando col destro si ordina agli addetti di tornare al proprio posto.

Usare contemporaneamente più unità

È possibile impartire ordini a più unità nello stesso momento. Esse si muoveranno nello stesso punto e attaccheranno lo stesso bersaglio. Esistono molti modi per impartire ordini a più di un'unità:



Tieni premuto CMD e Clicca col sinistro su diverse unità nel campo di battaglia.

- Clicca col sinistro sul campo e trascina il puntatore, così da formare un rettangolo nel quale includere tutte le truppe da selezionare.
- Tieni premuto il tasto CMD e Clicca col sinistro su più di una scheda nel pannello di rassegna.
- Tieni premuto CMD e clicca due volte col sinistro su una scheda nel pannello di rassegna. Tutte le unità come quella verranno selezionate.
- Si possono anche combinare i metodi appena descritti: per esempio, selezionando alcune unità sul campo e alcune nel pannello di rassegna.
- Tenendo premuto CMD e cliccando col sinistro su un'unità selezionata o la sua scheda, si disattiverà la selezione, e ciò ti permetterà di eliminare delle unità dal gruppo selezionato.

Dopo aver selezionato più unità, gli ordini vengono impartiti nel solito modo:

- Clic destro per marciare verso una destinazione.
- Doppio clic destro per correre.



Clic destro e trascinamento per far formare all'unità un fronte. Trascinando il puntatore apparirà una fila di freccette gialle che mostrano i ranghi delle unità selezionate. Rilascia il mouse quando hai deciso come collocare le truppe.

- Clic destro su un nemico per attaccare.
- Doppio clic destro per attaccare caricando.
- Usa i tasti , e . per formare una linea di unità e cambiare il suo fronte. Appariranno delle freccette gialle a indicare la destinazione finale delle unità. La linea si forma nel punto più vicino alle unità selezionate.



Utilizza il pulsante di arresto nel pannello comandi o premi Indietro per annullare l'ordine collettivo.

Dopo aver selezionato più unità, esse possono venire raggruppate oppure messe insieme, oppure passate sotto il controllo del computer.

Raggruppare le unità

Raggruppare le unità è utile per gestire eserciti molto grandi.



Dopo aver selezionato diverse unità, clicca su questo pulsante per raggrupparle. Ottieni lo stesso risultato premendo il tasto G. Le unità appariranno raggruppate anche nel pannello di rassegna. Non è necessario che le unità raggruppate siano dello stesso tipo. Quando sono raggruppate in questo mondo, sono contrassegnate da un numero romano.

- Un altro modo per farlo è tenere premuto CMD e premere uno dei numeri della tastiera (non del tastierino numerico) per creare un gruppo con un numero definito.
- Un'unità costituita in questo modo appare raggruppata anche nel pannello comandi.
- Clicca col sinistro sul numero che raggruppa le schede per selezionarle tutte o premi il numero corrispondente (che sul pannello appare in cifre romane).



I gruppi possono venire divisi o modificati in qualunque momento:

- Seleziona due o più gruppi di unità e raggruppali ulteriormente utilizzando uno dei due metodi per creare un gruppo più grande che include tutte le unità selezionate.
- Seleziona un singolo gruppo e clicca sul pulsante Raggruppa le unità selezionate nel pannello comandi (o usa la tastiera) per annullare il raggruppamento. Le unità ritornano singole, anche se ancora selezionate.
- Seleziona una o più unità entro un gruppo e clicca sul pulsante di raggruppamento nel pannello comandi. Le unità selezionate verranno eliminate dal gruppo e ne formeranno uno proprio. Se nel gruppo rimane una sola unità, il gruppo stesso si scioglie.

I gruppi possono essere riuniti in formazioni di gruppo:



Clicca su questo pulsante per mostrare i pulsanti delle formazioni di gruppo.

- Possono essere selezionate fino a otto formazioni di gruppo. Ciascuna ha forze e debolezze. Muovendo il puntatore sui pulsanti, appariranno i messaggi che descrivono le varie formazioni.



- Clicca sul pulsante appropriato per selezionare la formazione desiderata.
- Oppure tieni premuto MAIUSC e premi da 1 a 8 sulla tastiera (non sul tastierino numerico).
- Puoi selezionare più di un gruppo prima di decidere la formazione. Tutti i gruppi adotteranno la medesima formazione.

I gruppi possono essere gestiti dall'Intelligenza Artificiale (IA):



Dopo aver selezionato un gruppo, clicca su questo pulsante per passare il comando delle unità all'IA. Un gruppo comandato dal computer verrà evidenziato in rosso nel pannello comandi.

- Le unità controllate dall'IA ignoreranno i tuoi ordini, obbedendo a quelli dei loro ufficiali virtuali.
- Comunque, puoi ordinare al gruppo di raggiungere una posizione e il computer impartirà gli ordini specifici a ciascuna unità.
- Le unità in un gruppo controllato dall'IA rimarranno sempre in formazione.
- Puoi annullare il controllo dell'IA in qualunque momento, semplicemente cliccando sul relativo pulsante nel pannello comandi.

Sfruttare al massimo le abilità delle unità

Molte unità possiedono abilità speciali che le rendono più utili di altre in battaglia. Seleziona l'unità, poi clicca sul pulsante Abilità speciale (o premi F). Molte abilità speciali possono essere deselezionate, ma alcune sono a "uso singolo":



La formazione a cerchio cantabrico viene utilizzata dalla cavalleria leggera con armi da tiro per bersagliare costantemente un'unità nemica. Invece di tirare tutti assieme una salva di proiettili per poi ritirarsi e ricaricare, un'unità che esegue il cerchio cantabrico procede in circolo mentre ogni soldato scaglia un proiettile per poi ritirarsi e prepararsi a colpire di nuovo. L'effetto è la costante (e demoralizzante, per chi la subisce) pioggia di proiettili sull'obiettivo.



Molte unità di arcieri e di artiglieria possono scagliare proiettili infuocati oltre a quelli normali. Con essi possono incendiare le strutture.



Molti lancieri, opliti e picchieri, particolarmente quelli di cultura greca, possono formare una falange: una solida massa di fanti che conta sul numero e sulla disciplina per affrontare le linee nemiche.



Un generale può chiamare a raduno un'unità in rotta nelle sue vicinanze, riportandola al dovere grazie alla sua personalità volitiva. Se ci riesce, l'unità si riformerà e continuerà a combattere, almeno ancora per un poco...



I "nuovi" legionari romani, addestrati in tempi più recenti, possono formare la "testuggine" rimanendo molto vicini e unendo gli scudi l'uno all'altro. Chiusi all'interno di una corazza di metallo, i legionari possono avanzare sfidando i proiettili nemici senza paura.



Un grido di battaglia aumenta temporaneamente la potenza di combattimento di un'unità non appena ingaggia il nemico.



Alcune unità di cavalleria possono disporsi a cuneo, una formazione che le aiuta a caricare tra le unità nemiche aumentando la potenza d'impatto. La carica della cavalleria, infatti, si concentra tutta in un unico punto della linea nemica, spezzandola in due (se la carica ha buon esito).



Alcune unità di barbari cantilenano litanie funebri o emettono urla raccapriccianti, aumentando il morale delle unità amiche e diminuendo quello dei nemici.



La soppressione dell'elefante viene utilizzata quando la bestia è presa dal panico e imperversa, spesso calpestando le truppe amiche. In questo caso può essere utile che il cavaliere sopprima l'animale per evitare che semini morte tra i ranghi della propria armata.

■ Il morale delle unità

Il morale rappresenta la forza di volontà di un'unità e la sua determinazione nel combattere a dispetto delle perdite subite. Finché il morale di un'unità regge, questa combatterà, ma prima o poi anche i più valorosi sperimenteranno la sensazione di sentirsi più al sicuro in fuga che in posizione. Il morale, dunque, è qualcosa che si nota quando non c'è: un'unità col morale a terra fuggirà via.

Non tutte le unità possono fregiarsi di un buon morale. I contadini, per esempio, non sono proprio entusiasti di andare a morire in guerra. I legionari professionisti, dall'altro lato, hanno più possibilità di rimanere al proprio posto anche quando la situazione volge al peggio.

Alcune unità garantiscono degli effetti sul morale, oltre ad aver un valore di combattimento:

- Di solito i generali e i capitani aumentano il morale delle truppe circostanti.
- Esistono vizi, come la codardia, che riducono il morale dei guerrieri anziché aumentarlo.
- La morte di un generale o di un capitano di solito è un serio colpo al morale delle truppe.

- Alcune unità terrorizzano i nemici ai quali si avvicinano, sia per la fama sinistra di cui godono, sia per l'aspetto orribile, sia per la brutalità delle armi utilizzate. I nemici scappano più facilmente quando vengono impauriti a dovere.

- La rotta di un'unità può estendersi alle altre: se molte persone stanno fuggendo da qualcosa, chi non lo sta facendo penserà che restare non sia una splendida idea!

■ Unità in rotta e inseguimenti

Come è già stato accennato, i generali possono cercare di ricostituire il morale delle truppe in fuga. Ciò non accadrà se i nemici sono troppo vicini e stanno inseguendo i fuggitivi. Il generale verrà semplicemente ignorato!

Per questo può essere una buona idea tenere in serbo qualche unità veloce per inseguire le truppe in rotta e impedire che possano riorganizzarsi. Se si decide di inseguire i fuggitivi, se ne possono uccidere parecchi, evitando così il fastidio di trovarsi di nuovo contro su un altro campo di battaglia. Storicamente questo era il compito della cavalleria leggera. Le unità in modalità di presidio non si lanceranno all'inseguimento.

■ I Romani e le Aquile della Legione

Alcune unità romane (dopo la riforma di Gaio Mario – ma utilizzabili anche nelle battaglie personalizzate) recano come insegna le aquile della legione.

Un'unità della prima coorte reca con sé un'aquila della legione. Questo stendardo viene considerato l'anima della legione e ispira coraggio, innalzando il morale, a tutti i Romani attorno ad essa. Perdere un'aquila della legione è una vera e propria sciagura, un terribile colpo per il morale dell'armata.

■ Caratteristiche delle unità

Un altro paio di caratteristiche sono degne di nota:

- Alcune unità sono classificate “resistenti” o “molto resistenti”. Non si affaticano facilmente quando corrono o caricano – non sono dei semidei, ma soltanto più robusti e meglio addestrati dei soldati comuni.
- Le unità impetuose o formate da berserker possono caricare spontaneamente il nemico.

■ Nascondersi

Molte unità possono nascondersi tra la vegetazione. Ciò accade automaticamente se si entra in un bosco abbastanza fitto da coprire la vista del nemico. Poche truppe molto specializzate possono nascondersi in terreni più esposti, o quasi in campo aperto. Sul campo di battaglia le unità nascoste appaiono accovacciate.

- Le forze nemiche non possono vedere le unità nascoste finché non sono sufficientemente vicine. Ciò rende possibile tendere delle imboscate anche sulla mappa tattica.
- Lo stesso vale per le truppe nemiche: è possibile che il nemico non sia visibile perché si sta nascondendo!
- I generali e i capitani non possono nascondersi.

■ L'uso del generale in combattimento

Il generale è l'elemento più importante dell'armata:

- In una battaglia campale, l'abilità del generale e i suoi tratti caratteriali possono avere ripercussioni sul morale dell'armata, sulle capacità di combattimento e sulla potenza delle sue guardie del corpo. Un'armata guidata da un generale con sette stellette, per esempio, avrà molte più possibilità contro un'armata equivalente guidata da un generale con una sola stellina.
- Il generale e i suoi uomini sono l'unità più potente a tua disposizione. Puoi tenerli come forza di riserva e gettarli in combattimento in un momento critico, quando il loro intervento può decidere la sorte della battaglia!
- Il generale è la sola unità che può chiamare a raccolta le truppe in fuga.
- La morte del generale può avere effetti catastrofici sul morale dell'armata.
- Nella campagna, la morte di un generale è anche la morte di un familiare. Se muoiono tutti i membri della famiglia, la fazione scomparirà!

Assaltare un insediamento o un forte

Possono verificarsi assedi sia contro gli insediamenti che contro i forti. Sono molto simili alle battaglie in campo aperto, ma con l'importante differenza che il terreno è diviso nettamente in due zone, separate da strutture difensive. Tutte le normali regole per il combattimento, come gli ordini e gli attacchi, rimangono invariate; tuttavia ci sono alcune caratteristiche aggiuntive che si applicano soltanto negli assedi.

La vittoria in un assedio

In un assedio vince chi controlla il centro dell'insediamento o chi stermina o manda in rotta l'intera armata nemica.

Macchine d'assedio

L'equipaggiamento d'assedio viene costruito durante l'assedio sulla mappa strategica. Nelle battaglie personalizzate può essere fornito durante la costituzione dell'armata.

- In ambo i casi, quando le truppe vengono schierate sulla mappa tattica, ricevono l'equipaggiamento d'assedio disponibile.
- Senza strumenti d'assedio o l'artiglieria sarà pressoché impossibile per gli assediati fare breccia nelle mura.



Arieti, scale e torri d'assedio vengono assegnate a singole unità. Sulla scheda dell'unità in questione compare il simbolo dell'equipaggiamento d'assedio. Tali unità non possono caricare.



I punti di scavo vengono posti sul campo davanti a sezioni delle mura. Non possono essere spostati durante lo schieramento delle truppe.

All'inizio delle ostilità, di solito alle unità munite di strumenti d'assedio viene ordinato di avanzare contro le mura cittadine:



Un'unità equipaggiata con un ariete può venire indirizzata contro delle porte di legno. Il puntatore cambierà di forma per mostrare il bersaglio adatto all'ariete. L'unità spingerà lo strumento d'assedio fino alla porta o alla sezione di mura e poi cercherà di abbatterla. In caso di successo, l'ariete verrà messo da parte per lasciar passare le truppe dalla porta abbattuta e farle entrare nell'insediamento.

- È possibile ordinare agli elefanti di attaccare le porte o sezioni di mura di legno, senza dover costruire macchine d'assedio: queste bestie 'sono' macchine d'assedio!

- Un'unità munita di una scala può essere indirizzata verso una sezione delle mura (non una torre), perché inizi a scalarla. Anche in questo caso il puntatore mostra dove si possono appoggiare le scale. I soldati dell'unità marceranno verso le mura, appoggeranno la scala e vi saliranno, però dovranno combattere contro i difensori già sugli spalti!
- Un'unità accompagnata da una torre d'assedio può essere indirizzata contro una porzione delle mura (non una torre). Anche in questo caso il puntatore mostra dove è possibile attaccare. L'unità spingerà la torre d'assedio contro le mura, poi salirà su di essa per entrare direttamente nell'insediamento. Anche se troveranno ad aspettarle soldati a difesa delle mura, ma potranno utilizzare archi e frecce dall'alto della torre d'assedio.



La maggior parte delle unità si può mettere a scavare davanti a mura di pietra. Bisogna ordinarlo singolarmente a ogni unità, ma più di una può svolgere questa funzione. I progressi negli scavi vengono visualizzati dalla linea di terra mossa tra il punto di inizio scavo e le mura. Quando gli scavatori raggiungono le mura, asporteranno la terra sotto di esse e lì appiccheranno un fuoco. Il calore delle fiamme dovrebbe far crollare la sezione di mura, aprendo così una breccia nelle difese. L'unità di scavatori, intanto, starà fuoriuscendo dalla galleria.

- Mentre si svolgono tutti questi attacchi, gli assediati non se ne staranno con le mani in mano. In quanto attaccante, dovrai aspettarti di venire bersagliato dalle armi da lancio, dall'alto delle mura e dalle torri.

Non appena viene aperta una breccia nelle mura o nella porta, la visuale passa per un attimo a mostrare l'evento.



Cliccando su questo pulsante nel pannello comandi, le unità lasceranno cadere gli strumenti d'assedio.



Un'unità non equipaggiata con questi strumenti può prendere quelli abbandonati da altre unità.

▪ L'artiglieria negli assedi

Le unità di artiglieria possono tirare contro le mura e gli edifici dell'insediamento, oltre che sulle unità nemiche:



Questo puntatore compare quando è possibile colpire le mura o le altre difese dell'insediamento con il pezzo selezionato. Le unità di artiglieria continueranno a tirare fino alla distruzione delle mura o al termine delle munizioni. Nota che ci può volere molto tempo perché un pezzo d'artiglieria distrugga una sezione di mura di pietra.



Questo puntatore compare quando è possibile colpire una struttura con il pezzo selezionato. L'artiglieria tirerà fino all'esaurimento delle munizioni o alla distruzione della struttura.



Clicca su questo pulsante nel pannello comandi per abilitare l'uso di frecce incendiarie, che possono bruciare strutture e propagare il fuoco nell'intero insediamento.

- Il tiro dell'artiglieria può risultare poco accurato. I macigni, per esempio, non sono straordinariamente aerodinamici ed è possibile che i lanci colpiscano altrove rispetto alle intenzioni originarie. Le frecce incendiarie sono anch'esse imprecise. I tiratori esperti se la cavano meglio, ma non c'è da stupirsi se ogni tanto un proiettile finisce un po' dove vuole!

▪ Prendere le mura

Le palizzate servono più che altro come barriera temporanea, mentre le mura di pietra diventano il centro dello scontro tra attaccanti e difensori:

- Qualunque unità non a cavallo può essere mandata sulle mura a combattere.
- Se gli attaccanti sconfiggono la resistenza sulle mura, riusciranno a conquistare la struttura.
- I difensori possono a loro volta rimpossessarsi delle mura.

▪ Dentro le mura

Una volta entrati, gli attaccanti dovranno occupare la piazza centrale dell'insediamento. Naturalmente è compito dei difensori evitare che ciò accada. Questo può significare combattere di strada in strada, se gli assediati sono sufficientemente determinati.

- Più a lungo si combatte per le strade, più danni verranno arrecati alle strutture. Questi danni, chiaramente, dovranno essere riparati.
- Se i combattimenti si protraggono a sufficienza, è probabile che si scatenino degli incendi. Le fiamme si diffonderanno incontrollate fino alla fine dei combattimenti.

▪ Le sortite

Una sortita avviene quando una guarnigione cerca di rompere l'assedio uscendo dall'insediamento per affrontare gli assediati in campo aperto. La situazione tattica si ribalta e i difensori diventano attaccanti, e viceversa.

Gli assediati vengono attaccati sotto le mura dell'insediamento, insieme a tutte le macchine d'assedio che hanno preparato. Si possono distruggere le macchine d'assedio attaccando le unità che le proteggono. Questo è un buon modo per compromettere i progetti degli assediati riguardo ai tempi dell'assalto finale.

È anche possibile unire gli sforzi della guarnigione con quelli di un'armata giunta in soccorso degli assediati. Consulta la sezione I rinforzi e gli alleati a pagina 82 per ulteriori informazioni.

Ricordati: è possibile che una sortita finisca malissimo se gli assediati riescono a penetrare nell'insediamento durante la battaglia. Bisogna evitare che i difensori si riversino tutti all'esterno, lasciando la loro città indifesa di fronte a un'incursione nemica!

Per vincere contro la guarnigione, gli attaccanti, devono uccidere o mettere in fuga i difensori.

Affrontare le imboscate

Quando tendi un'imboscata, il combattimento che ne consegue è più o meno come qualunque altro, ma sbilanciato in tuo favore (si spera!). Quando cadi in un'imboscata, invece, la situazione può precipitare anche immediatamente:

- Chi tende l'imboscata ha la possibilità di schierare le truppe prima della battaglia, come al solito. La zona consentita per disporle, invece di essere una sezione del campo di battaglia, è praticamente tutta attorno al nemico.
- L'armata vittima dell'imboscata è sempre disposta in formazione a colonna perché è in marcia ed impreparata alla battaglia. Il generale (o capitano) è sempre alla testa della colonna. Non c'è possibilità di modificare questo schieramento.

La prima regola, in questo caso è... niente panico! Anche il nemico ha bisogno di un po' di tempo per attaccare, e tu puoi sfruttare questi momenti per organizzare una difesa al suo assalto.

Le imboscate possono sembrare un metodo scorretto per affrontare una battaglia in una posizione di forza. È verissimo: un buon capo userà tutti gli espedienti per vincere, tra cui l'inganno!

■ Imboscate fallite

È possibile che un'armata cui è stata tesa un'imboscata non venga presa alla sprovvista. In tal caso si svolgerà una normale battaglia. Quindi nessuno dei contendenti partirà da una posizione di vantaggio.

I rinforzi e gli alleati

Le battaglie di una campagna talvolta coinvolgono più di due armate:

- Quando attacchi – l'armata che sferra l'attacco sulla mappa strategica è sempre sotto il tuo controllo diretto.
- Quando difendi – l'armata che viene attaccata è sempre sotto il tuo controllo diretto.
- Altre armate adiacenti allo scontro possono comparire sul campo di battaglia in qualità di rinforzi o alleati. I rinforzi sono eserciti della stessa fazione, gli alleati, invece, appartengono a fazioni amiche.
- I rinforzi arrivano sul campo dalla direzione corrispondente alla loro posizione nella mappa strategica. Un esercito che giunge da nord comparirà a nord anche nella mappa tattica.

- Mentre la tua visuale può ruotare ovunque sul campo di battaglia, può essere utile ricordare, quando stai pensando all'ingresso dei rinforzi, che la mappa radar è sempre orientata con il nord in alto.
- Le unità di rinforzo non arriveranno sempre e comunque all'inizio della battaglia, perché possono venire intralciate dalle asperità del terreno, dalle condizioni atmosferiche o dalla semplice sfortuna. Inoltre la cavalleria e le truppe più leggere arrivano sul campo prima delle altre.

Il controllo dei rinforzi dipende da questo:

- Gli alleati sono sempre sotto il controllo dei loro comandanti, mai sotto il tuo. Per questo non potrai mai impartire ordini alle truppe alleate. Gli alleati giungeranno sul campo come una forza unica.
- Un'armata amica guidata da un generale sarà indipendente e controllata dal computer durante la battaglia. Non potrai dare ordini nemmeno a quell'armata. Un'armata indipendente come questa giungerà sul campo come una forza unica.
- Un'armata amica guidata da un capitano appare sotto forma di "rinforzi", ovvero truppe sotto il tuo controllo. Per questo soggiace ad alcune restrizioni:

Un'armata non può superare le 20 unità. Un'unità composta da un solo uomo è pur sempre un'unità e occupa uno dei 20 posti nell'armata.

A meno che non si liberi un posto, le unità di rinforzo non possono entrare in battaglia. Esse attenderanno ai margini del campo che si liberi un posto, perché una delle tue unità è stata completamente distrutta, si è ritirata o è fuggita.

La scheda dell'unità di rinforzo appena entrata in gioco è trasparente, almeno finché non è ancora entrata definitivamente in campo. Quando ciò avviene, la scheda diventa opaca ed essa può essere selezionata e comandata.

Non appena un'unità di rinforzo è a tua disposizione, viene trattata esattamente come una parte integrante dell'armata.

L'unità di rinforzo del capitano ha una stelletta d'argento come segno di riconoscimento sulla scheda, proprio come un generale subordinato.

Terminata la battaglia, le truppe sopravvissute ritornano nella loro posizione originale nella mappa strategica.

▪ Andare in aiuto degli alleati

Quando una delle tue armate è adiacente a uno scontro che coinvolge un tuo alleato, avrai l'opzione di intervenire in suo aiuto. Durante la battaglia avrai il controllo soltanto del tuo contingente.

▪ L'assalto degli insediamenti e gli alleati

Se assalti un insediamento insieme a un alleato e lo occupate, il vero conquistatore è la fazione che ha mosso per prima l'assalto. Per esempio, se hai assaltato l'insediamento e a te si è unito un alleato, l'insediamento passa sotto il tuo controllo; se le tue forze sono giunte in aiuto, ti rimarrà la soddisfazione di aver aiutato un tuo fido alleato!

BATTAGLIE PERSONALIZZATE

Una battaglia personalizzata ti offre la possibilità di comandare qualunque esercito tu voglia. È una modalità "protetta" che ti permette di provare tutti i tipi di scenari, armate, unità, alleati e nemici. Le battaglie personalizzate sono un ottimo mezzo per imparare i meccanismi di gioco e per fare pratica prima di affrontare eventuali sfide online!

- Seleziona Battaglia personalizzata dal menu Giocatore singolo per iniziare a scegliere le armate e il terreno. Potrai anche salvare le impostazioni della battaglia durante la sua creazione.

Scelta delle condizioni iniziali

Inizialmente, questa schermata compare nella versione ridotta che ti permette di selezionare solo un numero limitato di variabili:

- Il **tipo di partita** determina le condizioni di vittoria per la battaglia. Per esempio, Ultimo uomo è un combattimento fino alla distruzione totale dell'avversario.
- La **difficoltà** rappresenta il comportamento degli avversari. Ai livelli più bassi, per esempio, i nemici avranno un morale più debole, mentre a quelli più alti saranno molto più minacciosi.
- L'opzione del **terreno** ti permette di scegliere l'ambientazione. Come puoi immaginare, le truppe si stancano più facilmente nel deserto che in un prato. Alcune armate sono in netto svantaggio in determinate condizioni; di solito un'armata combatte al meglio su un terreno simile a quello della sua patria.



- La casella di spunta **Battaglie in stile arcade** elimina molte caratteristiche di realismo del sistema. È più un intrattenimento e un gioco d'azione che una sfida tattica.
- L'opzione **Mostra condizioni avanzate** ti mette a disposizione un maggior numero di opzioni per stabilire in dettaglio le condizioni del campo di battaglia. Come vedrai, potrai esercitarti con gli assedi, affrontare i climi più disparati e destreggiarti in combattimenti notturni!

Puoi scegliere il **periodo** dell'anno in cui combattere. Questo influisce sulle eventuali variazioni atmosferiche durante la battaglia. Combattere nel gelo invernale può affaticare non poco le truppe.

Puoi scegliere le **condizioni meteorologiche** iniziali. La pioggia e la neve hanno effetti negativi sulle truppe armate di arco.

Puoi scegliere l'**ora del giorno** in cui lo scontro comincerà.

Puoi impostare il **tempo limite** per la battaglia. È sempre possibile non riuscire a ottenere la vittoria entro il tempo limite, o temporeggiare il più possibile per evitare una sconfitta certa.

Il **livello di consigli** determina la quantità di interventi del centurione Marco durante la battaglia.

Il **livello dell'insediamento**, da Nessuno a Metropoli, serve per combattere in uno scenario d'assedio.

La **cultura dell'insediamento** deve essere definita, ovviamente, soltanto in presenza di un insediamento! Permette di scegliere le caratteristiche estetiche delle strutture in corrispondenza di sei culture presenti nel gioco. Gli insediamenti barbarici non possono essere più grandi del livello Città.

Anche per le **difese dell'insediamento** vale la considerazione precedente.

L'opzione ti permette di scegliere il tipo e la grandezza delle mura che proteggono l'insediamento. Nel mondo antico era quasi impossibile trovare una città priva di mura, e non è poi così entusiasmante assediare una città senza mura.

- Quando sei soddisfatto delle scelte, clicca sulla freccia per continuare. Puoi tornare al menu Giocatore singolo cliccando sulla freccia a U.

Personalizza la battaglia

Questa schermata ti permette di selezionare le fazioni e le armate che vuoi far combattere; inoltre puoi decidere i lati sui quali si schiereranno:

- I denari delle squadre ti permettono di stabilire la spesa totale per l'acquisizione di truppe per la battaglia. Il denaro serve a reclutare le singole unità, l'equipaggiamento e l'esperienza addizionale. Se in una squadra c'è più di un'armata, il denaro viene diviso equamente tra tutti i componenti; indirettamente la quantità di denaro fissa un limite alla dimensione delle armate (pur rimanendo valida l'opzione di reclutare molte unità a basso costo al posto di poche costose).
- La prima armata nell'elenco centrale è quella controllata dal giocatore umano, cioè da te! Tutti gli altri eserciti appaiono con il nome Giocatore virtuale e sono controllati dall'IA oppure non fanno parte della battaglia.
- L'elenco centrale mostra le armate selezionate. Per sceglierle esistono un paio di metodi:

Clicca col sinistro sulla casella del nome, poi di nuovo sullo scudo di una delle fazioni sulla destra. Non è concesso duplicare le fazioni, che, se vengono scelte, non potranno essere selezionate di nuovo.



Clicca col sinistro sulla freccia per scorrere l'elenco di tutte le fazioni. Verrà anche evidenziato lo scudo della fazione corrispondente a quella selezionata.



Se vuoi annullare una selezione. Clicca col sinistro sullo scudo corrispondente a destra, oppure clicca sulle frecce a fianco dello scudo piccolo finché non sarà comparsa la fazione da deselezionare.



Ci possono essere fino a otto squadre (da I a VIII in numeri romani) in una stessa battaglia. Clicca sulle frecce per cambiare il numero della squadra per ciascuna armata. Le armate con lo stesso numero sono automaticamente alleate!



Se è presente un insediamento, ci possono essere due squadre, i difensori e gli attaccanti. Clicca col sinistro su questa icona per selezionare i difensori.



Quando sei soddisfatto delle scelte, clicca sulla freccia per continuare. Puoi tornare al menu Nuova partita cliccando sulla freccia a U.

Personalizza l'armata

Questa schermata ti permette di selezionare ogni singola unità dell'armata. L'unico vincolo è il limite di spesa impostato nella schermata precedente.

- Denari rimasti mostra quanti soldi ti sono avanzati per il reclutamento delle unità, per le armi e l'esperienza. Non è consentito in nessun caso superare i vincoli di spesa!
- Clicca sullo scudo di una fazione per cambiare le armate e selezionare un'altra forza. L'armata selezionata risulterà evidenziata.



Se c'è questa icona, l'unità conta come forza d'attacco. Questo è sempre valido nel caso di battaglie in campo aperto. Quando si attaccano insediamenti presidati, all'attaccante vengono offerte le opzioni per l'acquisto di macchine d'assedio. È praticamente impossibile conquistare un insediamento senza fare uso di macchine d'assedio, quindi fai in modo che l'attaccante ne abbia qualcuna!



Se l'armata sta difendendo un insediamento, comparirà l'icona di uno scudo.

- La schermata ha due riquadri, che vengono usati per la selezione delle unità. L'area superiore mostra tutte le unità disponibili, quella inferiore quelle selezionate.

Muovi il puntatore sulla scheda di un'unità. Apparirà un'etichetta informativa che la riguarda.

Clicca col sinistro su un'unità in alto per aggiungerla alla tua armata. Il costo viene immediatamente sottratto dal totale a tua disposizione.

La prima unità selezionata è sempre il comandante dell'armata. A meno che non venga scelto un generale o un signore guerriero, l'esercito verrà guidato da un capitano.



Clicca col destro su un'unità in basso per rimuoverla. Il suo costo viene restituito alla tua somma totale.

Puoi selezionare le unità trascinandole nel riquadro di selezione in basso. Per eliminarle, fai il contrario.

Puoi anche trascinare le unità all'interno del pannello. Se vuoi cambiare capitano, è sufficiente trascinare l'unità designata al primo posto a sinistra.

- Puoi equipaggiare meglio alcune unità. Non tutte possono essere migliorate:

Clicca col sinistro un'unità (non col destro, perché la cancelleresti).



Clicca sulle frecce accanto alle mostrine per aumentare l'esperienza dell'unità. Più alto è il numero delle mostrine, più esperta sarà l'unità. Mostrine grigie significano "nessuna esperienza".



Clicca sulle frecce a fianco della spada per cambiare la qualità delle armi. Grigio indica "armi normali", invece bronzo, argento e oro indicano armi di qualità +1, +2 o +3.



Clicca sulla freccia a fianco dello scudo per cambiare la qualità delle armature. Grigio indica un'armatura standard invece bronzo, argento e oro indicano armature di qualità +1, +2 o +3.

- Negli assedi devi disporre di strumenti adeguati:



Clicca sulla freccia per passare in rassegna gli strumenti d'assedio e sceglierli.



Tutti questi strumenti hanno un costo, per cui avrai bisogno di conservare un po' di soldi per acquistarli! Queste opzioni sono valide soltanto nelle battaglie per la conquista di un insediamento. E solo se l'equipaggiamento d'assedio è necessario.



Clicca su questo pulsante per annullare tutto il procedimento e ricominciare.



Clicca su questo pulsante per far scegliere al computer, in modo da ottenere una forza flessibile compatibilmente ai vincoli di spesa. Può servirti per darti un'idea di base nella scelta dell'esercito. Puoi cambiare le scelte del computer e modificarle per renderle di tuo gradimento.



Clicca qui per salvare l'impostazione della battaglia o caricarne una salvata in precedenza.

Il gioco salva automaticamente l'impostazione dell'ultima battaglia personalizzata creata, ma il file viene sovrascritto ogni volta che se ne inizia un'altra.

Quando sei soddisfatto delle scelte, clicca sulla freccia per continuare. Puoi tornare alla schermata di personalizzazione della battaglia cliccando sulla freccia a U.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Questa modalità ti permette di giocare contro altre persone, sia via Internet che via LAN (Local Area Network). Puoi creare battaglie multigiocatore personalizzate o combattere una delle battaglie storiche multigiocatore incluse in **Rome: Total War**. Per iniziare cliccate su **Multiplayer** sul menù principale.

Ci sono due opzioni multiplayer che appariranno.

- **Battaglie GameRanger** – Clicca qui per ospitare o accedere a una partita ospitata da qualche parte nel mondo attraverso GameRanger. Il gioco verrà chiuso e l'applicazione GameRanger verrà lanciata. Consulta la sezione Gioco Online a pagina 91-92 per istruzioni dettagliate su come ospitare e partecipare al gioco online.
- **Battaglie via LAN** – Clicca qui per ospitare o partecipare a una partita via LAN. Questa battaglia verrà combattuta su una macchina locale e non richiede alcuna connessione internet. Il processo di impostazione di una battaglia LAN è lo stesso di quella per la battaglia online..

Impostare una battaglia multigiocatore

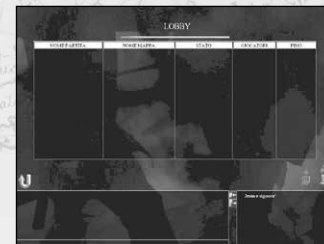
Dopo aver confermato il tuo nome nel gioco, entra nella schermata della lobby sia per le partite via Internet che per quelle via LAN.



Qui puoi scegliere se ospitare una partita, impostando le condizioni di gioco.



O partecipa ad una partita pronta ad essere giocata facendo doppio clic sul nome nella schermata lobby e cliccando sull'icona che appare sulla sinistra.



■ La chat

In fondo alle schermate della modalità multigiocatore si trova la chat. Digita un messaggio ed esso apparirà sullo schermo di tutti quelli che sono nella lobby. Tra la finestra messaggi a sinistra e l'elenco dei giocatori a destra c'è un gruppo di pulsanti che ti permettono di filtrare e ignorare i messaggi.

- Seleziona i giocatori che vuoi filtrare, poi clicca sull'apposito pulsante. In qualunque momento puoi "riabilitare" l'escluso.

Ospitare una partita

Ospitare una partita è simile, come procedimento, alla creazione di una battaglia personalizzata. Consulta Personalizza la battaglia a pagina 86 ottenere le informazioni necessarie.

- L'host decide le condizioni generali della battaglia, ma ogni giocatore può impostare le sue personali.

Rispetto alla battaglia personalizzata, nella partita online o via LAN l'host ha la possibilità di bandire, a sua discrezione, gli individui che ritiene nocivi.

■ Battaglie storiche multigiocatore



Oltre a creare battaglie personalizzate, l'host ha anche la possibilità di selezionare una delle versioni multigiocatore delle battaglie storiche di Rome: Total War. Ciò limita il numero di giocatori a quelli predefiniti dalla battaglia storica. Per giocare, devi semplicemente selezionare la battaglia dall'elenco.

Unirsi a una partita

Se decidi di unirti a una partita ospitata da qualcun altro, sei vincolato alle sue decisioni. Ti verrà richiesto di selezionare una fazione e quindi avrai la possibilità di personalizzare la tua armata. Puoi però compiere le selezioni che ti riguardano, poi devi cliccare sul pulsante in basso a destra per continuare (freccia dorata). Finché tutti i giocatori non hanno completato le loro scelte, vedrai un messaggio di attesa sullo schermo. Quando tutti i giocatori sono pronti, la partita multigiocatore può cominciare dalla seconda parte dell'impostazione o direttamente dalla battaglia!

Dopo la battaglia

Quando una battaglia si è conclusa, puoi vedere un rapporto del tuo operato; poi tornerai nella lobby.

GIOCO ONLINE

Prima di iniziare una partita multigiocatore a Rome: Total War - Gold Edition, devi scaricare e installare GameRanger. Puoi scaricare l'applicazione GameRanger da <http://www.gameranger.com/>.

Devi assicurarti che GameRanger sia in grado di trovare l'applicazione Rome: Total War - Gold Edition. Per maggiori informazioni su come fare, consulta la sezione Come faccio a garantire che GameRanger trovi Rome: Total War - Gold Edition?, nelle FAQ. Quando giochi a una partita multigiocatore, ti consigliamo di scegliere come host il computer più potente tra quelli disponibili.

Per ospitare una partita:

1. Fai doppio clic sull'icona dell'applicazione GameRanger.
2. Si aprirà l'applicazione GameRanger.
3. Clicca sul pulsante Host (Ospita).
4. Apparirà la finestra Host Game (Ospita partita). Quando sei soddisfatto delle impostazioni, clicca sul pulsante OK.
5. Attendi che l'altro giocatore si unisca alla partita. Quando sei pronto per cominciare, premi il pulsante Start (Avvia).
6. GameRanger lancerà automaticamente l'applicazione Rome: Total War - Gold Edition.
7. Apparirà la schermata di Opzioni pre-gioco di Rome: Total War - Gold Edition. Dal menu a discesa Seleziona il Gioco scegli Rome: Total War o Rome: Total War - Barbarian Invasion.
8. Clicca sul pulsante Gioca e il gioco si avvierà.
9. Apparirà la schermata Ospita Partita. Seleziona Ospita Battaglia Personalizzata. Se hai scelto Rome: Total War al punto 7, potrai anche scegliere la voce Ospita Battaglia Storica.
10. La schermata successiva ti permette di personalizzare la battaglia, compreso scegliere la tua armata. Quando sei soddisfatto delle impostazioni in ogni schermata, clicca il pulsante Continua (la freccia dorata) per procedere alla schermata successiva.
11. Dalla schermata Elabora Armata (in una battaglia personalizzata) o dalla schermata Scegli un'Armata (nella battaglia storica), clicca sul pulsante Continua (la freccia dorata) per indicare che sei pronto.
12. La partita si avvierà dopo che tutti i giocatori avranno confermato che sono pronti.

Per unirti ad una battaglia:

1. Fai doppio clic sull'icona dell'applicazione GameRanger.
2. Si aprirà l'applicazione GameRanger.
3. Dall'elenco dei giochi disponibili, fai doppio clic su una partita di **Rome Total War**.
4. Quando chi ospita la partita darà il via, verrà lanciato **Rome: Total War - Gold Edition**.
5. Apparirà la schermata di Opzioni pre-gioco di **Rome: Total War - Gold Edition**. Dal menu a discesa Seleziona il Gioco scegli **Rome: Total War** o **Rome: Total War - Barbarian Invasion**. Devi scegliere la stessa opzione che ha scelto l'host.
6. Clicca sul pulsante **Gioca** e il gioco si avvierà.
7. La schermata che segue di permetterà di scegliere la fazione e l'armata. Quando sei soddisfatto delle impostazioni in ogni schermata, clicca il pulsante **Continua** (la freccia dorata) per procedere alla schermata successiva.
8. Dalla schermata **Elabora Armata** (in una battaglia personalizzata) o dalla schermata **Scegli un'Armata** (nella battaglia storica), clicca sul pulsante **Continua** (la freccia dorata) per indicare che sei pronto.
9. La partita si avvierà dopo che tutti i giocatori avranno confermato che sono pronti.

ROME™

TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

ISTRUZIONI

BENVENUTO ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Benvenuto in **Barbarian Invasion**, l'espansione di **Rome: Total War** (ma in fondo, se stai leggendo queste righe, sai già cos'hai acquistato). Se non vuoi leggere altro del manuale, almeno soffermati sul capitolo **Caratteristiche Aggiuntive** che ti spiegherà tutte le novità presenti nell'espansione.

Il gioco originale verteva sulla conquista del mondo conosciuto da parte delle legioni di Roma e sulla transizione dalla repubblica all'impero. L'espansione si sposta di 350 anni, appena prima del crollo dell'Impero Romano d'Occidente. Che tale evento sia inevitabile dipende solo da te. Sei in grado di guidare un'orda di guerrieri barbarici contro le mura di Roma e portare al crollo di quella civiltà? O ti ergerai a capo delle legioni per ristabilire la pax romana?

Il mondo di **Barbarian Invasion** è cambiato da quello del gioco originario. L'impero è stato diviso in due e i vecchi nemici sono scomparsi, sostituiti da altri. Gli storici hanno dibattuto a lungo sulle cause della "caduta" dell'impero, che durante la sua esistenza ebbe diversi periodi di crisi. L'ipotesi da noi adottata è che la morte dell'imperatore Giuliano (chiamato "l'apostata" perché ripristinò il culto pagano e perseguitò i cristiani) nel 363 d.C. e la scissione permanente dell'impero in Oriente e Occidente abbiano segnato l'inizio della fine. Dopo di lui nessun uomo fu mai abbastanza autorevole da riunire sotto di sé il mondo romano. L'impresa non sarebbe stata ardua per nessuno, ma bisogna ammettere che gli ultimi imperatori non furono esattamente "dotati". Nel 476 d.C. l'ultimo imperatore in Occidente, Romolo Augustolo, venne deposto, e il suo ritiro a vita privata rappresentò la frammentazione dell'impero in una serie di regni romano-barbarici.

A est "Roma" sopravvisse, ridisegnandosi come l'impero grecizzante di Bisanzio, finché non cadde per mano dei Turchi nel 1453.

Ma non dev'essere necessariamente così... Perciò impugnare la spada e combattere per la gloria!

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE

Cos'è cambiato dall'originale **Rome: Total War**?

Consulta prima questa sezione se sei un giocatore esperto di **Rome: Total War**. Ti aiuterà a capire cosa c'è di nuovo nell'espansione **Barbarian Invasion**:

- **Le Fazioni delle famiglie romane e il Senato sono stati del tutto sostituiti da nuove fazioni romane.** Al loro posto troverai una fazione dell'Impero d'Occidente e una dell'Impero d'Oriente. Entrambe sono romane, ma possono benissimo scendere in guerra l'una contro l'altra. All'epoca in cui è ambientato **Barbarian Invasion** il Senato era ampiamente influente nella gestione dell'impero; esisteva ancora, ma gli imperatori si curavano ben poco dei suoi desideri.
- **Le legioni romane sono cambiate in quanto a organizzazione e foggia**, e ciò riflette i mutamenti tattici e strategici avvenuti in 350 anni di storia dell'impero. Esistono due unità principali di legionari (anche se sono equipaggiati quasi allo stesso modo): i limitanei, soldati di frontiera e truppe da presidio; i comitatensi, truppe dell'esercito itinerante necessario per accorrere nei luoghi dove sia richiesto un intervento più duro.
- **La religione è ora una componente importante del gioco.** Nel 363 d.C. il cristianesimo era diventato il culto dominante dell'impero e le tensioni tra i cristiani e i pagani si stavano accentuando. A est, l'impero sassanide aveva abbracciato lo zoroastrismo come religione di stato e avviato la persecuzione dei cristiani nei suoi territori.
- **Ci sono nuove fazioni e nuove unità.** Il mondo è mutato dal periodo in cui è ambientato il gioco originale. Vecchi nemici sono scomparsi, sostituiti da altri. Ogni fazione possiede una combinazione distintiva di unità, quasi tutte nuove e create per **Barbarian Invasion**. Vale la pena dare un'occhiata alle nuove fazioni e alle condizioni di vittoria di ciascuna per farsi un'idea dello spirito del gioco.
- **È possibile reclutare i generali direttamente con un'unità di cavalleria come guardia del corpo; è un'operazione costosa, ma è un modo per ottenere nuovi condottieri quando ne hai bisogno.** Se nella tua fazione ci sono già troppi generali, otterrai un semplice capitano (che può comunque essere adottato o contrarre matrimonio per entrare a far parte della tua famiglia) e una buona unità di cavalleria.

- **Alcune fazioni non scompaiono quando perdono l'ultimo insediamento, ma formano un'orda.** Una fazione che ha formato un'orda non possiede più alcun territorio ed è composta solo di armate. La fazione non ne può reclutare di nuove (dopo tutto non possiede strutture dove addestrarle) ma può assoldare mercenari. Finché non verrà conquistato un nuovo insediamento dove fissare la propria dimora la fazione sopravvive soltanto grazie ai suoi guerrieri. Dopo lo stanziamento, alcune truppe verranno congedate automaticamente e torneranno a far parte della popolazione non combattente. Questo è un aspetto abbastanza importante di **Barbarian Invasion**, che rende consigliabile la consultazione della sezione sulle orde anche se sei il tipo di giocatore che di solito non legge i manuali di gioco. È un peccato ignorare i manuali, perché i loro autori hanno combattuto e sono morti per offrirti queste pagine. Davvero.
- **Saccheggiare gli insediamenti è una pratica cui si dedicano le orde.** Rappresenta un livello di devastazione superiore al semplice sterminio degli abitanti: virtualmente l'intera popolazione viene passata a fil di spada e l'insediamento viene spogliato di qualunque cosa abbia un valore. Può essere incredibilmente remunerativo, ma un insediamento saccheggiato non serve a un granché dopo!
- **Alcuni generali sono in grado di combattere Battaglie notturne.** Generalmente (perdona gioco di parole) solo i condottieri più abili e quelli che sono già stati attaccati di notte avranno l'opzione di guidare le proprie truppe con il favore delle tenebre.
- **Le ribellioni e le rivolte possono ora diventare vere e proprie guerre civili per le fazioni romane e per i Goti.** I generali sono contraddistinti anche dalla lealtà e, quando si scatenerà una rivolta, è ora possibile che i generali con un livello di lealtà basso si uniscano agli insorti!
- **Ci sono nuove abilità di combattimento per alcune unità: natatorie e le formazioni schiltron e muro di scudi.** Nuotare è una caratteristica che viene semplicemente utilizzata all'occorrenza dalle truppe che ne sono dotate: a esse puoi ordinare di attraversare a nuoto (cioè muoversi) un corso d'acqua. Lo schiltron e il muro di scudi sono nuove formazioni difensive utilizzabili da particolari unità.
- **Le Meraviglie del mondo superstiti non hanno più alcun effetto sul gioco.** Sono ancora presenti e sono ancora meravigliose, ma non conferiscono benefici addizionali alla fazione che le controlla.
- **La mappa strategica è differente.** I mutamenti amministrativi dell'Impero Romano in 350 anni si riflettono nella nuova organizzazione dei confini; anche la distribuzione delle terre del Barbaricum (il territorio oltre i confini dell'impero) è mutata.

- **Per le battaglie personalizzate e multigiocatore è ora possibile creare, salvare e caricare armate predefinite per la tua fazione.** Ciò ti permette di impostare la tua combinazione di truppe preferita e salvarla per utilizzi futuri.

Condizioni di vittoria

Ogni fazione in **Barbarian Invasion** ha le sue particolari condizioni di vittoria. Nessuna fazione deve conseguire esattamente gli stessi risultati di un'altra per vincere la campagna. Tali condizioni sono di due tipi: la conquista e il controllo di un determinato numero di province e (più importante) l'inclusione in quelle controllate di province specifiche. Conquistare vasti e numerosi territori va molto bene, ma bisogna cercare di conquistare quelli giusti!

Troverai un elenco completo delle condizioni di vittoria delle fazioni (incluse quelle non giocabili) in appendice al manuale. Ciò ti darà anche un'idea degli obiettivi strategici di ciascuna fazione presente nel gioco.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Barbarian Invasion aggiunge alcuni elementi a **Rome: Total War**. Se conosci già il gioco originale, capirai immediatamente i concetti espressi nell'espansione! Questa sezione del manuale spiega nel dettaglio tutte le nuove caratteristiche.

I Romani e il Senato

Questo non è tanto un elemento in più, quanto la mancanza di un vecchio amico: il Senato non esiste più. Giocando con una delle due nuove fazioni romane di **Barbarian Invasion** non riceverai alcuna missione.

Non c'è un equivalente della riforma di Mario in **Barbarian Invasion**. Le legioni si sono già evolute prima dell'anno di inizio del gioco e non sono destinate a cambiare ulteriormente.

Le orde

Anche se conosci perfettamente il funzionamento di **Rome: Total War**, dovresti comunque consultare questa sezione del manuale. Le orde sono un elemento importantissimo di quest'espansione.

Di solito una fazione distrutta viene eliminata dal gioco quando perde tutti i suoi insediamenti. Questo è ciò che accadeva in **Rome: Total War**, mentre in **Barbarian Invasion** è leggermente differente.

Alcune fazioni non vengono distrutte quando il loro ultimo insediamento cade sotto i colpi di un conquistatore. La fazione, invece, forma un'orda e abbandona la sua antica dimora, sposandosi con tutta la popolazione e tutte le ricchezze che può trasportare.

Ciò è mostrato dalla comparsa sulla mappa strategica di un certo numero di armate che ottengono un "movimento extra" per fuggire dall'insediamento perduto. Tali armate costituiscono l'orda e hanno l'icona di una ruota su ciascuna insegna a indicare che sono "un popolo in marcia" più che un esercito regolare.

Non tutte le fazioni possiedono la capacità di formare un'orda dopo aver perso l'ultimo insediamento. Possono farlo solo i Franchi, i Goti, gli Unni, i Sarmati e i Vandali, oltre alle fazioni non giocabili dei Burgundi, dei Longobardi, degli Ostrogoti, dei Roxolani e degli Slavi. Questi popoli possiedono un retaggio tribale che permette loro di radunare tutte le proprie ricchezze e mettersi in viaggio. Tutte le altre fazioni vengono distrutte con la perdita del loro ultimo insediamento, proprio come nell'originale **Rome: Total War**.

Le orde seguono regole leggermente differenti rispetto alle fazioni insediate regolarmente. Ecco quali sono.

▪ Le armate e le unità delle orde



Le fazioni sotto forma di orda hanno il simbolo di una ruota sugli standardi a indicare la loro condizione.

Quando una fazione si trasforma in un'orda compariranno nuove armate. Sulla mappa strategica queste ottengono un movimento aggiuntivo per allontanarsi dal loro precedente insediamento e dalle forze che le minacciano.

Queste armate dell'orda vengono create automaticamente e in aggiunta a qualunque

altra forza militare della fazione. Includono delle unità tribali (di solito alcune delle migliori truppe che possano essere reclutate nell'insediamento) e un gran numero di unità speciali tipiche dell'orda.

Alcune unità hanno nel proprio nome la parola "orda". Questo le identifica facilmente come unità conseguenti la formazione di un'orda. Le unità dell'orda sono spesso simili alle unità regolari, ma compaiono soltanto quando si forma un'orda, non possono essere reclutate in un insediamento se non quando bisogna abbandonarlo.

- Il numero di unità dell'orda create dipende dalla popolazione presente nell'ultimo insediamento della fazione. Le unità dell'orda sono costituite da civili, non da guerrieri addestrati.
- Le unità dell'orda sono destinate a sciogliersi nel momento in cui questa si stanzerà in una nuova patria (vedi più avanti). Se un'orda perde degli uomini in combattimento, il nuovo insediamento creato avrà un numero di popolazione inferiore.

- È sempre possibile perdere tutte le unità dell'orda. In questo caso, allo stanziamento dell'orda avrai soltanto unità militari e non la popolazione aggiuntiva che renda abitabile l'insediamento. Le truppe dell'orda possono sembrare carne da macello "a buon mercato", quasi gratis, ma ciò sminuisce la loro importanza. La tua fazione avrà bisogno di queste truppe se vuole costituire una nuova, rigogliosa patria. A proposito, distruggere le unità dell'orda di un'altra fazione è un ottimo metodo per devastarla in un lungo periodo. Se e quando il tuo avversario si stanzerà, la sua economia sarà minata dalle perdite subite durante il viaggio.
- Nessun costo di mantenimento deve essere pagato per le unità di una fazione quando questa ha formato un'orda. Le forze militari regolari "lavorano per una paga", mentre un'orda rappresenta la fazione in movimento. Le truppe mercenarie aggiuntive non sono ugualmente disinteressate e devono essere pagate attingendo dalle casse della fazione.
- I personaggi raggiungono la maggiore età, si sposano e hanno dei figli, esattamente come prima che la fazione diventasse un'orda. La guardia del corpo di un personaggio è l'unico tipo di reclutamento dei guerrieri tribali (cioè membri di unità della fazione, non mercenari) possibile all'interno dell'orda.

Esistono un paio di grossi inconvenienti per il fatto di essere un'orda e non una fazione stanziata. Le tue armate si indeboliranno con il passare del tempo, perché subiranno perdite che non possono essere rimpiazzate; le tue ricchezze scivoleranno progressivamente nelle tasche dei mercenari:

- Non è possibile reclutare nuove unità militari né agenti (spie, diplomatici e assassini) in un'orda, dato che alla fazione manca un insediamento e le conseguenti strutture di addestramento.
- Le unità militari non possono essere riaddestrate in alcun modo finché la fazione non si sarà stanziata. Un'orda per definizione non possiede insediamenti, quindi nemmeno strutture di reclutamento per arruolare nuove unità o migliorarne l'equipaggiamento e l'esperienza. Se vuoi, però, le unità possono essere inglobate all'interno delle armate per ovviare alle perdite subite.
- Non ottieni nessun altro introito, al di fuori di quelli conseguenti al saccheggio, per rimpinguare le casse della fazione. Le unità mercenarie devono essere sempre pagate o verranno congedate.

▪ Le orde e i mercenari

Anche quando una fazione è costituita da armate dell'orda, i suoi capi possono sempre assoldare mercenari, se ce ne sono di disponibili nei territori attraversati. I mercenari vogliono l'intera paga che spetta loro e il costo per assoldarli e mantenerli deve essere sostenuto dalle casse del tesoro della fazione. Anche se non bisogna pagare il mantenimento di nessun'altra unità presente nell'orda, quello dei mercenari può risultare una spesa considerevole per il tesoro della fazione. Può essere una buona idea avere da parte un po' di denaro per affrontare le prime spese successive allo stanziamento dell'orda in un nuovo territorio.

- I mercenari che sono parte di un'armata che saccheggia un insediamento si aspetteranno (e si prenderanno) una parte sproporzionata di bottino. Nelle tue casse finiranno solo i resti di ciò che la loro capacità non è riuscita a ghermire!

▪ Attaccare gli insediamenti: saccheggiare o stanziarsi

Quando un'orda porta a segno un attacco vincente contro un insediamento, avrà due possibilità a disposizione: saccheggiarlo o stanziarsi.

- Il saccheggio si avvicina moltissimo alla distruzione completa dell'insediamento ed è perfetto per raggranellare un po' di denaro. Praticamente tutta la popolazione verrà sterminata, la maggior parte degli edifici distrutta, quasi tutto il denaro presente in città sottratto. Se l'armata che saccheggia l'insediamento contiene mercenari, questi "si serviranno da soli", sottraendo parte (talvolta la maggior parte) del denaro destinato alle tue casse.
- Dopo che un insediamento è stato sottoposto a saccheggio avrà bisogno di parecchi turni per riprendersi. In questo lasso di tempo non converrà saccheggiarlo di nuovo. Semplicemente non c'è più nulla da rubare e nessuno da uccidere! Un insediamento saccheggiato può venire conquistato successivamente, sia dall'orda che lo ha messo a ferro e fuoco sia da qualcun altro. Naturalmente non opporrà una gran resistenza.
- Lo stanziamento è leggermente più complicato e può essere effettuato in un massimo di tre insediamenti (regioni), quando l'orda trova una nuova patria. Stanziarsi significa conquistare un massimo di tre insediamenti e le loro rispettive regioni, non necessariamente quelle limitrofe.
- Quando scegli di stanziarti nel tuo primo insediamento conquistato invece che saccheggiarlo, metà della tua orda superstita si scioglierà. La popolazione che costituiva le sue unità ritornerà alle sue normali occupazioni e si unirà agli abitanti dell'insediamento conquistato.
- Quando scegli di conquistare un secondo insediamento, metà dell'orda rimanente (ovvero un quarto dell'orda originaria) si scioglierà immediatamente, unendosi alla popolazione dell'insediamento.

- Quando scegli di conquistare un terzo insediamento, tutta la restante parte dell'orda (circa un quarto del numero originario, a seconda delle perdite) si scioglierà immediatamente, unendosi alla popolazione dell'insediamento.
- Le tue forze militari vere e proprie non si scioglieranno, anche se ora che hai ricostituito i tuoi insediamenti dovrai ricominciare a occuparti del loro mantenimento, naturalmente oltre al costo che stai già pagando per eventuali truppe mercenarie.

Scegliere il luogo in cui l'orda si stanzierà è importante e può risultare vitale di fronte alle future prospettive di vittoria o anche di mera sopravvivenza.

▪ Le orde e la diplomazia

La diplomazia è un elemento applicabile anche alle orde. Quando una fazione si è trasformata in orda, può intrattenere relazioni diplomatiche se ha a disposizione un diplomatico (come sempre), ma non ha modo di addestrarne di nuovi.

Alcune opzioni diplomatiche possono risultare impossibili (per esempio offrire un insediamento a una fazione avversaria), ma è possibile, per esempio, negoziare il transito sulle terre altrui. Allo stesso modo, se un'orda entra nelle tue terre, puoi offrirle il diritto di passaggio sperando che non ti attacchi.

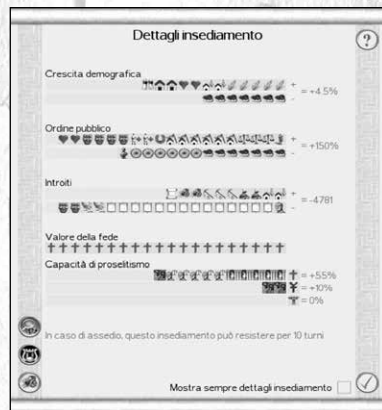
Religione

In **Rome: Total War** il ruolo della religione negli insediamenti era limitato alla modificazione del livello di felicità della popolazione e alla possibilità di qualche beneficio addizionale corrispondente al tipo di tempio edificato. Tutto sommato, però, la religione non era un elemento dominante nella vita della popolazione. Nel periodo in cui è ambientato **Barbarian Invasion** le cose sono cambiate e la religione riveste un'importanza fondamentale per la maggior parte dei cittadini.

In **Barbarian Invasion** esistono tre culti principali: il cristianesimo (incluse le sue varianti come l'arianesimo), lo zoroastrismo (il culto dominante nell'Impero Sassanide), e il paganesimo (categoria onnicomprensiva di tutto il resto). Questa è una rappresentazione semplificata di una realtà veramente complessa, ma ha il pregio di evidenziare le "linee di discontinuità" nella fede religiosa del tempo. I cristiani, per esempio, non approvavano alcuna pratica pagana ed erano essi stessi oggetto di persecuzione da parte del clero zoroastriano. L'Impero Romano cristianizzato utilizzò tali persecuzioni per muovere guerra contro i Sassanidi. I pagani pare fossero discretamente tolleranti nei confronti dei vari culti, ma spesso trattarono i prigionieri cristiani con inaudita crudeltà.

Il risultato di tutto ciò è che la religione ha un impatto determinante sulla gestione degli insediamenti in **Barbarian Invasion**.

La religione e gli insediamenti



Negli insediamenti l'influsso religioso è chiaramente visibile.

L'ordine pubblico viene influenzato dalla religione.

Ogni insediamento nel gioco ha una religione "ufficiale". Esistono tre elementi che possono determinare la religione di un insediamento:

- La religione del tempio presente nell'insediamento definisce la religione ufficiale: una chiesa cristiana, un tempio zoroastriano o pagano.
- Se non è stato costruito un tempio, la religione del governatore viene considerata quella ufficiale.

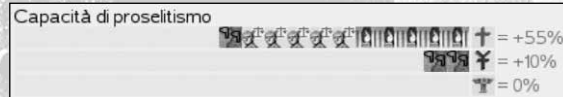
- Se non è presente né un tempio né un governatore, la religione del capofazione è quella ufficiale.

Finché la religione ufficiale rimane la stessa per la maggior parte degli abitanti dell'insediamento, non causerà scontento e potrebbe anche far aumentare la felicità della gente. Comunque, quando la religione ufficiale e la fede manifestata dalla popolazione sono differenti, si verificheranno problemi di ordine pubblico. Ciò verrà mostrato sulla pergamena inerente i dati dell'insediamento. Le differenze religiose possono essere causa di scontento, rivolte e perfino ribellioni vere e proprie.

Esistono due modi per gestire lo scontento religioso:

- costruire i templi che la gente desidera, che ha l'effetto di confermare la loro fede, anche se non si "adatta" con la religione professata nel resto del tuo dominio.
- convertire la popolazione a una nuova fede, costruendo edifici religiosi corrispondenti a quella fede o utilizzando l'influenza di alcuni personaggi per convertire.

La parte inferiore della pergamena dei dettagli dell'insediamento mostra lo stato delle varie fedi religiose in un insediamento. È divisa in due parti:



Nella schermata viene evidenziato il bilanciamento complessivo dei culti professati nell'insediamento; ogni icona rappresenta il 5% della popolazione seguace di un particolare credo (cristianesimo, paganesimo o zoroastrismo). Queste percentuali sono arrotondate del 5% per eccesso. Muovi il puntatore del mouse sulle icone per ottenere un indicatore ulteriore.

Il secondo elemento è la capacità di proselitismo, mostrato nella parte inferiore della pergamena.

- I due elementi che determinano la capacità di proselitismo sono gli edifici e i personaggi.
- L'edificio di culto principale in un insediamento converte a ogni turno parte della popolazione locale. Gli altri edifici religiosi, come gli eremi e le abbazie, rassicurano i cristiani circa il loro posto nel mondo.
- Personaggi individuali (e il loro seguito) nell'insediamento e nella regione possono convertire parte della popolazione alla propria religione. È decisamente possibile che agenti e generali rivali abbiano un diverso impatto sul livello di conversioni in un tuo territorio; una spia o un diplomatico, oltre a svolgere il suo compito, può anche convertire la gente alla sua religione. Questa è chiaramente una tattica che anche tu puoi usare contro i tuoi avversari.
- Il proselitismo si può diffondere dalle regioni e dagli insediamenti confinanti se il livello di un particolare culto è abbastanza forte in una data regione. Questa "propagazione" può risultare benefica se una regione è circondata da aree nelle quali domina il culto che vuoi promuovere.
- La celebrazione dei giochi (i buoni vecchi combattimenti dei gladiatori) può anch'essa avere un impatto sulla fede religiosa.

Maggiore è il valore di proselitismo, più abitanti verranno convertiti. Il mutamento di fede avviene sempre in favore del culto più forte in un dato turno. È possibile, a causa di differenti valori di proselitismo e bilanciamento religioso, che una data religione avanzi e regredisca continuamente in un particolare insediamento.

▪ La religione e i personaggi

Quasi tutti i personaggi hanno una qualche fede religiosa (anche se qualcuno sarà non-credente o semplicemente non allineato). Gli assassini, comunque, non possiedono mai un credo religioso forte.

Se un personaggio con una fede forte si trova a contatto con le pratiche idolatriche o sconosciute, è probabile che il suo credo si estremizzi. Lasciare un generale o un agente in una città con l'edificio di culto "sbagliato" provocherà nel lungo periodo dei mutamenti nella sua personalità.

Un personaggio presente in una città nella quale è costruito un edificio di culto corrispondente alla sua fede può scoprire che la sua fede è rinforzata dall'esperienza.

Con il passare del tempo, comunque, i personaggi svilupperanno tratti che riflettono le loro acquisizioni in ambito religioso. Possono anche ottenere nel proprio seguito guide spirituali che li aiutino nei loro travagli religiosi. Alcuni personaggi possono anche diventare ottimi proseliti della propria fede.

Abilità di combattimento

Queste sono tre nuove abilità di combattimento possedute da alcune truppe in **Barbarian Invasion**:

- L'abilità natatoria è posseduta da alcune truppe leggere, comprese le unità di cavalleggeri. Le unità che sanno nuotare possono attraversare i fiumi senza utilizzare un guado o un ponte (non possono nuotare in mare). Devi solo selezionare un'unità in grado di nuotare e cliccare sull'argine opposto del fiume. L'unità attraverserà così il corso d'acqua. Semplice! Unità già esauste potrebbero affogare durante la traversata.



- Lo schiltron ("schiltrom" è una variante) o "riccio" è una formazione puramente difensiva (specialmente contro la cavalleria) utilizzata da truppe barbariche armate di lancia. Lo schiltron deve essere formato tramite il pulsante dell'abilità speciale (come per tutte le abilità speciali delle truppe in campo) oppure premendo il tasto F.

L'unità si radunerà in cerchio e ogni suo uomo si volterà verso l'esterno, impugnando la lancia per respingere gli attacchi. L'unità risulterà priva di fianchi vulnerabili e questo è un vantaggio innegabile. D'altro canto, è impossibile muoversi e mantenere contemporaneamente la formazione a schiltron, e ciò espone l'unità ai tiratori nemici e alle manovre di aggiramento. I lancieri goti sono la tipica unità che utilizza la formazione a schiltron.



- Il muro di scudi è un'altra formazione difensiva che distingue alcune unità, principalmente barbariche. Anch'essa viene attivata dal pulsante dell'abilità speciale o dal tasto F. L'unità si stringerà in posizione, presentando al nemico un fronte praticamente inattaccabile, dato che gli scudi verranno affiancati e sovrapposti l'uno all'altro. Ciò garantisce un consistente vantaggio difensivo, ma significa anche essere vulnerabili in caso di attacco ai fianchi o alle spalle. Le unità che formano il muro di scudi possono sempre muoversi, ma sono lente e non così efficaci in difesa. I guerrieri del focolare sassone sono una tipica truppa in grado di usare quest'abilità.

Generali

Il ruolo di generali e governatori è rimasto pressoché invariato rispetto all'originale in **Rome: Total War**, ma con un'eccezione importante: in **Barbarian Invasion** è possibile addestrare dei generali per la tua fazione come se fossero una qualunque altra truppa.

▪ Reclutamento



È possibile reclutare i generali e le loro guardie del corpo se l'insediamento include le migliori strutture di reclutamento della cavalleria: le stalle del gran re o il Circo Massimo. È sufficiente aggiungerli alla coda di reclutamento come qualunque altra unità. Ciò rappresenta un ottimo modo per rafforzare la famiglia regnante nei periodi di crisi! È soltanto una misura temporanea, però, non una soluzione permanente alla decadenza della fazione.

Un generale reclutato guadagna nuovi tratti combattendo le battaglie e può essere utilizzato come governatore cittadino proprio come qualunque altro personaggio. Si differenzia da un membro effettivo della famiglia per un paio di aspetti molto importanti:

- Innanzitutto non può essere designato come erede della fazione e quindi non potrà mai diventare capofazione.
- Se tutti i membri della tua famiglia muoiono, i generali reclutati non manterranno in vita la fazione. Potrai dire così addio alla vittoria.
- Quando un generale reclutato muore, la sua guardia del corpo si scioglie automaticamente e scompare, proprio come avviene con gli altri generali. Non è un modo di ottenere unità "gratuite" di cavalleria per il tuo esercito!

▪ Nuovi tratti e ancillari

In **Barbarian Invasion** c'è una serie di nuovi tratti ottenibili soltanto da un generale. Molti di questi sono legati alla religione, ma uno è estremamente importante per qualunque condottiero: Combattente notturno. Tale tratto permette a un generale di ingaggiare battaglie notturne.

In **Barbarian Invasion** ci sono anche numerosi altri personaggi ancillari e membri del seguito. Come nel gioco originale, alcuni ancillari non possono coesistere nel seguito del medesimo personaggio. Questo vale particolarmente per coloro che sono associati a un culto religioso: anacoreti cristiani e maestri zoroastriani.

▪ Uffici, titoli, reliquie e armi

Noterai che tra i membri del seguito alcuni generali potranno avere altri oggetti. Questi possono essere titoli, reliquie e, in rari casi, armi famose. Tutti questi oggetti garantiranno dei benefici al generale che li possiede. Essi possono essere trasferiti tra i vari generali allo stesso modo dei membri del seguito.

▪ Lealtà

	Governatore Libio Triboniano Comando Amministrazione Lealtà Influenza	Età: 42 ★★★★★
--	--	------------------------------

Tutti i generali romani possiedono una nuova caratteristica, la lealtà. Essa rappresenta la loro lealtà (il nome avrebbe dovuto offrirvi qualche indizio a riguardo, a ben pensarci) al capofazione e a tutta la fazione. Maggiore è il grado di lealtà del generale, più facilmente questi eviterà di ribellarsi o di unirsi a una ribellione (vale comunque anche il contrario). Essa è anche il parametro che determina la disposizione di un generale a farsi corrompere (anche se alcuni tratti caratteriali avranno un effetto maggiore a riguardo).

La combinazione più preoccupante di caratteristiche per una fazione è un generale con un'alta capacità di comando, influenza e/o amministrazione, e bassa lealtà. Nel caso gli venisse affidata un'armata potente, potrebbe pensare che sia venuto il momento per reclamare il potere per sé. In questo caso una sua sedizione sarebbe quasi sicura e le sue truppe lo seguirebbero con ogni probabilità.

La lealtà può essere aumentata offrendo a un generale un ufficio di stato o un titolo (niente di meglio che accrescere l'ego di un uomo per farlo sentire apprezzato).

Queste puntualizzazioni sui generali e sulla loro lealtà ci porta direttamente al prossimo argomento del manuale di **Barbarian Invasion**: le rivolte!

Rivolte e guerre civili

Quando si verifica una rivolta in un insediamento in preda allo scontento vi è una possibilità che essa si sviluppi in qualcosa di più che un fenomeno locale.

Nel gioco originale i ribelli erano, di solito, interessati soltanto a ciò che accadeva nei territori immediatamente confinanti. Erano leali alla propria città e regione, ma, dopo aver scacciato i precedenti dominatori, avevano ben poca voglia di intraprendere qualunque azione.

In **Barbarian Invasion** questa situazione è cambiata. Ora è possibile che i Romani e i Goti subiscano effetti molto più drammatici dall'evoluzione di una rivolta, come la formazione di una fazione scismatica che controlla almeno una regione, spesso molte. Questi ribelli agiscono in tutto e per tutto come una fazione normale; terze parti possono addirittura allearsi con loro, per esempio.

Se un generale romano possiede un valore di lealtà sufficientemente basso, può unirsi a una fazione ribelle, portando con sé le truppe al suo seguito. È del tutto possibile che la defezione di un generale in un insediamento influenzi gli altri generali apparentemente leali, diffondendo la sedizione!

Le due fazioni che più probabilmente potrai vedere durante il gioco sono i ribelli d'Occidente e i ribelli d'Oriente. Entrambe le fazioni possono a loro volta formare imperi "alternativi", talvolta addirittura vincenti!

Una fazione ribelle può riemergere dopo essere stata sgominata se gli insediamenti insorgono nuovamente. In ogni caso, non è detto che ricompaa, ma la sua eliminazione può risultare un compito gravoso per alcune fazioni!

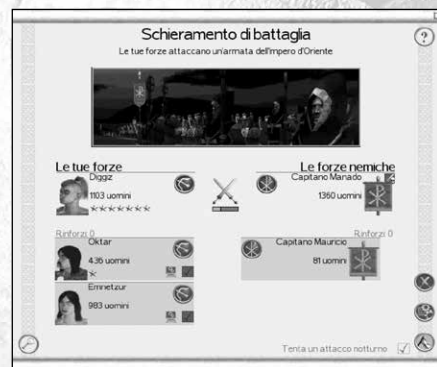
Fazioni che emergono durante il gioco

Normalmente, se una provincia ha un livello di lealtà molto basso ed è infelice, esiste una buona probabilità che scoppi una rivolta e che l'insediamento diventi indipendente e dotato del suo contingente militare. I ribelli raramente agiscono di concerto con altri loro simili, dato che considerano chiunque (tranne la popolazione locale) proprio nemico.

In alcuni casi, in **Barbarian Invasion** esiste la possibilità che una rivolta possa preannunciare l'arrivo di una nuova fazione. Anche se questa è comparsa dopo l'inizio del gioco, deve essere considerata alla stessa stregua di tutte le altre fazioni. Ciò fa delle fazioni emergenti avversari più pericolosi dei semplici ribelli, che di solito vogliono soltanto essere lasciati in pace nelle loro terre. Le fazioni emergenti, esattamente come quelle originarie, hanno obiettivi propri e cercheranno di conseguirli.

Le fazioni emergenti disponibili in **Barbarian Invasion** sono i Romano-Britanni, gli Ostrogoti e gli Slavi. In ogni modo queste fazioni potrebbero non comparire in una particolare campagna, dato che la loro nascita è determinata dal verificarsi di alcune circostanze. Se non compaiono ogni volta che conduci una nuova campagna, non significa che la tua copia del gioco sia "difettosa"!

Battaglie notturne



Talvolta i generali ottengono l'abilità base di combattere battaglie notturne se il loro livello è sufficientemente alto. Possono ottenere lo stesso tratto se sono costretti a combattere una battaglia nell'oscurità e riescono a superarla con un buon risultato, diventando così più esperti nelle tattiche dell'attacco notturno (e avere un livello maggiore di comando grazie a vittorie conseguite con il favore del buio).

I rinforzi possono unirsi a una battaglia notturna se il loro comandante in capo è in grado di combattere in queste condizioni. Senza tale abilità i suoi uomini vagheranno nell'oscurità e non troveranno la strada per la battaglia. Dato che nessun capitano può ottenere alcun tratto, le armate di rinforzo in una battaglia notturna possono essere guidate solo da generali.

La risoluzione automatica delle battaglie, comunque, non tiene conto degli effetti dell'oscurità. Se vuoi ottenere tutti i benefici di un attacco notturno devi guidare personalmente i tuoi uomini in battaglia.

Alcuni generali, di solito quelli con il più alto livello di comando, avranno la possibilità di dare inizio a una battaglia di notte. Clicca sulla casella di spunta per selezionare quest'opzione.

Combattere di notte può cambiare sensibilmente le sorti di una battaglia, in particolare se solo uno dei generali possiede il tratto adeguato. È sempre opportuno valutare l'ipotesi di una battaglia notturna se ciò pone il nemico in una situazione di svantaggio!

Battaglie personalizzate e multigiocatore predefinite



Nella schermata della battaglia personalizzata esiste una nuova opzione per selezionare le tue truppe. Ti permette di salvare le selezioni di unità che effettui prima di una battaglia per uso successivo o il caricamento in un'armata che hai già creato.



Clicca su questo pulsante per visualizzare le opzioni di caricamento e salvataggio delle armate predefinite. Saranno disponibili solo quelle corrispondenti alle fazioni con le quali stai per giocare. Così, se hai selezionato i Sassoni, vedrai soltanto le armate predefinite create con quel popolo.

Questa funzione può rivelarsi utilissima per avviare velocemente una partita multigiocatore. Tutti i partecipanti possono preparare la loro armata ideale offline e salvarla per un utilizzo futuro!

Appendici

Per esigenze di consultazione, sono indicate le condizioni di vittoria per ciascuna fazione, incluse quelle non giocabili. Ciò ti darà anche un'idea dei piani di espansione di ciascuna fazione.

■ Condizioni di vittoria per ogni fazione

Fazioni giocabili	Numero di province	Le province (insediamenti) possedute devono includere:
Impero Romano d'Occidente	34	Italia septemtrionalis (Roma) Africa (Carthago) Taraconensis (Tarraco) Thracia (Constantinopolis)
Impero Romano d'Oriente	34	Thracia (Constantinopolis) Aegyptus (Alexandria) Italia septemtrionalis (Roma) Africa (Carthago)
Alemanni	20	Germania Superior (Augusta Trevirorum) Pannonia (Aquincum) Italia septemtrionalis (Roma)
Franchi	20	Lugdinensis (Avaricum) Aquitania (Burdigala) Narbonensis (Arleate)
Sassanidi	20	Aegyptus (Alexandria) Palaestina (Jerusalem) Thracia (Constantinopolis)
Sassoni	18	Tribus Saxonis (Vicus Saxonum) Britannia Superior (Londinium) Belgica (Samarobriga)
Goti	16	Thracia (Constantinopolis) Italia septemtrionalis (Roma)
Unni	15	Italia septemtrionalis (Roma) Thracia (Constantinopolis)
Sarmati	15	Pannonia (Aquincum) Illyricum et Dalmatia (Salona) Colchis (Kotais)
Vandali	10	Baetica (Corduba) Africa (Carthago) Italia septemtrionalis (Roma)

Fazioni non giocabili	Numero di province	Le province (insediamenti) controllate devono includere:
Celti	16	Britannia Superior (Londinium) Britannia Inferior (Eburacum) Lugdinensis (Avaricum)
Burgundi	14	Alpes Maritimae et Cottinae (Massilia) Raetia (Augusta Vindelicorum) Narbonensis (Arleate)
Lombardi	14	Aemilia et Liguria (Mediolanum) Venetia (Ravenna)
Ostrogoti	14	Italia septemtrionalis (Roma) Illyricum et Dalmatia (Salona)
Romano-Britanni	14	Britannia Superior (Londinium) Britannia Inferior (Eburacum) Lugdinensis (Avaricum)
Slavi	14	Thracia (Constantinopolis)
Berberi	10	Africa (Carthago) Aegyptus (Alexandria)
Roxolani	10	Pannonia (Aquincum) Illyricum et Dalmatia (Salona) Colchis (Kotais)



SUPPORTO TECNICO

È stato fatto ogni sforzo per rendere Rome: Total War - Gold Edition il più compatibile possibile con l'hardware corrente. Tuttavia se riscontri problemi nel far girare Rome: Total War - Gold Edition, per favore continua a leggere.

Puoi trovare l'ultima versione delle FAQ cliccando sul pulsante **Consulta FAQ** nella **tab Supporto** della schermata di **Opzioni** pre-gioco di Rome: Total War - Gold Edition (si tratta della finestra che appare al primo avvio del gioco) o sul sito web di Feral: <http://support.feralinteractive.com/>

Contattare Feral

Se le domande più frequenti sul sito non risolvono il tuo problema, allora contattaci senza problemi. Devi ottenere le seguenti informazioni prima di contattare il nostro Supporto Tecnico:

1. I messaggi di errore visualizzati quando si manifesta il problema (se ve ne sono).
2. Un file **Rome Total War Report.txt**, che contenga:
 - Un report dell'Apple System Profiler sul tuo Mac
 - Qualsiasi registro di errore relativo a Rome: Total War - Gold Edition
 - Un elenco dei contenuti del gioco

Puoi ottenere tutte le informazioni richieste aprendo Rome: Total War - Gold Edition e cliccando sulla **tab Supporto** una volta entrato nella **schermata di Opzioni** pre-gioco di Rome: Total War - Gold Edition. Poi clicca sul pulsante **Genera Report**. Una volta generato, il file del report verrà visualizzato nella **cartella ~/Download** (dove il simbolo “~” si riferisce alla tua home directory). Adesso clicca sul pulsante **Crea una Email**. Ricorda di allegare il file **Rome Total War Report.txt** alla tua email.

Nella tua email aggiungi una breve descrizione del problema riscontrato con Rome: Total War - Gold Edition ed inviala. Cercheremo di fare del nostro meglio per risolvere il tuo problema.

E-Mail: rometwsupport@feralinteractive.com

Se preferisci parlare con un membro del gruppo di assistenza, puoi chiamare il seguente numero:

Tel: +44-20-8875-9787

Il supporto telefonico è disponibile dalle 9:00 del mattino alle 6:00 del pomeriggio GMT, dal lunedì al venerdì.

Nel caso dovessi chiamare al di fuori della sopraindicata fascia oraria, lascia un messaggio col tuo nome, numero e il gioco per il quale richiedi assistenza.

RICONOSCIMENTI

Sviluppato da: The Creative Assembly

Pubblicato da: Sega Europe Limited

Sviluppato per Mac da: Feral Interactive Limited

Pubblicato per Mac da: Feral Interactive Limited

askaboutgames.com

Questo sito ha l'intenzione di rispondere a genitori e giocatori a domande riguardanti i limiti di età applicati ai videogames. È inoltre una buona fonte di consigli su come giocare in modo responsabile.

GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Feral Interactive Ltd. garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso e il manuale, tramite raccomandata:

Feral Returns
64 Kimber Road
London SW18 4PP
Inghilterra

Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Feral Interactive Ltd. sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale. Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Feral Interactive Ltd. non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.



WWW.FERALINTERACTIVE.COM