

# CAESAR™ III



**Manuale Utente**



S I E R R A®

# SOMMARIO

I	Introduzione .....	4
	Dove cominciare?.....	4
	Concetti di base .....	5
	Tempo di gioco.....	6
	Panoramica sul gioco.....	7
	Configurazione del gioco .....	9
	Solo strutture cittadine .....	10
	La barra del menu .....	11
II	Livello cittadino.....	13
	Panoramica e sovrapposizione dei colori .....	14
	Pannello di controllo.....	16
	Funzione di interrogazione.....	19
	Pulsanti di costruzione .....	21
	Radere al suolo un'area.....	21
	Alloggi.....	22
	Strade.....	22
	Il foro .....	24
	Acqua (bacini, fontane, acquedotti, ecc.) .....	25
	Sicurezza (mura, torri, caserme, prefetture).....	28
	Industrie (mercati, aziende) .....	30
	Igiene (bagni, ospedali) .....	33
	Divertimenti (teatri, arene, Colosseo, circhi).....	34
	Culto (santuari, templi, basiliche) .....	36
	Istruzione (Grammaticus, Retore, librerie).....	37
	Amenità (giardini, piazze).....	37
	Concetti generali .....	38
	Denaro.....	38
	Popolazione.....	39
	Valore dei terreni.....	40
	Tassi di crescita dell'industria e della popolazione.....	41

III	Livello provinciale .....	42
	Strade.....	44
	Sicurezza (mura, forti).....	45
	Stazioni commerciali .....	46
	Porti.....	46
	Industrie .....	47
	Supporto industriale .....	48
	Comandare un esercito.....	49
	Barbari e altri nemici .....	50
IV	Foro.....	52
	Oracolo	
	(Valutazioni: impero, pace, prosperità, cultura).....	53
	Scribano.....	55
	Mercante.....	55
	Centurione (gestione delle legioni) .....	56
	Consigliere di Roma .....	58
	Tribuno della plebe .....	60
	Tesoriere.....	62
	Consigliere personale.....	63
	Mappa dell'impero.....	63
V	Combattimenti.....	65
	Vostra legione .....	65
	Battaglie.....	67
VI	Cosa fare in caso di... ..	73
	Consigli e suggerimenti strategici.....	76
	Comandi da tastiera .....	79
	Note dei progettisti.....	81
	Appendici.....	83
	Suggerimenti tecnici.....	87
	Supporto tecnico .....	97

## DOVE COMINCIARE?

Per trarre il maggior divertimento dal vostro nuovo gioco nel minor tempo possibile, vi consigliamo di cominciare lanciando il tutorial on-line incluso nel CD del prodotto. A tal fine, consultate la scheda delle istruzioni, fornita con la confezione. Verranno visualizzate delle schermate con i titoli, seguite da una di configurazione del gioco, dalla quale dovete selezionare "Run the Caesar II Tutorial" e seguire le istruzioni che compaiono sullo schermo per ottenere informazioni sul gioco. Il tutorial dovrebbe spiegarvi tutto ciò di cui avete bisogno per cominciare con la vostra prima città; esso non comprende il livello provinciale del gioco. Per informazioni a riguardo, consultate la sezione Livello provinciale di questo manuale, a partire da pagina 42.

Dopo aver completato il tutorial, nelle partite successive disporrete di un agevole accesso all'ulteriore aiuto on-line e ai suggerimenti di gioco. Per leggere le informazioni on-line, cliccate col pulsante destro del mouse su qualsiasi elemento, struttura o pulsante; in alternativa, potete cliccare sul pulsante Query (interrogazione) del pannello di controllo. Così facendo, comparirà un riquadro con alcune informazioni riguardanti l'oggetto che avete selezionato. Cliccando sul pulsante "Help" (aiuto) ottenete un aiuto generale, mentre "Tips" (suggerimenti) vi fornisce dei consigli di gioco. Il pulsante "History" (storia) vi consente di accedere a informazioni storiche sull'elemento selezionato. Servitevi spesso del pulsante Query, in modo da ottenere informazioni sulla vostra città in espansione e nei momenti in cui non siete sicuri riguardo a qualunque aspetto del gioco.

Il tutorial e l'aiuto on-line dovrebbero consentirvi di familiarizzare con diversi aspetti di Caesar II. Consultate questo manuale per ottenere informazioni più approfondite sullo schema di gioco, le idee di base e i vari fattori. Potete sfogliare a piacimento questo manuale e concentrarvi solamente sugli aspetti che ritenete più stimolanti o interessanti.

## CONCETTI DI BASE

Per giocare a Caesar II è richiesto un mouse. Quando in questo manuale o in qualunque delle istruzioni on-line vi viene ordinato di "cliccare" su qualcosa, ci si riferisce al pulsante sinistro del mouse; l'utilizzo di quello destro vi viene indicato specificamente.

La maggior parte delle funzioni di gioco sono accessibili tramite pulsanti attivabili con il mouse. Spesso, quando posizionate il puntatore sopra un pulsante, verrà visualizzato un testo illustrativo dell'azione associata a un eventuale click sopra di esso.

È possibile accedere alle altre funzioni mediante apposite aree sullo schermo, che danno il via ad azioni specifiche o richiamano delle informazioni quando si clicca sopra di esse. Quando dovete inserire un valore numerico, spesso dovrete farlo con i pulsanti freccia, sui quali dovete cliccare per eseguire l'azione richiesta. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse per cambiare più rapidamente le quantità.

Il gioco in Caesar II è organizzato su due livelli: quello cittadino vi consente di gestire tutti gli aspetti della vostra capitale, comprese le strade, l'economia e gli alloggi; quello provinciale pone la città in prospettiva, poiché essa diventa solamente uno dei numerosi luoghi dentro i confini della vostra provincia. In questo caso, fonderete delle imprese per rifornire i mercati della vostra città, costruirete strade provinciali e vi occuperete dei problemi difensivi dei vostri territori.



## TEMPO DI GIOCO

Caesar II è un gioco in tempo reale: la vostra città e la vostra provincia cominceranno a crescere e a cambiare per proprio conto non appena costruirete le prime strutture. Se, ad esempio, ergete un gruppo di case, rendendo così il territorio circostante più attraente, le abitazioni miglioreranno dal punto di vista della qualità e delle dimensioni. Al contrario, andranno in declino e diminuiranno nel caso in cui diminuisca il valore dell'area confinante. In tal modo, la città e la provincia sarà una sorta di creatura organica che crescerà, muterà o peggiorerà autonomamente. Ricordatevi che i cambiamenti avvengono contemporaneamente al livello cittadino e a quello provinciale, pertanto tenete sotto controllo entrambi.

Per mettere in pausa il gioco in qualsiasi momento, premete il tasto <P>; una nuova pressione vi consente di riprendere la partita. Quando il gioco è sospeso, potete comunque esaminare la città e la provincia, come pure costruire o eliminare strutture, impartire ordini e via di questo passo.

Le descrizioni seguenti presumono che abbiate scelto di giocare una partita completa, comprendente anche la campagna. Qualora selezionaste City Building Only (solo strutture cittadine) nella schermata di configurazione del gioco, la partita sarà disputata solamente a un livello cittadino e non comprenderà né i combattimenti né il livello provinciale.

## PANORAMICA DI GIOCO

All'inizio del gioco, l'Impero Romano consiste di una singola provincia, Latium, con Roma collocata nel centro. È vostro compito quello di espandere l'Impero, conquistando vittoriosamente altre province. La vostra prima scelta sarà quale provincia cercherete di trasformare in una prosperosa appendice di Roma.

La vostra prima provincia può comprendere diverse città, isolate fra di loro, tribù ostili indipendenti e, molto più importante, la vostra capitale. Avrà inoltre, delle zone potenzialmente adatte all'agricoltura e altre predisposte all'estrazione e agli scavi: si tratta di attività in cui dovete cimentarvi per potenziare l'economia della città.

Il vostro compito è quello di costruire da zero la capitale e assicurarvi che sia ricca e prospera, nonché che funzioni a dovere. Al livello cittadino, dovrete provvedere ad alloggi, rifornimento idrico, divertimento, sicurezza e igiene. Avrete altresì il dovere di costruire strade, impostare il livello di tassazione, intraprendere nuovi affari, organizzare i lavoratori e creare un corpo di sicurezza.

Il dovere vi impone inoltre di pensare più in grande, ossia al livello provinciale, nel quale costruirete strade per congiungere la vostra città con le altre. Avete la possibilità di creare fattorie, miniere e centri di estrazione per alimentare gli affari della città, mentre i porti e le stazioni commerciali vi consentono di acquistare e vendere prodotti di terre lontane.

La sfida consistente nella gestione degli affari interni è resa più ostica dall'onnipresente minaccia rappresentata dall'invasione di varie razze barbariche. Al livello provinciale, potete costruire forti, comandare l'esercito o ergere imponenti mura protettive.



La vostra prestazione complessiva, a entrambi i livelli, viene valutata in quattro campi: pace, cultura, prosperità e Impero. Quando avrete raggiunto il voto minimo richiesto in ciascuna categoria, nonché una valutazione media complessiva, vi verrà offerta una promozione, con la possibilità di espandere il vostro Impero mediante l'acquisizione di una nuova provincia sotto il dominio romano. Dopo la promozione, la provincia da anettere andrà scelta fra quelle confinanti con il vostro Impero.

La partita ha termine quando si verifica uno dei seguenti avvenimenti:

1) Annettete un numero sufficiente di province per ricevere l'ultima promozione, quella che vi nomina Imperatore di Roma: in tal caso, vincete la partita. Il numero e la difficoltà della gestione delle province richieste dipende dall'impostazione che avete scelto inizialmente.

2) Non riuscite a raggiungere gli standard dell'Impero Romano e irritate a tal punto l'Imperatore che vi rimuove dall'incarico e vi spedisce in un posto sicuramente poco piacevole. In tal caso, inutile dirlo, perdetevi la partita.

## CONFIGURAZIONE DI GIOCO

Dopo il caricamento del gioco e la riproduzione della sequenza introduttiva, verrà visualizzata la schermata di configurazione del gioco. La prima videata vi offre diverse opzioni:

- \* Lanciare il tutorial di Caesar II
- \* Caricare una partita salvata in precedenza
- \* Iniziare una nuova partita
- \* Uscire dal gioco

Selezionate Start a New Game (inizia nuova partita) per cominciare. La schermata successiva vi consente di impostare numerose condizioni di gioco, a cominciare dal livello di difficoltà, che può essere scelto fra cinque: Novice (novizio), Easy (facile), Normal (normale), Hard (difficile) e Impossible (impossibile). La maggiore difficoltà riguarda la quantità di denaro con cui iniziate, la frequenza con cui si verificano alcuni eventi, nonché il numero di promozioni richieste per vincere. Vi consigliamo il livello Normal per disputare partite equilibrate, ma probabilmente vorrete compiere degli esperimenti per scoprire i vostri gusti personali.

Il pulsante successivo alla parola "Campaign" vi consente di scegliere fra una partita completa o una parziale, giocata solamente al livello cittadino (vedete a pagina 13). Per inserire il vostro nome, cliccate sul pulsante "Change your Name" (cambia il nome), digitatelo con la tastiera e premete Invio per confermare.

Selezionate "Start this game" (inizia questa partita) per cominciare.



## SOLO STRUTTURE CITTADINE

Se giocate nella modalità "City Building Only" (solo strutture cittadine), la partita non includerà né il livello provinciale né i combattimenti e voi, non venendo promossi, non assumerete il comando di altre province. L'industria funziona come nella partita normale, tranne per il fatto che non gestirete le risorse industriali a livello provinciale. Riceverete piuttosto delle materie prime in diverse quantità, con le quali alimenterete gli affari a livello cittadino.

Giocando alla modalità "City Building Only", il livello di difficoltà scelto determina la quantità di denaro di partenza e la frequenza degli eventi. Per quanto riguarda i parametri "prosperità" e "cultura", verrete valutati come al solito, mentre non saranno inclusi "Impero" e "pace", dal momento che questi due fattori riguardano il livello provinciale. Al tempo stesso, non avrete bisogno del centurione (nel foro) e non dovrete chiamare i plebei al servizio militare, né destinarli al lavoro provinciale. Inoltre, non riceverete richieste di beni da parte dell'Imperatore.

Selezionate questa opzione se volete concentrarvi solamente sulla progettazione della città e la sua gestione, determinando i vostri obiettivi man mano che procedete nella partita. Non è previsto alcun modo di vincere la partita nella modalità "City building only".

## LA BARRA MENU

La barra menu si trova nella sezione superiore delle due schermate principali di Caesar II e vi consente di controllare numerose opzioni di gioco:

File: selezionate New Game (nuova partita) per iniziare una nuova partita.

Selezionate Load (carica) per caricare una partita salvata in precedenza, che potete scegliere dall'elenco che compare di seguito.

Selezionate Save (salva) per salvare la partita corrente; digitate il suo nome nel riquadro che appare di seguito.

Selezionate Quit (esci) per uscire al prompt del DOS senza salvare la partita corrente.

Options (opzioni): selezionate Tunes (melodie) per attivare o disattivare le musiche del gioco, nonché impostare il loro volume.

Selezionate Sounds (suoni) per attivare o meno i suoni di ambiente e il parlato, nonché impostare il loro volume.

Selezionate Animations (animazioni) per attivare o meno le animazioni 3D che compaiono di tanto in tanto durante la partita.

Selezionate Year End (fine dell'anno) per attivare o meno le opzioni Annual Summary (sommario annuale) e Auto Save (salvataggio automatico). Se verranno attivate, il sommario annuale comparirà automaticamente alla fine di ogni anno, mostrando dati relativi alla popolazione, i fondi disponibili e l'aliquota relativa alla tassazione, mentre il salvataggio automatico memorizzerà in maniera trasparente la partita alla fine di ogni anno, nel file LASTYEAR.SAV.

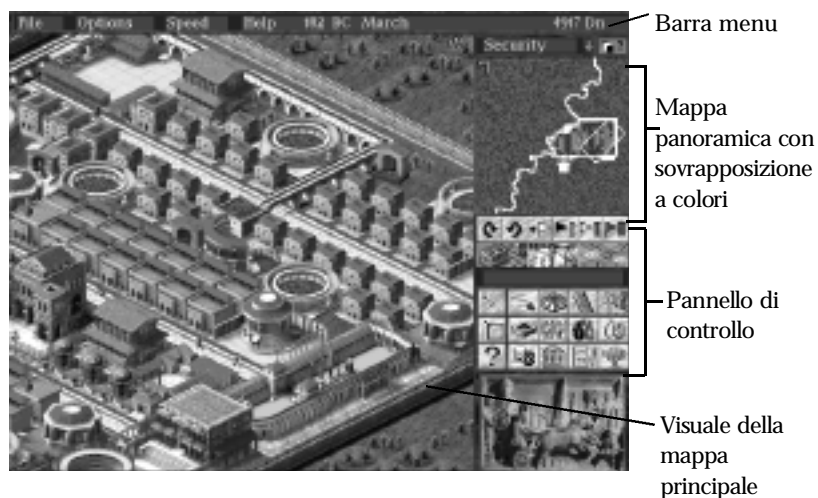


Speed (velocità): selezionate Speed per impostare i parametri Scroll Speed (velocità di scorrimento) e Game Speed (velocità di gioco), in una scala da 0 a 10 (il valore più alto corrisponde a una velocità maggiore).

Help (aiuto): vi consente di accedere alla sezione Hints and Tips (suggerimenti e consigli) per una migliore visione di gioco. Le informazioni riguardano diverse funzioni di base, nonché una breve storia dell'Impero Romano. Selezionate About per ottenere notizie sulla realizzazione di Caesar II.

Useful Info (informazioni utili): al centro della barra menu vengono visualizzati il mese e l'anno corrente, come pure la quantità di denaro che avete a disposizione.

## SCHERMATA DEL LIVELLO CITTADINO



## II LIVELLO CITTADINO

Il livello cittadino comprende una mappa principale, una panoramica e un pannello di controllo. La prima è il luogo dove si svolge l'azione e al suo interno potete edificare strutture, impianti idrici e strade. Nel giro di poco tempo, la vostra città prenderà vita e voi potrete vedere le vostre strutture mentre si espandono, come pure la gente mentre percorre le strade. Alcune zone prospereranno, altre andranno in declino; inoltre, non sorprendetevi quando si verificano delle emergenze al momento meno opportuno!

Lo sviluppo della città è influenzato da tre variabili principali: valore dei terreni, fattori limitanti e strade. Tutti e tre verranno trattati nel dettaglio in un'altra sezione del manuale, ma in breve:

La fluttuazione del valore dei terreni comporta una crescita o un calo della qualità di case e altre strutture. Se un'area presenta numerosi aspetti positivi, il valore del terreno sale, altrimenti scende nel caso in cui vi siano elementi negativi; inoltre, il parametro può essere limitato qualora manchino degli elementi essenziali.

La maggior parte delle strutture che edificate hanno un impatto sul valore del terreno. Un tempio o un teatro, ad esempio, aumenta il parametro, mentre la caserma o il mercato lo riduce a causa del rumore e dell'inquinamento. Il valore del terreno determina la crescita delle strutture presenti nella vostra città.

Alcune strutture, a prescindere dalle influenze positive che le coinvolgono, non crescono oltre un certo livello qualitativo a causa di diversi fattori limitanti. Per gli alloggi può trattarsi della mancanza di un impianto idrico: anche se la casa ha accesso alle migliori scuole, librerie e teatri, nessuno vorrà viverci se non c'è acqua. I fattori limitanti circoscrivono il valore dei terreni a precisi livelli.





Le strade sono un elemento fondamentale di connessione fra le strutture. Un mercato può essere a un tiro di schioppo da una casa, ma se non vi è connesso mediante strada, potrebbe anche essere attraversato dal mare. Ciò avviene poiché molte strutture attraggono persone che forniscono servizi e benefici nelle aree in cui si trovano: i mercati richiamano i commercianti, dalle caserme si ottengono i soldati, i fori vengono frequentati dai funzionari e via di questo passo. Quando in città vi è dell'attività, potrete osservare questi indaffarati pedoni mentre si spostano al suo interno, ma essi hanno bisogno di strade per svolgere i loro affari. Naturalmente, le strutture molto vicine agli edifici che producono questi particolari pedoni godranno di particolari benefici per tutto il tempo e non solo nel momento in cui tali lavoratori attraversano la zona.

*Nota: se la vostra città non ha alloggi, non compare alcun pedone.*

## MAPPA PANORAMICA & SOVRAPPOSIZIONE A COLORI

Nell'angolo in alto a destra della schermata di livello cittadino, compare una piccola mappa che vi fornisce una panoramica dell'intera città. Il rettangolo di colore giallo mostra la sezione che state attualmente osservando nella mappa principale e si muove quando fate scorrere il puntatore nella mappa principale. Potete altresì cliccare sulla mappa panoramica per saltare in qualsiasi punto di quella principale; la freccia verso nord sulla prima corrisponde a quella che si trova in alto a sinistra della seconda. Avete inoltre la possibilità di ruotare la visuale sulla mappa principale cliccando sui pulsanti a forma di freccia in rotazione, che si trovano sotto alla mappa panoramica; quest'ultima, tuttavia, non può ruotare.

Sopra tale mappa si trova un menu a discesa che vi fornisce rapidamente informazioni riguardo gli aspetti vitali della vostra città, mediante mappe tematiche a colori. Cliccate sul menu, quindi selezionate una delle voci.

Le mappe rappresentano la geografia della vostra città, il valore dei terreni, gli impianti idrici, la sicurezza, la disoccupazione e via dicendo. Quando selezionate una voce, la mappa panoramica cambia in modo da riflettere la vostra scelta. Per una visuale ravvicinata, cliccate e mantenete premuto il pulsante del mouse sulla legenda, che assomiglia a tre quadrati colorati con un punto di domanda; al posto della mappa panoramica, comparirà un riquadro colorato, mentre sulla mappa verranno utilizzati dei colori per visualizzare le informazioni. Le aree nere indicano una completa mancanza dell'elemento o del servizio selezionato, mentre le sezioni che contengono alloggi hanno il contorno di colore grigio; le altre strutture, a parte le strade e le piazze, sono evidenziate in nero.

Alcune delle mappe tematiche lasciano visibili delle strutture sulla mappa principale; quella relativa alla sicurezza, ad esempio, mostra le caserme e le prefetture.

Le mappe tematiche sono un mezzo efficace per mantenersi aggiornati sulla situazione della città. Controllatele spesso, poiché esse potrebbero informarvi tempestivamente su una crisi in arrivo, consentendovi di intraprendere l'azione più appropriata. Ricordatevi di utilizzare il riquadro della legenda per posizionare la sezione colorata sulla mappa principale. Per impostare il campo visivo, potete altresì utilizzare i comandi relativi all'ingrandimento.





## PANNELLO DI CONTROLLO

I pulsanti collocati sotto alla mappa panoramica comprendono anche il pannello di controllo, che vi consente di avvalervi delle seguenti funzioni:

## CONTROLLI DELLA VISUALE

### FRECCHE PER LA ROTAZIONE



Questi pulsanti vi consentono di ruotare la visuale della mappa principale, in senso orario o anti-orario.

### BANDIERE



Posizionando delle bandiere sulla mappa della provincia o sopra quella della città, potrete passare velocemente alle locazioni corrispondenti. Avete la possibilità di collocarle a piacimento, ma esse appaiono anche automaticamente, per indicare la presenza di un pericolo. Considerate che le bandiere sono visibili solamente quando le state posizionando; quelle seguenti vengono descritte nell'ordine in cui compaiono, da sinistra a destra.

Collocare le bandiere: per posizionare una bandiera, cliccate sul primo pulsante a sinistra; quando il puntatore del mouse assume la forma di una bandiera, per collocarla dovete cliccare in un qualunque punto della mappa del livello cittadino o del livello provinciale. Avete la possibilità di disporre più di una bandiera, mentre per rimuoverle dovete semplicemente cliccare sopra di esse.

Per andare alla locazione della città contrassegnata dalla bandiera, cliccate sul secondo pulsante da sinistra: è quello delle bandiere cittadine. Se avete collocato più di una bandiera, cliccate su quel pulsante più volte per accedere alle varie locazioni, in successione.

Allo stesso modo, cliccate sul terzo pulsante da sinistra, quello delle bandiere provinciali, per andare alle locazioni contrassegnate nel livello provinciale.

Nel caso in cui in un'area, cittadina o provinciale, si verifichi un'emergenza, ad esempio un attacco dei barbari, un incendio o una pestilenza, nella zona comparirà automaticamente una bandiera rossa, che indica sempre l'origine del pericolo più recente. Qualora si verificasse un'emergenza, verrete informati da un apposito messaggio, che vi fornirà spesso la possibilità di recarvi immediatamente nella zona interessata. In seguito alla visualizzazione del messaggio, cliccate sul pulsante della bandiera del pericolo, di colore rosso, in modo da essere trasportati immediatamente alla "zona calda", colpita dall'avversità più recente.

## VAI A...

Sotto i pulsanti delle bandiere si trovano i seguenti pulsanti:



Vai alla città: se vi trovate nel livello cittadino, vuol dire che ci siete già e il pulsante non è attivo. Se vi trovate nel livello provinciale, cliccateci sopra e arriverete a quello cittadino.



Vai al foro: questo pulsante vi porta al foro, la sede centrale di governo, dove potete consultarvi con i vostri collaboratori, controllare i giudizi sul vostro operato e prendere delle decisioni (vedete Il foro, a pagina 52).



# CAESAR II



Vai alla provincia: questo pulsante vi porta al livello provinciale del gioco.

## Finestra di testo

Sotto questi tre pulsanti si trova una piccola finestra di testo; quando vi posizionate col puntatore del mouse sopra di essi, questa vi illustra la funzione dei vari pulsanti. Portando il puntatore sulla mappa principale, la finestra indicherà il costo in Denari della struttura attualmente selezionata, oppure la sua funzione.

## INGRANDIMENTO/ RIMPICCIOLIMENTO

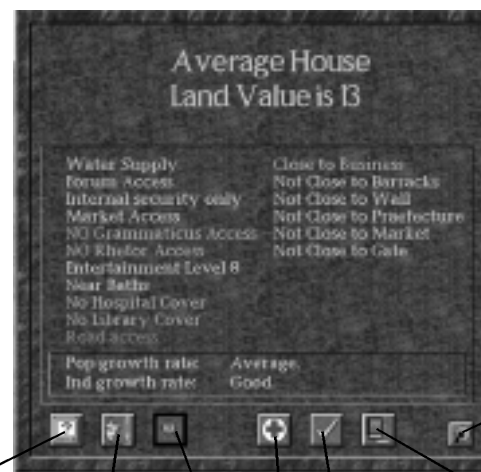


Ingrandimento: nella visuale principale vi sono tre livelli disponibili. Cliccando sul pulsante dell'ingrandimento, con il puntatore potrete selezionare qualunque punto della mappa per ingrandire una particolare area.

Rimpicciolimento: cliccate sul pulsante del rimpicciolimento per diminuire le dimensioni dell'area visualizzata sulla mappa principale.

LIVELLO CITTADINO

# MANUALE DI GIOCO



Uscita  
Generale Interrogazione Dettaglio Suggerimenti Storia  
Aiuto

## INTERROGAZIONE

*Nota: nella maggior parte dei casi, questo pulsante ha lo stesso effetto di un click col pulsante destro del mouse sopra un oggetto.*

Ai livelli provinciale e cittadino, il pulsante dell'interrogazione rappresenta un agevole modo per ottenere informazioni su tutti gli aspetti di Caesar II. Cliccandoci sopra, il puntatore del mouse assumerà la forma di un punto di domanda, dopodiché potrete cliccare su qualunque elemento o pulsante dello schermo per visualizzare un pannello di controllo. In genere, esso contiene dei pulsanti che offrono informazioni di aiuto, suggerimenti e notizie sull'ambientazione storica riguardo all'oggetto selezionato.

Al livello cittadino, il pulsante dell'interrogazione vi fornisce l'accesso alle informazioni fondamentali riguardo le vostre strutture: se avete dei problemi a



riconoscerle, servitevi di questa funzione per scoprirne il nome, il livello di sviluppo, il valore del terreno sopra il quale si trova (da 0 a 64) e altro ancora.

Per ciascuna struttura, questo pulsante visualizza un pannello informativo che dispone di diversi pulsanti. “General” vi mette al corrente dei problemi più pressanti, delle deficienze o dello stato generale della struttura.

“Dettaglio” vi fornisce un elenco di fattori che influiscono positivamente o negativamente sul valore del terreno. Le voci in rosso indicano fattori limitanti, ossia un’influenza negativa che impedisce lo sviluppo della costruzione. Per ottimizzare l’espansione della vostra città, cercate di rimuovere questi fattori al meglio delle vostre possibilità. Le voci in verde indicano un bisogno che viene soddisfatto dalla struttura, mentre quelle di colore grigio rivelano fattori che non hanno alcun effetto sulla costruzione selezionata.

Il pulsante dell’interrogazione vi consente inoltre di interagire con la gente che lavora nella vostra città. Selezionate una sezione di strada in cui sta camminando almeno una persona. Nel pannello che compare di seguito, cliccate sul pulsante che assomiglia a una persona, dopodiché verranno visualizzate una o più icone riferite agli individui: cliccando sopra di esse, potrete sapere il nome della persona, la sua occupazione e la sua opinione riguardo ad alcuni aspetti della propria vita.

## PULSANTI DI COSTRUZIONE

All’inizio della partita, la vostra città non è altro che terreno non occupato. Per costruire le strutture:

- \* Sul pannello di controllo, cliccate sul pulsante corrispondente alla struttura che volete costruire, quindi cliccate sulla mappa principale nella locazione in cui volete posizionare l’edificio.
- \* Potete anche edificare alcune strutture cliccando sul loro pulsante, quindi cliccando e tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare infine il puntatore sulla mappa. In questo modo, potete collocare una porzione di acquedotto, una sezione di strada o una serie di alloggi senza dover cliccare numerose volte.

Di seguito viene fornita una descrizione di ciascun pulsante di costruzione (compreso quello che consente di radere al suolo un’area), presente sul pannello di controllo al livello cittadino.

## RADERE AL SUOLO UN’AREA



Questa funzione vi consente di demolire strutture e strade, liberando l’area dalle macerie. Cliccate su questo pulsante per attivare la modalità “demolizione”, quindi su una struttura presente sulla mappa principale per distruggerla. Mentre è attiva tale modalità, il costo visualizzato nella finestra di testo si riferisce a quello che si deve sostenere per radere al suolo una casella della mappa. Per radere al suolo una struttura, cliccateci sopra, mentre per ripulire il terreno dalle macerie cliccate, mentre vi trovate nella modalità di demolizione, su ciascuna casella in cui queste sono contenute.



*Nota: se ripulite una casella su cui si trovano due strutture, ad esempio una strada e un acquedotto, avrete la possibilità di distruggerle entrambe o solamente una di esse.*

## ALLOGGI



Alloggi: la gente emigra nella vostra città e vi costruisce confortevoli alloggi solamente se voi siete in grado di fornirle spazi accoglienti in cui vivere. Tutte le case sono all'inizio delle piccole baracche e in seguito si espanderanno solo se fornirete tutto l'occorrente. Se non riuscite a soddisfare le necessità di base, i residenti faranno fagotto e se ne andranno, mandando in decadenza le vostre case. Gli alloggi sono altresì necessari per la nascita di lavoratori che svolgono la loro attività nelle altre strutture.

Vi sono venti livelli di alloggi, da baracca a palazzo (vedete l'appendice a pagina 83): più elevata è la qualità, maggiore è il numero di persone che vengono attratte, soprattutto coloro che dichiarano redditi elevati e pagano più tasse. Stando così le cose, è opportuno incoraggiare lo sviluppo delle case, che dipende fra l'altro dal valore del terreno.

## STRADE



Strada: una buona rete stradale che connetta le varie aree della vostra città si rivela di fondamentale importanza; per il normale funzionamento di tutte le strutture, è necessario che queste siano collegate fra di loro, mentre le case devono poter essere congiunte agevolmente ai fori, affinché coloro che riscuotono le tasse facciano il loro lavoro. I mercati devono disporre

di strade cosicché i mercanti possano viaggiare, mentre le caserme e le torri si servono delle vie di comunicazione per inviare i soldati; le prefetture addestrano i vigili che, per pattugliare, si spostano sulle strade, mentre i lavoratori devono poter spostarsi con facilità dagli alloggi ai luoghi in cui conducono la loro attività.

Non tutte le strutture hanno bisogno di strade: i bagni, i centri di divertimento, i templi e le scuole sono progettati affinché vi si acceda a piedi, pertanto non hanno bisogno di un ingresso stradale.

Le strade non si sviluppano e rimangono le stesse finché la loro manutenzione viene svolta efficientemente. Se trovate delle sezioni che stanno scomparendo spontaneamente, assicuratevi di avere assegnato un numero adeguato di plebei al loro mantenimento.

I costi visualizzati per la costruzione delle strade si riferiscono a una casella della mappa. Potete collocare le vie di comunicazione di casella in casella, oppure mantenere premuto il pulsante del mouse e trascinare il puntatore sopra la mappa per costruire uno o più segmenti. Le strade possono essere costruite attraverso le mura, sotto acquedotti e sopra i fiumi: in quest'ultimo caso, formano un ponte.

*Nota: una piazza ha la medesima funzione della strada, ma è più gradevole e ha un impatto positivo sul valore del terreno.*



## FORO



*Nota: la sezione seguente si riferisce ai fori che potrete costruire all'interno della vostra città, non a quello vostro personale, che visiterete solo per ricevere dei consigli, impostare il livello di tassazione, organizzare i plebei e via dicendo.*

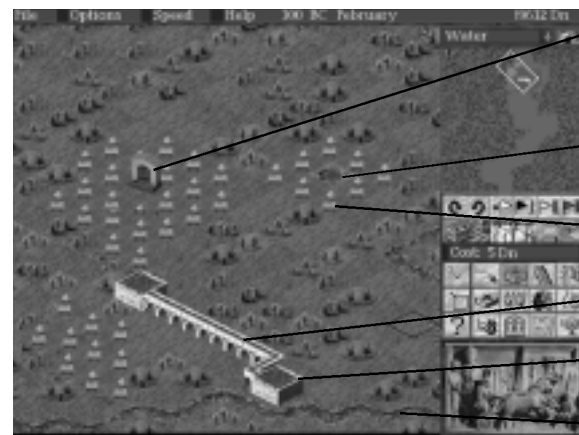
I fori sono le sedi di governo e il loro ruolo primario è quello di raccogliere le tasse provenienti dall'industria e dalla popolazione. Essi rappresentano inoltre dei centri d'attrazione, pertanto la gente desidera vivere vicino a essi. L'assenza di un foro limita la crescita dell'area interessata.

I vostri fori devono essere collegati adeguatamente, mediante strade, a tutte le case e agli edifici della città; essi inviano dei funzionari che raccolgono le tasse, ma la zona immediatamente confinante con la struttura non necessita di alcun impiegato per tale raccolta. Se non provvedete a una copertura sufficiente del territorio con i fori, possono esservi delle aree in cui non viene applicata la tassazione: tutto ciò produce un impatto negativo sulla città.

Vi sono tre differenti categorie di foro: Aventino, Gianicolo e Palatino. Le classi più agiate occupano porzioni di territorio maggiori e garantiscono una raccolta della tassazione su un'area più grande; tuttavia, esse si rendono disponibili solamente quando la vostra città progredisce sensibilmente e i vostri ingegneri si specializzano nei loro compiti.

Qualunque categoria di foro si svilupperà meglio se il valore del terreno aumenta, anche se le dimensioni di quest'ultimo rimangono sempre le stesse.

## UN IMPIANTO IDRICO



## ACQUA



Affinché la vostra città prosperi, dovete disporre di un buon impianto idrico. A tal fine, avete a disposizione quattro tipi di strutture: cisterne, fontane, acquedotti e mura. Tutte le aree al livello cittadino possono potenzialmente accedere all'acqua mediante due tipi di ingressi: rifornimento diretto (l'acqua è direttamente disponibile alla gente) e accesso mediante tubature (l'acqua scorre all'interno di una rete sotterranea, disponibile indirettamente mediante cisterne, fontane e bagni).

Per svilupparsi, gli alloggi devono trovarsi in un'area con un rifornimento d'acqua proveniente da una cisterna o una fontana. Le case possono ricevere acqua dai fiumi e dai pozzi, ma la gente ritiene di basso livello questo tipo di abitazioni, pertanto si tratta di un fattore limitante che riduce il valore del terreno.



*Suggerimento: la mappa tematica a colori, relativa all'acqua, può fornirvi un notevole aiuto riguardo la progettazione dell'impianto idrico. Contrassegnate inoltre l'opzione Detail (dettaglio) sul pannello dell'interrogazione, per controllare se una struttura viene rifornita o meno di acqua.*

**Cisterne:** queste strutture rappresentano le fondamenta dell'impianto idrico cittadino e funzionano solamente quando si trovano in posizione adiacente a un fiume o sono connesse a un acquedotto. Potete costruire quattro cisterne collegate fra di loro, ma quelle più esterne forniranno acqua a una distanza minore rispetto a quelle che si trovano in riva al fiume.

Una cisterna fornisce acqua alla zona circostante, di ridotte dimensioni, nonché a un'area maggiore mediante tubature. Le case costruite all'interno degli spazi che godono di fornitura diretta dispongono liberamente dell'acqua, per la soddisfazione dei loro abitanti. Gli alloggi che risiedono al di fuori di quest'area, anche se si trovano nella zona raggiunta dalle tubature, non dispongono di acqua e godranno di un limitato sviluppo.

In alternativa, potete soddisfare i cittadini mediante la costruzione di una fontana.

**Fontane:** queste strutture forniscono la migliore copertura dal punto di vista dell'accesso all'acqua. Esse devono essere collocate vicino alla zona d'accesso alle tubature di una cisterna, dopodiché si serviranno delle tubature per fornire l'acqua all'area circostante. Più fontane possono prelevare l'acqua da una singola cisterna: costruire una rete di fontane alimentate dalle cisterne rappresenta un modo molto efficiente per fornire alla vostra città tutta l'acqua di cui necessita.

**Acquedotti:** potete costruire una sezione di acquedotto cliccando su una serie di caselle, una per volta, oppure trascinando il puntatore mentre mantenete premuto il pulsante sinistro del mouse. È possibile servirsi di un

acquedotto solamente per trasportare acqua da una riserva all'altra: in tal modo, la copertura di tutta la città è assicurata. Non è consentito connettere gli acquedotti alle fontane o ai pozzi.

**Pozzi:** si tratta di un modo economico per fornire acqua a un'area di ridotte dimensioni. I pozzi non creano alcun accesso alle tubature, possono essere costruiti ovunque ma, assicurano uno scarso rifornimento di acqua che limita il valore del terreno.

**Fiumi:** i corsi d'acqua rappresentano un primitivo mezzo di rifornimento per gli insediamenti situati vicino alle loro rive, ma la gente non rimane assolutamente soddisfatta e il valore della città viene ridotto notevolmente.

La seguente procedura rappresenta un modo efficiente per creare un rifornimento idrico:

- 1) Collocate una cisterna di fianco a un fiume.
- 2) Cliccate sul menu a discesa che si trova sopra la mappa panoramica, selezionate la mappa tematica relativa all'acqua e cliccate sulla legenda a tre colori. A questo punto dovrete vedere una rappresentazione riguardante l'elemento, con indicazione dell'accesso alle tubature (l'area più piccola è di color porpora, poiché contiene entrambi i tipi). Assicuratevi che la pausa sia disattivata per almeno un momento, cosicché il gioco possa registrare qualsiasi cambiamento.
- 3) Collocate una fontana sulla mappa principale all'interno dell'area di accesso alla tubatura. Ora controllate nuovamente la mappa panoramica: dovrete vedere una portata più ampia del rifornimento idrico, posta intorno alla vostra nuova fontana. Potete costruire gli alloggi in qualsiasi area all'interno di un rifornimento idrico derivante da una cisterna o da una fontana, cosicché dispongano di acqua.



Nota: il vostro rifornimento idrico ha bisogno che della forza lavoro si occupi della sua manutenzione; se ne avete costruito uno che sembra in buone condizioni, ma ciò nonostante non funziona, ad esempio vi sono delle fontane vuote e alloggi senz'acqua, verificate di aver assegnato all'impianto idrico un numero sufficiente di plebei. A tal fine, andate al foro e consultate il tribuno della plebe.

## SICUREZZA



Al livello cittadino, la sicurezza è essenziale per diverse ragioni: un'orda di barbari potrebbe attaccare la vostra città, come pure potrebbero scatenarsi delle sommosse interne, verificarsi dei furti e degli incendi. La sicurezza a questo livello è complementare a quella al livello provinciale: se, ad esempio, una banda di barbari comincia a muoversi verso la vostra città, la cosa migliore da fare è quella di inviare una squadra per fermarla a livello provinciale (vedete Il livello provinciale, a pagina 42). Se un'orda riesce a entrare nella città, verranno chiamate all'azione le vostre squadre interne. Le seguenti misure di sicurezza vi aiuteranno a prevenire crisi del genere e vi consentiranno di fronteggiarle con successo qualora si verificassero:

**Mura e torri:** le mura circondano i territori e li proteggono dai barbari. Per rendere un'area sicura, dovete racchiuderla all'interno di mura. A tale scopo, i fiumi sono equivalenti alle mura, dal momento che i barbari non possono attraversarli senza ponti. Fate attenzione a eventuali brecce nelle vostre mura! Queste ultime sono rafforzate dalle torri, che fungono da postazioni per i soldati. Se gli invasori dovessero riuscire a penetrare all'interno della città, i soldati usciranno dalle torri e si accingeranno al contrattacco. Per costruire un cancello, collocate una sezione di strada attraverso un muro o viceversa.

**Caserme:** queste strutture inviano i soldati al pattugliamento della città, in cerca di barbari e di rivoltosi. Le truppe attaccano e uccidono tali indesiderabili di loro iniziativa e aumentano il livello di sicurezza delle zone in cui si sono trovati (all'interno di un'area che comprende un limitato numero di caselle). Paradossalmente, malgrado le caserme proteggano la città, i residenti odiano vivere vicino a esse e ciò riduce il valore dell'area interessata. Le zone residenziali dovrebbero poter accedere alla caserma mediante strade, trovandosi comunque a una certa distanza da essa.

**Prefetture:** le prefetture inviano i vigili, che pattugliano la città alla ricerca di rivoltosi e di incendi. Una forte presenza di queste vedette sarà di aiuto a prevenire rivolte prima del loro scoppio, mentre gli incendi possono essere prevenuti assegnando dei plebei a tal compito. Nel caso in cui scoppi un incendio o una ribellione, non appena lo scoprono, i vigili si occupano del problema immediatamente. Come i soldati, essi aumentano la sicurezza delle aree su cui si trovano ma, similmente a quanto avviene con le caserme, le prefetture sono elementi negativi per la zona e limitano il valore del territorio. Assicuratevi quindi che vi sia un buon accesso stradale fra queste e gli alloggi.

Se nelle aree che contengono templi, il livello della sicurezza è troppo basso, possono verificarsi dei furti.

Le rapine sottraggono i vostri tesori, che si trovano depositati nei templi.

Ciascuna struttura nella vostra città vanta una delle tre categorie di sicurezza: interna, esterna e massima. "Interna" si riferisce alla protezione garantita da forze all'interno della città, sotto forma di vigili e soldati che passano nella zona. "Esterna" riguarda la protezione contro nemici esterni alla città, ossia le mura. Se una struttura vanta sia la sicurezza interna sia quella esterna, la categoria passa al livello "massimo".





## INDUSTRIA



Al livello cittadino, l'industria consiste di mercati e attività i quali, in una partita completa, si servono delle risorse industriali al livello provinciale.

I mercati consentono lo svolgimento del commercio nella vostra città: inviano commercianti che si servono delle strade per cercare potenziali clienti. Oltre a occuparsi del normale genere d'affari, i mercati vendono anche i beni prodotti dai cittadini. Tali strutture sono contrassegnate da tende colorate che rappresentano i loro affari: più il mercato è occupato, maggiore è il numero di tali tende, pertanto è possibile quantificare a colpo d'occhio il giro d'affari. Affinché funzionino con efficienza, è necessario fornire ai mercati buoni accessi stradali, nonché un flusso costante di beni provenienti dalle attività cittadine. Sebbene i residenti abbiano bisogno di tali ingressi, non amano trovarsi troppo vicini ai mercati e ciò limita il valore dei terreni interessati.

Le attività si approvvigionano delle materie prime dall'esterno della città e le utilizzano per produrre beni di consumo. Un'azienda trasporta i suoi articoli in un mercato, con lo scopo di venderli. Come quest'ultimo, anche le attività limitano lo sviluppo degli alloggi; in ogni caso, hanno bisogno della forza lavoro locale, pertanto può essere una buona idea costruire delle case nelle loro vicinanze. Gli impiegati che si trovano vicino alle vostre attività rappresentano la forza lavoro: quest'ultima cerca manodopera all'interno di un'area di forma quadrata. Il prodotto finito è rappresentato da piccoli barattoli nell'area di carico della struttura: maggiore è il loro numero, più successo ha l'azienda con i suoi affari. La produzione massima è rappresentata da sette barattoli.

Uno scenario di esempio:

È più facile spiegare e comprendere il sistema industriale del gioco illustrando uno scenario d'esempio. Ecco come un sistema di questo tipo potrebbe funzionare, sia a livello provinciale sia a quello cittadino.

Al livello provinciale, costruite una fattoria non troppo lontano dalla vostra città, decidendo di coltivare delle viti. Quando la fattoria inizierà l'attività, dovrete costruire un'azienda vinicola all'interno della città. Al livello cittadino, cliccate sul pulsante dell'industria del pannello di controllo, selezionate Grapes (viti) dal menu che viene visualizzato, quindi collocate la vostra nuova azienda.

Quando iniziate un giro d'affari al livello cittadino, dovete assicurarvi che la città contenga un numero sufficiente di mercati per vendere i vostri prodotti; per stare sicuri, potete costruire un mercato proprio vicino all'azienda. Inoltre, dovete sincerarvi che la popolazione sia sufficientemente numerosa per supportare gli affari; oltre a ciò, avete bisogno della forza lavoro. Se l'azienda gode di un rifornimento costante di materie prime provenienti da una struttura di provincia (fattoria, cava o miniera), una clientela e una forza lavoro numerose, nonché un adeguato accesso al mercato, i profitti sono assicurati.

Inoltre, i canali di esportazione verso le altre città (soprattutto quelle che si trovano ai confini dell'Impero), i porti e i centri commerciali al livello provinciale, contribuiscono a incrementare il giro d'affari.

Quando un'azienda inizia a produrre, verranno visualizzate le icone a forma di vaso di fianco a essa, a indicarne l'attività. Ciascun vaso rappresenta una determinata quantità di produzione.

Se un'azienda non va molto bene all'inizio, datele del tempo. Ricordatevi che i beni devono essere prodotti prima di tutto al livello provinciale, quindi



trasportati alla città per essere lavorati e infine inviati al mercato per la vendita. Inoltre, ai lavoratori può occorrere qualche tempo prima di arrivare all'azienda. Se dopo un po' gli affari non vanno ancora bene, può essere perché la popolazione della città è scarsa, la rete stradale presenta delle deficienze oppure l'economia è in crisi. In generale, i mercati e le attività vanno al passo con l'andamento della vostra città.

Il successo delle attività nella città è influenzato dai seguenti fattori:

- \* Tasse: assicuratevi che la tassazione industriale non sia troppo alta, altrimenti potrebbe strozzare la crescita economica e costringere molte attività a chiudere.
- \* Popolazione: maggiore è il numero di abitanti, maggiore sarà la domanda per i beni che produce.
- \* Forza lavoro: le attività necessitano di lavoratori nelle vicinanze, senza i quali la produzione risulta ridotta.
- \* Accesso: servendovi delle strade, assicuratevi che le attività siano connesse ai mercati e questi ultimi agli abitanti.
- \* Domanda: in una partita completa, le strade al livello provinciale sono funzionali all'esportazione e collegano la vostra città con le altre dell'Impero, nonché con le stazioni commerciali e i porti della vostra provincia. Tutto ciò è di grande beneficio per gli affari.
- \* Approvvigionamento: in una partita completa, le attività hanno bisogno delle risorse industriali al livello provinciale.

*Nota: se giocate nella modalità "solo strutture cittadine", riceverete automaticamente le materie prime con le quali aprire le attività, anche se non state sviluppando le industrie al livello provinciale. Ciascuna città viene rifornita di beni differenti, che possono supportare categorie diverse di affari.*

## IGIENE



Se non vi curate dell'igiene nella vostra città, possono verificarsi delle malattie, che sono rappresentate sulla mappa principale dai simboli a forma di piccolo teschio. Le malattie distruggono le case e riducono il valore del terreno. Se scoppia una pestilenza, potete risolvere l'immediato problema abbattendo gli alloggi infetti, ma questa ritornerà nel caso in cui non vi occupiate della questione su larga scala, provvedendo alla scarsa igiene. A tal fine, potete affidarvi ai bagni e agli ospedali.

**Bagni:** assicuratevi di costruire i bagni vicino alle case, in aree che abbiano accesso alle tubature. I bagni aumentano il valore dei terreni circostanti, nonché aumentano l'istruzione dei cittadini; tali strutture vengono ampliate e migliorate man mano che il valore dell'area circostante aumenta e assicurano l'igiene entro un certo raggio. Maggiore è la loro dimensione, più ampia sarà l'area su cui si fanno sentire i loro effetti. I bagni non hanno bisogno di accesso stradale.

**Ospedali:** tali strutture servono l'intera città, non solo l'area nelle loro vicinanze. La copertura ospedaliera è espressa in valore percentuale e viene visualizzata nel pannello di interrogazione di ciascuna struttura. Nel caso in cui il valore scenda al di sotto del 100%, alcuni alloggi potrebbero venire colpiti da malattie; in questo caso dovete costruire un altro ospedale.

Gli ospedali hanno bisogno di un accesso stradale e devono trovarsi in zone nelle quali viene effettuata la raccolta delle tasse da un foro, cosicché i funzionari di quest'ultimo possano amministrare i primi.



## DIVERTIMENTI



I cittadini dell'Impero Romano si attendono una vita che non sia del tutto banale e non saranno soddisfatti se non godranno dell'accesso a qualche tipo di divertimento, sia esso una commedia a teatro, una gara delle bighe al circo o un combattimento di gladiatori nell'arena locale. Per aumentare realmente il valore dei terreni, un'area dovrebbe trovarsi vicina a tutti e tre i tipi di strutture di divertimento: teatri, arene e circhi.

Ciascuna struttura della vostra città ha una valutazione relativa al divertimento, da 0 a 9, in base alla sua vicinanza con questi tre tipi di costruzione. Se, ad esempio, una casa è molto vicina a un teatro e a un'arena, ma è situata lontano dal circo, ottiene 3 punti per il teatro, tre per l'arena e 0 per il circo, per un totale di 6 punti.

Le versioni più evolute delle strutture di divertimento si rendono disponibili solo quando la città si è evoluta in una certa misura.

Oltre ad aumentare il valore dei territori, le strutture di divertimento migliorano anche l'istruzione dei cittadini.

Ciascuna delle tre costruzioni è progettata perché vi si acceda a piedi, pertanto non necessita di alcun ingresso stradale.

Teatri: in tali strutture si danno rappresentazioni di opere e altri spettacoli. I teatri sono di due dimensioni: quella di base e l'Odeon; entrambi servono al medesimo scopo, tranne per il fatto che un Odeon copre un'area di dimensioni maggiori rispetto al teatro di base. Entrambi non necessitano di accesso stradale.

Arena: si tratta del luogo in cui gli spettatori assistono a combattimenti fra nemici fatti prigionieri, animali selvaggi, schiavi e via dicendo. Se un'arena non basta più per intrattenere la popolazione, potrete costruire il più evoluto Colosseo, che risulta accessibile a un territorio di maggiori dimensioni.

Circo: questa struttura è composta da una pista oblunga sulla quale si tengono le gare con le bighe. Il Circo Massimo, che è il più grande di tutti, è un'imponente struttura che richiama numerose persone e influisce su una regione di dimensioni maggiori. I circhi sono di forma rettangolare e voi potete collocarne uno secondo qualsiasi orientamento, servendovi delle frecce poste sul pannello di controllo.



## CULTO



Le costruzioni con funzione religiosa costituiscono dei luoghi di culto, ma rappresentano inoltre un sicuro deposito per le vostre ricchezze. Se la vostra città comincia a godere di un certo benessere, ma non dispone di centri religiosi in cui depositare gli averi, è probabile che si verifichino dei furti. Maggiore è il denaro che possedete, maggiore sarà la necessità di costruire questi edifici, che sono disponibili in tre dimensioni: santuari, templi e basiliche, elencate in ordine di grandezza, costo e capacità. Dal momento che essi fungono anche da deposito, fate in modo di costruirli in aree particolarmente sicure, ossia in zone connesse mediante strade alle caserme e alle prefetture; diversamente, potrebbero verificarsi dei furti.

I centri religiosi si ampliano in base al valore dei terreni, che contribuiscono a incrementare, nonché al numero dei cittadini. Essi aumentano altresì l'istruzione degli abitanti, hanno un'influenza sull'area circostante e non necessitano di accessi stradali.

## ISTRUZIONE



Le strutture con funzioni educative aumentano il valore dei territori e migliorano l'istruzione della città. Vi sono tre tipi di centri educativi: il Grammaticus, il Retore e la libreria.

Il Grammaticus è la scuola per i giovani, mentre il Retore è frequentato dagli studenti più anziani. Le case hanno bisogno delle scuole, la cui assenza costituisce un fattore limitante per lo sviluppo. Queste strutture operano nell'area circostante, pertanto ogni quartiere richiede le sue scuole.

Le librerie sono simili agli ospedali, ossia servono l'intera città e non si limitano alla zona circostante. Tali strutture sono disponibili solamente quando la città raggiunge determinate dimensioni; hanno bisogno di un accesso stradale e, come avviene con l'ospedale, devono trovarsi all'interno di una zona in cui il foro si occupa della raccolta delle tasse.

Tutti gli alloggi beneficiano di una libreria, ovunque essa si trovi. Naturalmente, una sola non è sufficiente per una grande città: la copertura, come avviene per gli ospedali, è espressa con un valore percentuale. Se il vostro pannello di controllo indica una copertura al di sotto del 100%, potrebbe essere l'ora di costruire un'altra libreria.

## AMENITÀ

La costruzione di giardini e di piazze aumenta il valore dei terreni poiché mette a disposizione dei cittadini luoghi piacevoli in cui stare. L'operazione ha un impatto positivo anche sull'istruzione. Inoltre, le piazze fungono da strade.



## CONCETTI GENERALI

### DENARO

Il denaro è ciò che muove i meccanismi del gioco: esso serve per la costruzione, per il lavoro e per la difesa; inoltre, consente di tenere buono l'Imperatore. La valuta utilizzata nella Roma Imperiale è il Denarius, il cui plurale (si spera che riuscirete ad avere più di una moneta!) è Denarii. La quantità di denari in vostro possesso viene visualizzata perennemente nell'angolo in alto a destra delle schermate relative al livello cittadino e a quello provinciale. I vostri denari sono depositati nei centri religiosi e possono venire rubati nel caso in cui la sicurezza sia scarsa.

Le fonti di introito di cui potete avvalervi sono due: tassazione della popolazione e tassazione industriale.

La tassazione della popolazione è una percentuale degli introiti di ciascuna famiglia ed è determinata sia dal numero di abitanti sia dalla qualità delle case: maggiore è il numero di ottime case che ospitano abitanti con redditi elevati, maggiori saranno gli introiti derivanti dalla tassazione. Per massimizzare questi ultimi, dovrete lavorare per aumentare la popolazione e costruire nuovi alloggi. Fate attenzione: se imponete una tassazione troppo elevata, la gente non vorrà vivere nella vostra città, il numero di abitanti calerà e può darsi che l'opinione pubblica ce l'avrà con voi per molto tempo.

*Nota: la popolazione è un componente essenziale per il successo di una città. La maggior parte delle valutazioni su di voi sono influenzate proprio da essa, pertanto dovrete lavorare duro per rendere la vostra città un posto confortevole in cui vivere!*

La tassazione industriale è una percentuale dei ricavi delle vostre attività, ricavi che provengono dalla produzione. Ciascuna azienda della vostra città è visualizzata insieme a un certo numero di vasi, che rappresentano la sua produzione. Il vostro compito è quello di massimizzare quest'ultima

incrementando sia l'approvvigionamento di materie prime sia la domanda da parte della popolazione. Dovreste altresì cercare di costruire una rete commerciale a livello provinciale. Considerate che se aumentate a dismisura la tassazione industriale, le attività potrebbero chiudere.

Le vostre spese comprendono i costi di costruzione, i salari pagati alle legioni, le spese per il mantenimento della plebe, i tributi annuali e il vostro stipendio.

Per avere successo, dovete equilibrare i vostri introiti con le spese, in modo da ottenere dei profitti; diversamente, non sarete in grado di espandere la città. La vostra valutazione relativa alla prosperità migliorerà se riuscirete a guadagnare molto denaro. Per prosperare, una buona città necessita di parecchi introiti, derivanti dalla tassazione applicata sia alla popolazione sia all'industria.

### POPOLAZIONE

La popolazione della vostra città aumenterà o diminuirà in base alle condizioni di vita. Essa rappresenta il fattore chiave per il vostro successo come governatore, poiché tutte le valutazioni sono influenzate in qualche modo da tale elemento. Pertanto, dovete fare tutto ciò che potete per incentivare la crescita della popolazione; ciò significa garantire l'istruzione, i centri sanitari, l'educazione e gli altri servizi in grado di migliorare la vita urbana. Dovreste inoltre porre una particolare attenzione alla tassazione sulla popolazione: un valore alto vi consente di ottenere rapidamente molto denaro, ma i cittadini lo disapproverebbero e non lo dimenticherebbero molto facilmente.



## VALORE DEL TERRENO

Il valore del terreno quantifica l'espansione e il declino delle vostre strutture, in particolare delle case. Ciascuna casella della mappa è contrassegnata da un valore compreso fra 0 e 64. I fattori che entrano in gioco sono numerosi e aumentano o limitano il valore di ciascuna zona. In altre parole, non è sempre facile capire esattamente se il valore di una casella è maggiore o minore rispetto a quello di un'altra.

In ogni caso, vi sono alcune regole di base che vanno tenute in considerazione quando si ha a che fare con tale parametro.

Ogni struttura costruita ha un raggio all'interno del quale produce un impatto positivo sul valore dei terreni; comunque, alcuni tipi di costruzioni hanno un effetto limitante, o addirittura riducono l'apprezzamento della zona che si trova nelle vicinanze. Le strutture che limitano il valore del terreno sono: caserme, prefetture, mercati, attività, mura, cancelli e torri. Mentre tali costruzioni sono necessarie e hanno un impatto positivo sulla città, esse non attraggono i residenti.

L'unica influenza che riduce il valore è rappresentato da macerie, incendi e pestilenze. Sarebbe pertanto utile rimuovere tali elementi non appena possibile.

Le altre strutture, come i bagni, i fori, i templi, i centri di divertimento, gli ospedali, le scuole e le librerie, nonché le amenità, hanno unicamente un effetto positivo sul valore del terreno. Si tratta di costruzioni che forniscono servizi preziosi, pertanto la gente considera un piacere vivere vicino a esse.

Oltre al raggio di influenza esercitato dalle strutture, alcune di esse producono dei pedoni, che pattugliano le strade e apportano dei benefici in tutte le aree su cui si sono trovati in passato. Le prefetture, ad esempio, inviano i vigili, che garantiscono un bonus di sicurezza a tutte le strutture che si trovano entro due caselle dal loro percorso. I mercati inviano i mercanti, mentre le caserme e le torri hanno i soldati. Tenete presente tutto ciò mentre progettate il sistema stradale: le aree con più traffico hanno un valore potenziale maggiore.

## TASSI DI CRESCITA

La città ha sia un tasso di crescita industriale (Industrial Growth Rate) sia un tasso di crescita della popolazione (Population Growth Rate), che indica l'andamento dello sviluppo. Per controllare questi tassi, cliccate col pulsante destro del mouse su qualsiasi struttura al livello cittadino. Il vostro obiettivo è quello di mantenere positivi entrambi i tassi.

Il tasso di crescita industriale è determinato principalmente dalle tasse all'industria: maggiori sono queste ultime, minore sarà la crescita. Inoltre, ogni brusco aumento della tassazione avrà un impatto negativo su quest'ultima.

Il tasso di crescita della popolazione è determinato dalla tassazione alla popolazione, dall'occupazione e dal temperamento della gente che si trova nella vostra provincia. Se le tasse sono basse, l'occupazione è alta e la gente è contenta del vostro governo, il tasso di crescita della popolazione sarà elevato e voi ne beneficerete.



## III LIVELLO PROVINCIALE

Il livello provinciale colloca la vostra città entro i confini e vi pone al governo di un'intera regione dell'Impero Romano. Quando inizierete a governare una nuova provincia, non tutti gli abitanti apprezzeranno la potenza e la gloria di Roma, pertanto potrebbero opporsi al vostro comando. Sarà vostro compito portare l'intera provincia sotto controllo e crearvi un sistema economico e sociale univoco.

I comandi della visuale al livello provinciale sono gli stessi presenti in quello cittadino. Per muovervi da un livello all'altro, cliccate sul pulsante Go To City (vai alla città), oppure cliccate col pulsante destro del mouse sulla città presente nella mappa provinciale.

### SCHERMATA DEL LIVELLO PROVINCIALE



Al livello provinciale, potete costruire fattorie, miniere, cave, porti e stazioni commerciali, ciascuno dei quali si integrerà in qualche modo con l'economia cittadina. Ad esempio, se costruite una cava di sabbia al livello provinciale, potrete edificare una vetreria all'interno della città, in cui la sabbia verrà usata per produrre il vetro. Il prodotto finale sarà trasportato automaticamente ai mercati della città, dove verrà venduto ai residenti. Le attività di successo generano una tassazione industriale maggiore, il che significa una città con maggiore benessere.

Le fonti industriali al livello provinciale devono accedere alla vostra città mediante strade; inoltre, necessitano di depositi e, in alcuni casi, di campi di lavoro vicino a essi. I depositi consentono di immagazzinare i beni fino a quando non vengono consumati da un'azienda al livello cittadino, oppure sono dati all'Imperatore, mentre i campi di lavoro si avvalgono della forza lavoro della plebe locale.

*Nota: man mano che si espande l'economia al livello cittadino, dovete assicurarvi di assegnare un numero sufficiente di lavoratori plebei al lavoro provinciale.*

Anche la sicurezza è qualcosa di cui dovete occuparvi al livello provinciale: il vostro dovere è quello di costruire delle mura per tenere lontani gli invasori, nonché dei forti in cui alloggiare i soldati. Se una forza ostile si dirige verso la vostra città, dovete disporre di una potente legione di soldati per intercettarla.

Scorrete la mappa provinciale e cliccate col pulsante destro del mouse (o servitevi della funzione di interrogazione) sugli elementi che volete vedere. Oltre alla vostra città, potete notare montagne, praterie, fattorie, cave, miniere e altri insediamenti. Le città romane rappresentano degli insediamenti alleati che si espandono se costruite strade fra essi e la vostra città. Le tribù sono comunità ostili che si oppongono al governo romano: per conquistarle, dovete inviare un esercito e sottometterle così al vostro volere.





Se la vostra provincia confina con dei corsi o dei bacini d'acqua, una freccia bianca sulla costa o sulla riva confinante indicherà l'opportunità commerciale che si trova in quella direzione.

Al livello provinciale sono disponibili i seguenti elementi:

## STRADE



Al livello provinciale potete costruire le strade allo stesso modo del livello cittadino: cliccate sull'icona dell'elemento corrispondente e posizionate o trascinate le strade casella per casella. In questo caso non vi sono "pedoni", ma è di vitale importanza che la maggior parte delle strutture costruite siano connesse con la capitale mediante vie di comunicazione. Un buon sistema stradale farà meraviglie per tenere unita la vostra provincia. Quando una strada connettete la vostra città ai piccoli villaggi isolati, è probabile che vedrete questi ultimi espandersi e prosperare, migliorando l'economia della vostra città. D'altro canto, le strade consentono agli invasori barbari di viaggiare più velocemente. Potete costruire le vie di comunicazione attraverso le praterie e le foreste, ma non sulle montagne, attraverso fattorie, cave o miniere o in città.

Le rotte commerciali, a differenza degli eserciti, passano attraverso città e altre strutture.



## SICUREZZA

### MURA PROVINCIALI

Le mura provinciali funzionano allo stesso modo di quelle al livello cittadino: potete proteggere i confini esposti della vostra provincia o solo una parte di essa. Fate attenzione: se separate le fonti economiche (fattorie, cave e così via) o le altre città dalla vostra provincia, la produzione verrà penalizzata. Tutte le fonti all'interno della vostra provincia chiedono protezione, pertanto dovrete evitare di separare i vostri territori.

### FORTI

Potete costruire fino a dieci forti nella vostra provincia, in qualsiasi luogo tranne che sulle montagne e sopra altri insediamenti. Ciascun forte crea un esercito al vostro comando: esso verrà contrassegnato sulla mappa provinciale da un apposito simbolo dietro a uno stendardo. Il primo squadrone che organizzate si chiamerà Prima Cohors, mentre tutti gli altri avranno il loro nome, la loro composizione e un morale diverso. Le forze della vostra legione, ossia l'insieme delle forze armate, verranno ripartite equamente fra i vari forti, pertanto maggiore è il numero di questi ultimi, più piccoli saranno i vari eserciti. Per gestire la legione dovette affidarvi al foro.



## STAZIONI COMMERCIALI



Le stazioni commerciali vi consentono di concludere affari con le aree che si trovano al di fuori della vostra provincia. I beni verranno inviati in tali centri dalle città ai confini della provincia: quando una città si trova vicina alla stazione commerciale, per voi sarà più facile commerciare con essa, pertanto costruendo i centri ai confini otterrete preziosi beni provenienti da ogni direzione, aumentando altresì la domanda della vostra città per le merci d'esportazione. Per vedere quali beni verranno inviati da una città di confine a una stazione commerciale, andate al foro e consultatevi con i mercanti. Qualunque centro deve essere affiancato da un magazzino e deve poter accedere alla capitale mediante strade; le stazioni non hanno bisogno di campi di lavoro.

## PORTI



I porti forniscono l'accesso alle vie commerciali che conducono ai territori oltreoceano. Quando ne costruite uno, esso può consentirvi di concludere affari con la provincia indicata dalla freccia bianca che si trova sulla mappa provinciale. Un porto necessita di un magazzino, ma non di un campo di lavoro. I beni che vi arrivano rimangono nel suo magazzino fino a che non vengono utilizzati da un'azienda del livello cittadino, oppure sono inviati all'Imperatore dietro sua richiesta.

Ciascuna nave che si trova nell'oceano, rappresentata sulla mappa della vostra provincia, ha un carico specifico; le imbarcazioni arrivano al porto, si liberano del carico, dopodiché ripartono. Per vedere il tipo di merce trasportata, potete cliccare col pulsante destro del mouse su qualsiasi

nave. Costruendo un cantiere navale vicino a un porto, aumenta il numero di navi che possono attraversare le vostre acque, con un effetto benefico sul commercio.

## INDUSTRIE



Tutte le industrie che operano al livello provinciale richiedono lavoratori plebei. Assicuratevi che questi ultimi siano assegnati in numero sufficiente, cosicché la domanda sia soddisfatta. Tutte le industrie nella vostra provincia hanno un'icona sopra di essi, a indicare il tipo di beni che stanno producendo.

Se una struttura industriale richiede un magazzino o un campo di lavoro, dovete costruire tale edificio vicino a essa.

Le fattorie possono essere collocate su appezzamenti di prateria, che sono rappresentati sulla mappa da aree piatte di colore verde e marrone: non è possibile costruirle su un terreno inadatto. Dopo la costruzione, potrete scegliere il tipo di prodotto su cui si focalizzerà l'attenzione, ossia frumento, viti, bestiame e così via. Le alternative disponibili variano di provincia in provincia. Le fattorie devono essere collegate alla vostra città mediante strade e devono essere affiancate sia da un magazzino sia da un campo di lavoro.

Le cave e le miniere possono essere collocate su zone rocciose, indicate da rappresentazioni di pietre sulla mappa provinciale. Come avviene con le fattorie, le opzioni per le cave e le miniere variano da provincia a provincia: potete scegliere di estrarre il piombo, il rame, le gemme, il ferro, le pietre, l'argilla, il marmo o la sabbia. Entrambe le strutture necessitano di un accesso stradale, di un deposito e di un laboratorio.



## SUPPORTO INDUSTRIALE

I depositi sono richiesti dalle strutture industriali al fine di immagazzinare i beni in eccesso; è necessario costruire tali edifici in posizione adiacente alla struttura industriale e, in proposito, non vi sono limiti dal punto di vista delle unità costruibili vicino alle industrie, ai porti e ai centri commerciali. Nel momento in cui edificate una di queste strutture, vi verrà chiesto di erigere anche un magazzino, nel caso in cui esso sia necessario.

I campi di lavoro, come i magazzini, devono trovarsi in posizione adiacente alle loro industrie: essi forniscono un alloggio ai lavoratori che si trovano negli edifici. Nel momento in cui edificate un'industria, se necessario vi verrà chiesto di costruire un campo di lavoro.

I cantieri navali devono trovarsi in posizione adiacente ai porti; producendo navi, tali strutture aumentano la produttività e il rendimento del porto, dal momento che la zona potrà disporre di un maggior numero di imbarcazioni.

## COMANDARE UN ESERCITO



Questa funzione vi consente di impartire ordini ai vostri eserciti. Potete assegnare compiti di pattuglia, inviare una squadra contro un nemico o farla ritornare al suo forte di provenienza. L'esercito è utile per affrontare diversi tipi di nemici.

Se nella vostra provincia si trovano delle tribù indigene, potete inviare un esercito per sottometterle. Le tribù sono comunità che non hanno ancora accettato il dominio di Roma: per assoggettarle, dovete impostare un tragitto per l'esercito che termini nel punto in cui si trovano i rivoltosi. Assicuratevi inoltre che i vostri soldati siano pronti a combattere, dal momento che le tribù sono orgogliosamente indipendenti.

Per impartire gli ordini, cliccate sul pulsante Order Cohort (comanda esercito) al livello provinciale; il puntatore del mouse assumerà la forma di una spada: posizionatelo sopra lo squadrone che volete comandare, quindi cliccate. Comparirà un pannello che vi informa sul numero e la composizione dei soldati, il loro morale e una descrizione generale relativa alla loro preparazione per la battaglia. Sotto queste notizie vi sono tre pulsanti:

Con Movement Route (tragitto di movimento) impartite ordini di spostamento. Comparirà un indicatore sopra il puntatore del mouse, collegato al vostro esercito mediante una linea tratteggiata: ogni segnalatore supplementare che attivate mediante un click determinerà un ulteriore punto di navigazione nel percorso di pattugliamento dei soldati. Il limite massimo è di dieci punti; cliccate sopra quello finale per indicare che avete finito con le operazioni. Se il punto di arrivo coincide con quello di partenza, l'esercito continuerà a pattugliare il percorso indicato. Per intercettare un nemico in movimento, impostate il primo punto sopra di esso. I soldati possono spostarsi sulle strade e al di fuori, ma nel primo caso viaggiano più velocemente.



Cliccate su Return to Fort (ritorna al forte) per inviare automaticamente l'esercito al suo forte. Mediante questo comando, potete aggiungere ulteriori truppe, man mano che queste vengono addestrate.

Cliccate su Come to Rest (riposo) per arrestare un esercito in movimento e metterlo in attesa di ulteriori ordini.

Per ulteriori informazioni riguardo alla gestione delle legioni e degli eserciti, vedete Centurione, nella sezione Foro di questo manuale, nonché Vostra legione nella sezione Combattimento.

## BARBARI E AL TRI NEMICI

Tutte le volte che truppe ostili verranno avvistate muoversi all'interno dei confini provinciali, sarete prontamente avvertiti. Gli eserciti nemici sono simili ai vostri e potete ottenere informazioni a riguardo cliccando col pulsante destro del mouse sopra di essi. Per ingaggiare un avversario, dovete fare marciare un esercito sopra di esso. Potete imbattervi in diversi tipi di forze ostili:

I razziatori provengono dall'esterno della provincia e cercheranno di conquistare le città più lontane; nel caso in cui ne catturino una, questa diventa una tribù. I razziatori possono altresì distruggere le strutture industriali nel caso in cui passino sopra di esse.

Anche gli invasori provengono dall'esterno, ma questi si dirigeranno probabilmente verso la vostra città, nel tentativo di conquistarla.

I rivoltosi provengono dalle tribù all'interno della vostra provincia e cercheranno di scalzarvi dal comando distruggendo la vostra città.

I nemici in cui vi imbatterete provengono da numerose razze, fra cui i Greci, gli Etruschi, i Dalmati e così via; ciascuna di esse vanta peculiari capacità tattiche e tipicamente adotta esclusive manovre in combattimento. Dopo aver giocato a Caesar II per un po', comincerete a riconoscere il diverso modo di comportamento di ciascun nemico. *have its own style and techniques of fighting.*

I nemici hanno altresì peculiari tipi di truppe, alcuni dei quali potrebbero rivelarsi piuttosto interessanti: gli esploratori hanno addirittura narrato dell'uso degli elefanti da parte della cavalleria nemica!

Dovrete cercare di distruggere qualsiasi nemico il prima possibile, senza lasciare che qualche gruppo ostile entri nella vostra capitale. Sarete altresì avvisati quando dovrete inviare un forte esercito contro qualunque tribù, di qualsiasi dimensioni, che si trovi nella vostra provincia. Le tribù danno spesso vita a dei rivoltosi che cercano di saccheggiare la vostra città.

Anche gli invasori sono diversi fra di loro e ciascuna razza adotta stili e tecniche di combattimento del tutto peculiari.



## IV FORO

Il foro rappresenta la vostra sede di governo. Qui potete:

- \* Controllare la valutazione relativa al vostro Impero (Empire), la pace (Peace), la prosperità (Prosperity) e la cultura (Culture).
- \* Comunicare con l'Imperatore.
- \* Controllare i risultati del settore industriale.
- \* Determinare l'aliquota della tassazione.
- \* Gestire la forza di lavoro plebea.
- \* Gestire la vostra legione.
- \* Tenervi aggiornati sui vari aspetti della vostra città e della provincia.

### IL FORO



Per entrare nel foro dal livello provinciale o da quello cittadino, cliccate sul pulsante Vai al foro sul pannello di controllo. Selezionate uno dei vostri consiglieri cliccando direttamente sopra di esso: in tal modo, potrete consultarvi, ricevere un consiglio e impartire ordini. Il puntatore del mouse cambia forma quando si trova su una locazione attiva all'interno del foro.

## ORACOLO

L'oracolo sul lato sinistro del foro mostra i vostri risultati in quattro campi: Impero (Empire), pace (Peace), prosperità (prosperity) e cultura (Culture). Se volete ottenere una promozione e passare a una nuova provincia, dovete ottenere una valutazione minima in ogni categoria, nonché una media minima combinata per tutte e quattro. Cliccate sul riquadro di ciascuna categoria per ottenere consigli su come migliorare le valutazioni.

Impero: questo parametro giudica l'ampiezza territoriale della vostra influenza, attraverso la vostra provincia e oltre. Per aumentare il valore, dovete stabilire un'estesa rete commerciale e dei collegamenti fra le vie di comunicazione. Costruite le strade per collegare la vostra città con le altre all'interno della vostra provincia, mentre con i porti e i centri commerciali potete accedere ai territori al di fuori dei vostri confini. La valutazione relativa a questo parametro migliora quando le città esterne crescono e si sviluppano, nonché quando la popolazione della vostra città diventa più numerosa.

*Nota: la valutazione relativa all'Impero non viene effettuata nelle partite che comprendono solamente il livello cittadino.*

Pace: questo parametro valuta la sicurezza e l'incolumità della vostra popolazione; inoltre, maggiore è il numero di abitanti, migliore può essere



la valutazione riguardo alla pace. Al livello provinciale, ciò significa disporre di un numero sufficiente di eserciti per fermare rapidamente le forze ostili prima che possano raggiungere la vostra città. I soldati cittadini delle caserme e delle torri hanno a che fare con le rivolte e con gli invasori, ma non aumentano la valutazione riguardo al parametro. Tuttavia, nel momento in cui saranno richiesti, quest'ultima sarà già peggiorata. Assicuratevi che tutte le attività dei barbari o dei ribelli siano fronteggiate con prontezza e decisione; a tal fine, garantite la presenza di una possente legione e collocate i forti in posizione strategica all'interno della provincia. La valutazione relativa alla pace peggiora non appena compare un pericolo all'orizzonte, ma migliora se il problema è affrontato con prontezza.

*Nota: la valutazione relativa alla pace non viene effettuata nelle partite che comprendono solamente il livello cittadino.*

**Prosperità:** questo parametro misura la vostra abilità finanziaria e rispecchia il modo in cui riuscite a equilibrare la tassazione e la spesa pubblica con la necessità di incoraggiare gli affari, l'industria e la crescita della popolazione. Un elevato numero di abitanti e un'economia florida consentono una soddisfacente raccolta delle tasse applicate alla popolazione e all'industria. Fate del vostro meglio per tenervi lontani dai debiti, spendete oculatamente e sforzatevi per garantire un lungo periodo di soddisfacente redditività.

**Cultura:** questo parametro misura il livello e la diversità culturale della vostra città. Un'abbondanza di scuole, librerie e ospedali migliora la valutazione, come pure i giardini, le piazze, i centri religiosi e quelli di divertimento. Anche la crescita della popolazione ha un effetto benefico sulla valutazione.

*Nota: le strutture menzionate sopra migliorano la valutazione della cultura solamente se si trovano all'interno dell'area nella quale il foro raccoglie le tasse.*

## SCRIBA

Consultate lo scriba se volete dare un'occhiata alla sua collezione di grafici che illustrano il livello, durante ultimi anni, della popolazione, dei fondi e degli introiti provenienti dalle tasse applicate alla popolazione e all'industria. Cliccate sulle frecce a sinistra e a destra per modificare il lasso temporale utilizzato nei grafici.

## MERCANTE

Selezionate il mercante per accedere a un elenco dei beni industriali disponibili, con tanto di situazione relativa a ognuno, limitatamente alla vostra provincia. In una partita completa, la prima colonna mostra il numero di unità di ciascun bene prodotte nella vostra provincia. Considerate che le ultime quattro voci si riferiscono a beni all'esterno della vostra provincia, per la precisione al di fuori di ciascun lato dei confini della mappa. Un'icona a forma di nave, presente nella prima colonna, indica che quel bene è disponibile mediante il trasporto attraverso un bacino d'acqua, pertanto richiede un porto. Un'icona a forma di carovana indica che il bene è disponibile attraverso una via commerciale al di fuori dei confini, pertanto richiede una stazione commerciale. Costruire la struttura appropriata sul lato corretto della mappa provinciale consente di ottenere questi beni all'interno della vostra provincia.

La seconda colonna mostra quante unità di ciascun bene si trovino nel vostro deposito. Se disponete di molte unità, potreste considerare la possibilità di aprire un'altra azienda, che verrebbe supportata dalla popolazione: in tal modo, potreste lavorare e vendere i prodotti in eccesso. È buona regola mantenere dei beni in deposito, poiché l'Imperatore li richiede di tanto in tanto e, se non riuscirete a soddisfare la sua domanda, diventerà piuttosto nervoso.



L'ultima colonna mostra il numero di attività nella vostra città, che stanno correntemente lavorando sui beni, nonché la percentuale di produzione al massimo raggiungibile. Se avete delle attività con percentuali ridotte, potrebbe darsi che non ricevano una quantità sufficiente di materie prime dalle fonti di provincia. In tal caso, considerate la possibilità di ergere nuove strutture o di incrementare il commercio per massimizzarne l'efficienza. Idealmente, dovrete mantenere i depositi piuttosto vuoti, con percentuali di approvvigionamento intorno al 100%.

*Nota: nelle partite con il solo livello cittadino, nella schermata del mercante verranno visualizzate unicamente le informazioni rilevanti.*

## CENTURIONE

Il centurione è il generale delle vostre forze armate, ossia della legione di grado più elevato. Quest'ultima è composta da quattro differenti varietà di soldati ed è divisa equamente fra i vari eserciti, in base al numero di forti che avete costruito al livello provinciale.

La fanteria pesante rappresenta i soldati meglio addestrati e meglio armati fra quelli che avete a disposizione. Dal momento che si tratta di soldati di carriera, potrete aumentare i loro ranghi innalzando i salari mensili. In tal modo, vi sarà un maggior numero di fanti di questo tipo che si uniranno al vostro esercito, per quanto non saranno disponibili da subito; è richiesto infatti un lungo periodo di addestramento prima che tali soldati siano pronti per la battaglia.

La fanteria leggera costituisce i vostri soldati di minore importanza; si tratta di soldati non professionisti, normali residenti che sono stati arruolati nella legione. Per aumentare il loro numero, potete aumentare la percentuale di arruolamento della città. Fate comunque

attenzione a non elevarla eccessivamente o potreste provocare delle sommosse fra la popolazione. Anche la fanteria leggera richiede un periodo di addestramento e il pannello del centurione vi informerà riguardo a quanti soldati hanno completato tale fase e sono pronti a combattere.

I frombolieri sono plebei assegnati all'esercito attraverso il tribuno della plebe e addestrati rapidamente per lanciare rocce mediante una fionda. Potete aumentare o diminuire i loro ranghi mediante il tribuno della plebe, ma tali soldati richiedono un certo periodo di addestramento.

Gli ausiliari sono mercenari che provengono dalla vostra provincia e combattono per denaro. Ve ne sono in differenti varietà, fra cui i cavalieri, gli arcieri e così via. Il numero, il tipo e la qualità di questi soldati varia da provincia a provincia, come pure i loro salari. Se potete permetterveli, sappiate che non richiedono addestramento: non appena li arruolate, essi sono pronti a combattere per voi. Dal momento che avete un limitato numero di ausiliari per provincia, dovete utilizzarli oculatamente.

Selezionate il centurione per accedere al pannello di gestione della legione, dal quale potete impostare i salari mensili e il livello di arruolamento, nonché arruolare o licenziare gli ausiliari. Sul lato destro del pannello si trova un elenco di ciascun tipo di soldati preparati a combattere o impegnati nell'addestramento, nonché una descrizione del morale delle truppe e della loro prontezza a entrare in battaglia. Al termine dell'addestramento, dovrete aggiungere i soldati agli eserciti esistenti, riportando questi ultimi ai loro forti. A tal fine, utilizzate il comando Order Cohort (comanda un esercito) al livello provinciale.

Le frecce a destra e a sinistra, collocate di fianco alla composizione della legione, vi consentono di vedere





ogni singolo esercito, nonché di mobilitarlo o di smobilitarlo. Un esercito combatte al meglio se il suo morale è alto; quest'ultimo sale dopo una vittoria in battaglia. Se congedate un esercito, questo ritornerà immediatamente al suo forte e le sue truppe saranno allocate presso gli altri eserciti esistenti. Nel caso in cui non ve ne sia nemmeno uno, dovrete crearne uno nuovo mediante il centurione.

## CONSIGLIERE DA ROMA

Si tratta del rappresentante dell'Impero nella vostra città, un funzionario che funge da collegamento fra voi e Roma, ossia l'Imperatore. Egli vi tiene informato riguardo il giudizio che l'Imperatore ha su di voi e i vostri risultati. Cliccate sul consigliere dell'Imperatore per visualizzare il vostro tributo annuale corrente: si tratta dell'ammontare di Denari che dovete inviare ogni anno all'Imperatore. Tale somma aumenta se la sua fiducia nei vostri confronti diminuisce e viceversa. Se non fate attenzione ai vostri Denari, potreste non averne a sufficienza per pagare il tributo annuale, nel qual caso l'Imperatore non sarà di certo soddisfatto.

Il consigliere vi comunica inoltre cosa l'Imperatore eventualmente vi richiede. Roma pretende beni di tanto in tanto, man mano che i suoi bisogni aumentano.

Cercate di addolcire l'Imperatore: in ogni momento avete la possibilità di inviargli un "tributo extra" (le persone ciniche potrebbero chiamarla bustarella). A tal fine cliccate sul pulsante, determinate la quantità di denaro che volete inviare, quindi cliccate su "Send This Gift" (invia questo regalo). La spesa verrà detratta dai vostri risparmi personali; naturalmente, non potete mai essere sicuri se il vostro gesto sarà gradito o meno all'Imperatore.

Il vostro rapporto con l'Imperatore può cambiare nel corso della partita e ciò si manifesterà in varie forme:

**Benevolenza dell'Imperatore:** questo parametro (Imperial Favor) è una misura generica del vostro rapporto con l'Imperatore e tiene conto di fattori quali il modo e la rapidità con cui rispondete alle sue richieste, nonché quanto denaro gli inviate sotto forma di "regali".

**Tributo annuale:** il tributo annuale (Annual Tribute) è una tassa che pagate annualmente all'Imperatore, solo per il privilegio di essere romano. Egli determina l'ammontare del tributo in base ai guadagni della vostra città, l'entità delle vostre ricchezze (più ne avete, maggiore sarà il tributo) e la sua benevolenza nei vostri confronti: se piacete all'Imperatore, la tassa sarà più bassa, mentre infastidendolo, state sicuri che dovrete pagare una maggiore quantità di denaro.

**Richieste:** l'Imperatore può occasionalmente richiedervi (Request) delle materie prime, nel qual caso la migliore cosa da fare è inviargli ciò che chiede, in qualunque modo possibile. Ciò significa costruire un porto diversi mesi prima di quanto avete progettato, in modo da inviare della sabbia all'Imperatore. Se non soddisfatte le sue richieste, egli può mandarvi in esilio, dopodiché la partita ha termine. Se invece non potete proprio permettervi di consegnare quanto vi chiede, egli può fornirvi l'alternativa di inviare denaro in sostituzione. Inoltre, minore è la sua benevolenza nei vostri confronti, meno paziente si mostrerà mentre attende la consegna di quanto necessita.

**Regali:** i regali (Gift) provengono dai vostri risparmi personali. La loro funzione è piuttosto strana: da un lato, queste bustarelle possono migliorare la predisposizione dell'Imperatore nei vostri riguardi (sempre che siano regali preziosi), ma d'altro canto, dopo che avrete iniziato questa pratica, egli si aspetterà che continuiate a farlo: potrebbe inquietarsi se smettete! Se il vostro dono non ha un valore soddisfacente, l'Imperatore si riterrà insultato e il vostro gesto avrà un effetto negativo.



Come determinare quanto mandargli? Non è possibile, ma potete anticipare la sua reazione. Valutando il vostro dono, l'Imperatore lo paragonerà al tribuno annuale che pagate, al vostro salario annuo e a tutti i regali che gli avete inviato in passato.

Tassa imperiale: come se l'Imperatore non fosse a sufficienza una spina nel vostro fianco, egli ha la facoltà di tassare i vostri guadagni personali (Imperial Tax). L'aliquota dipende dalla sua benevolenza nei vostri confronti, nonché dall'entità dei vostri risparmi.

## TRIBUNO DELLA PLEBE

I plebei sono la classe inferiore dei lavoratori ed è loro destino quello di prendersi cura delle infrastrutture cittadine. Essi non vivono nei vostri alloggi e non sono considerati parte della popolazione. Potete modificare il numero di plebei destinati alla forza lavoro variando l'ammontare di denaro allocato al benessere della plebe (Pleb Welfare).

Cliccate sul tribuno della plebe per accedere al pannello di gestione dei plebei, quindi cliccate sulle frecce in alto e in basso per determinare l'allocazione relativa al benessere della plebe, ponendo attenzione alle stime dell'impiegato riguardo all'entità della variazione conseguente alla vostra modifica. Considerate, comunque, che si tratta sempre di una stima a breve termine, poiché non è detto che nei mesi successivi arriveranno altri plebei.

In seguito, assegnate la vostra forza lavoro servendovi delle frecce in alto e in basso di fianco a ciascun compito. La colonna sul lato destro del pannello mostra il numero stimato di plebei richiesti per ogni assegnamento. Cliccate direttamente sulla parola "Need" (necessari) per impostare la quantità consigliata. Dovreste considerare di utilizzare una quantità extra di lavoratori in ogni settore problematico o

badare ai futuri progetti di espansione. Se una forza lavoro scende sotto il livello consigliato, riceverete un messaggio di avvertimento nella barra menu.

*Nota: quando aumentate il numero di plebei assegnati a un compito oltre la quantità disponibile, i plebei verranno presi dai ranghi del compito elencato di seguito; quando anche tale gruppo è ridotto a zero, si passa all'incarico successivo e via di questo passo, prima di ricominciare dalla cima dell'elenco.*

Tenete sotto stretto controllo la vostra forza lavoro, man mano che la partita prosegue: se la gestite senza ocultezza, le strade potrebbero deteriorarsi, le fontane finirebbero col rompersi e potrebbero scoppiare degli incendi. Quando costruite le strutture al livello cittadino e provinciale, considerate i modi in cui i cambiamenti influiscono sulla forza lavoro. Siate lungimiranti: l'estensione di una strada richiede un maggior numero di lavoratori del settore, le nuove fattorie e le miniere necessitano di ulteriori lavoratori di provincia e via di questo passo.

I plebei assegnati all'esercito sono addestrati come frombolieri e rappresentano un modo rapido e conveniente per potenziare la vostra legione.

I plebei vengono assegnati automaticamente alla mansione di costruzione. Se le vostre spese per il loro benessere sono ridotte al punto che non avete manodopera a sufficienza in questo campo, non potrete costruire alcunché.

*Nota: se le vostre spese per il loro benessere sono basse, la vostra forza lavoro potrebbe calare a livelli di guardia, avendo un impatto negativo sulla disponibilità dei servizi in città.*



## TESORIERE

Il rapporto del tesoriere elenca gli introiti (contrassegnati da un "+") e le spese (contrassegnate da un "-") della vostra città, relativamente all'anno corrente, nonché le previsioni per quello successivo. I ricavi provengono dalle tasse della popolazione e dell'industria, mentre le spese comprendono i costi di costruzione e quelli operativi, come i salari dei soldati e le spese per i plebei. Ogni anno, inoltre, viene automaticamente pagato il tributo annuale all'Imperatore.

Mediante le frecce in alto e in basso impostate le tasse della popolazione e dell'industria, che sono espresse in valore percentuale, in rapporto ai profitti realizzati dai cittadini e dalle attività. La media di fianco a ciascun elenco mostra la tassazione media per la gente e per le attività: il reddito dei primi si basa sul numero e la qualità delle case nella città (alloggi migliori generano maggiori introiti), mentre quello delle attività è rappresentato da icone a forma di vasi, visualizzate di fianco a ciascuna di esse.

Un'elevata tassazione della popolazione può portare nelle casse molti Denari, ma se il livello aumenta eccessivamente, lo sviluppo della città può risultare frenato, mentre la gente farà i bagagli e migrerà altrove.

Allo stesso modo, una tassazione industriale eccessiva può rappresentare un deterrente per la crescita degli affari, finendo con ridurre anche i vostri introiti.

## CONSIGLIERE PERSONALE

Il vostro consigliere personale vi consente di determinare il vostro salario mensile. Un comportamento saggio consiste nell'attribuirvi uno stipendio significativo, senza lasciarvi prendere dall'avidità: qualora la vostra città si trovasse in disperato bisogno di fondi, potreste sempre effettuare una donazione prelevandola dai vostri averi, a patto di avere una quantità sufficiente di Denari. A tal fine, selezionate *Donate to the City* (dono alla città), determinate la quantità e cliccate su *Make this Donation* (effettua questa donazione). Oltre a ciò, qualunque risparmio accumulato nel corso degli anni rimarrà con voi nel caso in cui siate promossi a un'altra provincia. Sarebbe bello entrare in una nuova città con il forziere personale pieno di soldi.

I vostri risparmi personali possono inoltre essere usati per i "regali" all'Imperatore. Essi verranno altresì tassati in diversa misura: se possedete parecchi averi, l'Imperatore potrebbe tentare di sottrarne una parte imponendo alte tasse!

## LA MAPPA DELL'IMPERO

Selezionate la mappa sul retro della stanza del foro per avere una panoramica dell'Impero Romano: oltre alle province che governate, l'Impero espanderà i propri possedimenti in base agli sforzi dell'Imperatore e di altri mandatari come il Generale *Pompous Maximus*. Quest'ultimo marcia verso nuove province con il suo esercito, conquistandole per conto dell'Impero. I possedimenti conquistati non saranno disponibili per voi: ogni volta che ottenete una promozione, dovete scegliere fra le province lungo i confini dell'Impero che non sono state ancora conquistate da *Pompous Maximus*.

Sulla mappa dell'Impero, le aree di colore grigio indicano province che si trovano già sotto il dominio romano; le zone restanti sono in attesa di essere





conquistate. La vostra provincia attuale, quelle che avete governato in passato, nonché quelle conquistate da Pompous Maximus, sono tutte indicate su questa mappa.

Cliccate sulle province vicine a Roma per vedere un breve sommario relativo alla forza militare di ciascuna, all'atteggiamento nei confronti di Roma, al vicinato e al potenziale industriale: si tratta di fattori che dovrebbero essere presi in considerazione quando ottenete una promozione, dovendo cioè scegliere una nuova provincia da governare.

## V COMBATTIMENTO

Per cimentarvi in una battaglia, dovete anzitutto avere costruito almeno un forte al livello provinciale; inoltre, è necessario che formiate una legione mediante il centurione presente nel foro.

### LA VOSTRA LEGIONE

Il termine “legione” rappresenta l'intera forza da combattimento a vostra disposizione. Affidandovi al centurione, potete gestire la legione nel foro: questa è composta da quattro tipi di unità, fanteria pesante, fanteria leggera, frombolieri e ausiliari. La legione è divisa in battaglioni da combattimento, chiamati eserciti (Cohort). Il loro numero è pari a quello dei forti che si trovano nella vostra provincia: ogni volta che ne costruite uno nuovo, nascerà anche un esercito. La legione risulterà sempre ripartita equamente fra i vari eserciti.

Ciascun esercito risulta ulteriormente diviso in centurie. In Caesar II, una centuria è un'unità di 60 soldati dello stesso tipo, mentre ai tempi dei romani, il numero variava da 60 a più di 100: la parola “centuria” in latino significa 100, anche se spesso essa aveva un numero di soldati inferiore. Ciascuna centuria viene rappresentata da un'icona nel pannello informativo del suo esercito: un'icona incompleta ne mostra una con meno di 60 soldati.

Ciascun esercito ha sia una valutazione relativa al morale sia una alla prontezza per la battaglia (Battle Readiness).

Il morale si riferisce allo spirito e al desiderio di combattere da parte dei soldati; esso è espresso mediante un valore da 0 (morale basso) a 100 (morale alto). Se il morale di una centuria è pari a 0, essa si rifiuterà di combattere.



# CAESAR II

La prontezza per la battaglia si riferisce al numero minimo di soldati richiesti (100), prima che un esercito sia forte a sufficienza per agire come un'unità da combattimento indipendente. In altre parole, esso assumerà l'iniziativa di attaccare un nemico senza attendere i vostri ordini solo se è composto da almeno 100 soldati. Qualora la condizione non sia soddisfatta, l'esercito può comunque combattere e vincere (dietro vostri ordini), anche se non è considerato pronto per la battaglia.

Per impartire degli ordini a un esercito al livello provinciale, servitevi del pulsante Order Cohort.

# MANUALE DI GIOCO

## SCHERMATA DELLA BATTAGLIA



## BATTAGLIA

La battaglia viene combattuta a livello provinciale quando intraprendete una delle seguenti azioni: inviate un esercito per intercettare un'orda di barbari o lo inviate per sottomettere una tribù locale. Prima di cimentarvi in battaglia contro una tribù o un nemico in avanzata, cliccate col pulsante destro del mouse sopra il vostro esercito e sopra il nemico per comparare i due avversari.

Oltre a ciò, qualsiasi esercito impegnato in un pattugliamento intercetterà automaticamente un nemico in avanzata, a patto che il primo sia pronto al combattimento, ossia sia composto da almeno 100 soldati.

I termini "barbaro" e "nemico" si riferiscono a qualsiasi tipo di stranieri e voi probabilmente vi imbatterete in popolazioni differenti, come gli Etruschi, i Dalmati, i Greci, gli Unni e così via.



Ciascuna tribù o nazionalità ha un suo stile di combattimento: alcune sono disciplinate come i vostri soldati romani, mentre altre effettuano un approccio disordinato, ma rabbioso. Accumulando esperienza saprete riconoscere i differenti stili di combattimento.

*Attenzione: non tutti i nemici che appaiono simili combattono in modo uguale!*

Quando le vostre forze si imbattono nel nemico, compare un pannello che vi mostra le statistiche di entrambi gli eserciti, offrendovi la possibilità di assumere il controllo della battaglia o di far calcolare in modo automatico i risultati. In quest'ultimo caso, l'elaborazione verrà effettuata istantaneamente, in base ai numeri, al tipo dei soldati e al morale, dopodiché vi verrà comunicato il risultato.

Se decidete di assumere il diretto controllo dell'esercito, toccherà a voi comandare i vostri uomini nel corso della battaglia.

La schermata della battaglia consiste in un campo di battaglia in cui i due eserciti si fronteggiano l'un l'altro, nonché in un pannello di controllo. Se non siete sicuri di quali truppe si trovino sotto il vostro comando, cliccate sulle teste dei soldati: le caselle della mappa sotto le vostre unità verranno evidenziate a indicare che esse sono selezionate, mentre quelle poste sotto ai nemici rimarranno invariate. Potete utilizzare i pulsanti dell'ingrandimento (Zoom) sul pannello di controllo per ingrandire o rimpicciolire la visuale del campo: in tutto vi sono tre livelli; inoltre, avete la possibilità di ruotare la visuale servendovi dei pulsanti a forma di freccia.

*Nota: quando rimpicciolite l'inquadratura, il tempo si ferma automaticamente, negandovi la possibilità di impartire ordini alle vostre truppe.*

La finestra sul lato sinistro dello schermo contiene l'indicazione del numero e della valutazione del morale di

entrambi gli eserciti, mentre la mappa panoramica mostra una visuale complessiva del campo di battaglia, in cui i punti colorati rappresentano le vostre truppe e quelle del nemico.

In battaglia potete impartire ordini alle unità all'interno del vostro esercito; all'inizio, ciascuna di esse è separata dalle altre, pertanto è facile distinguerle. Per impartire ordini, dovete prima selezionare una o più unità, cliccando sulla metà superiore di ciascuna. Per selezionarne più di una contemporaneamente, cliccate e mantenete premuto il pulsante del mouse, dopodiché trascinate il puntatore sopra le unità interessate: queste ultime risulteranno evidenziate. Per effettuare una deselezione, cliccate semplicemente su uno spazio vuoto del campo di battaglia. Per selezionare facilmente tutte le truppe, potete affidarvi al pulsante "All" (tutti) che si trova sul pannello di controllo.

Nell'angolo in basso a destra dello schermo compare una finestra che contiene informazioni sull'unità selezionata: tipo di soldati, numero e morale. Quest'ultimo è espresso mediante un valore compreso fra 0 (basso) e 100 (alto): quando è uguale a 0, l'unità è in fuga e non combatterà più.

Tutte le posizioni o le formazioni che impostate prima dell'inizio della battaglia verranno assunte istantaneamente, ma potete solamente muovere le truppe sul vostro lato del campo di battaglia.





Quando siete pronti a iniziare, cliccate sul pulsante Stop/Go (stop/vai) per iniziare l'azione. Potete impartire ordini mentre la battaglia è in corso, oppure arrestare l'azione, comunicare i vostri comandi e riprenderla in seguito, osservando i risultati ottenuti.


Dopo aver selezionato una o più unità da comandare, potete impartire uno dei seguenti ordini:




Formazioni: potete ordinare di assumere numerose formazioni, cambiandole eventualmente quando due eserciti si muovono per prepararsi al combattimento.

 Una linea è una fila in cui ciascun soldato affronta il nemico all'inizio della battaglia. Si tratta di una formazione d'attacco, pertanto le truppe in questa disposizione riceveranno un bonus d'attacco.

 Una colonna è una fila di soldati allineati verso le forze nemiche all'inizio della battaglia. Si tratta di una formazione d'attacco, pertanto le truppe in questa disposizione riceveranno un bonus d'attacco.

 Una testuggine è una peculiare formazione romana, in cui tutte le truppe all'esterno di un rettangolo usano i loro scudi per formare un muro che protegga l'intera unità. Si tratta di una formazione difensiva, pertanto le truppe in questa disposizione riceveranno un bonus difensivo.

 Se impartite il comando Pursue (incalza), le unità selezionate romperanno la formazione e attaccheranno il nemico più vicino.



Movimento: per impartire un ordine di movimento, selezionate una o più unità, quindi cliccate sul pulsante relativo al comando. Il puntatore del mouse diventerà un indicatore che mostra la destinazione delle unità: posizionatelo nella locazione in cui volete che le truppe si dirigano, quindi cliccateci sopra. Non è consentito scegliere una destinazione in un punto già occupato dalle truppe.



Puntamento: se avete delle truppe con armi dalla distanza (frombolieri, arcieri e così via), con questo comando ordinate loro di aprire il fuoco. Selezionate le unità desiderate, cliccate su questo pulsante e quindi sul campo di battaglia nel punto in cui volete facciano fuoco. Quando riprende l'azione, vedrete i dardi attraversare l'aria e, se tutto va bene, colpire il bersaglio. Tutte le truppe di questo tipo hanno una portata limitata.

Gli altri pulsanti disponibili nella schermata della battaglia sono i seguenti:



Turbo: il pulsante del turbo alterna la velocità dell'azione fra due modalità; quella rapida velocizza l'azione, ma riduce la qualità delle animazioni. Servitevene se siete di fretta.



Seleziona tutto: questo pulsante vi consente di selezionare tutte le vostre forze con un singolo click del mouse.







**Ritirata:** con questo pulsante ritirate le vostre unità dal campo di battaglia; esse si disperderanno, ricomponendosi al loro forte. La mossa influisce negativamente sul morale, ma può fornire alle truppe la possibilità di combattere un altro giorno.



**Resa:** se vi arrendete, le truppe finiranno nelle mani del nemico.



**Auto:** con questo pulsante attribuite il controllo della battaglia al computer; i risultati delle forze restanti sono calcolati automaticamente.



**Aiuto:** con questo pulsante ottenete istruzioni riguardo al funzionamento della schermata della battaglia.

## VI COSA FARE IN CASO DI...

### *Livello cittadino*

**Fuoco!** – Dopo lo scoppio di un incendio, c'è poco che potete fare direttamente per spegnerlo. La faccenda è in mano ai vostri vigili, le piccole vedette che provengono dalle prefetture e pattugliano la città; non appena questi scorgono l'incendio, a patto che possano raggiungerlo mediante una via di comunicazione, faranno del loro meglio per spegnerlo. Non è compito vostro avere a che fare direttamente con casi del genere, piuttosto dovrete assicurarvi che la città disponga di un numero sufficiente di prefetture e di plebei assegnati a tale compito, in modo che possano prevenire gli incendi o usare l'estintore quando ne scoppia uno.

**Malattia** – Se la vostra città è colpita da qualche malattia, potrebbe darsi che avete un numero insufficiente di bagni o di ospedali. In eventualità del genere, l'unico modo per arrestare la pestilenza è quella di distruggere tutte le case colpite: sembra crudele, ma è l'unico modo di agire. In seguito, controllate il livello di infermità e la copertura ospedaliera, costruendo eventualmente bagni e/o ospedali nel caso in cui ne abbiate bisogno.

**Rivolte** – Anche in questo caso, non potete fare molto nel caso in cui si verifichino delle rivolte: è compito dei vostri soldati sedarle a dovere. Per quanto vi riguarda, dovete assicurarvi che non si verifichino eventualità del genere: le rivolte sono stimulate da elevati livelli di tassazione e di coscrizione, nonché dalla presenza di province ostili. Assicuratevi che la vostra sicurezza sia adeguata, costruendo prefetture e caserme.

**Furti** – Per prevenire furti, assicuratevi di avere un numero sufficiente di centri religiosi e che questi si trovino in aree particolarmente sicure.

**Richiesta di beni** – Se l'Imperatore vi richiede dei beni, fate tutto ciò che potete per fornirglieli. Ciò



potrebbe voler dire costruire una fattoria, aprire una miniera, edificare un centro commerciale o qualsiasi altra struttura necessaria per ottenere i beni. Se non ci riuscite, potrebbe costarvi tutto quanto! Non potete assolutamente ignorare la richiesta, in alternativa avete la possibilità di inviare denaro, ma l'Imperatore deve comunicarvi esplicitamente questa scelta.

**Barbari** – Al livello provinciale, dovete fermare i barbari e tutti gli altri nemici prima che entrino nella vostra città, all'interno del quale non è possibile inviare gli eserciti. Quando i barbari entrano in città, tocca ai vostri soldati e ai vigili affrontarli e tutto ciò che potete fare è costruire un numero sufficiente di caserme, torri, mura e prefetture per poter respingere un'eventuale invasione.

Per ottenere qualche informazione sugli eserciti nemici (tipo e dimensioni) potete cliccare sopra di essi con la funzione di interrogazione.

Nelle partite che prevedono solamente il livello cittadino, di tanto in tanto compariranno i barbari e i nemici, con una frequenza che dipende dal livello di difficoltà che avete scelto. Pertanto, dovete preparare la vostra città ad affrontarli.

### ***Livello provinciale***

**Movimento di truppe ostili** – Se vedete una banda di razziatori, ribelli o invasori, mentre si muovono verso la vostra provincia, inviate contro di loro un esercito per fermarli. Tale esercito deve essere sufficientemente numeroso, come pure il suo morale e la sua abilità devono essere all'altezza del nemico. È molto importante che impediate ai nemici di entrare nella vostra città; nell'eventualità in cui non ci riuscite, non c'è molto che possiate fare. A quel punto, tocca ai soldati e ai vigili che si trovano in città cercare e uccidere gli invasori. Ecco perché è importante avere una provincia forte dal punto di vista militare e delle solide mura. Inoltre, una

rapida sconfitta dei nemici aumenterà la valutazione relativa alla pace.

**Promozione** – Se vi viene offerta una promozione, non avete l'obbligo di accettarla: potreste continuare con la vostra città e la vostra provincia a tempo indeterminato. Se invece accettate quanto vi viene offerto, vi verrà chiesto di selezionare la prossima provincia fra quelle che confinano con l'Impero. Quando arrivate nella nuova destinazione, con voi avrete il denaro che avrete personalmente risparmiato.

**Città catturata** – Se una città romana è catturata da una banda di razziatori, essa diventa una tribù e ciò significa che d'ora in poi si opporrà al dominio romano. In tal caso, dovrete trattarla come fate con tutte le altre tribù: inviare un esercito per sottometterla.

**Distruzione** – Alcuni nemici distruggono i centri industriali all'interno della vostra provincia; in tal caso, dovrete ricostruirli daccapo, pertanto è opportuno fermare i nemici, mediante le mura o un esercito, prima che questi possano raggiungere una struttura.

### ***L'ultima sfida***

Più estendete il vostro dominio, più impegnativa diventerà la partita. Il titolo di Imperatore sarà vostro dopo che l'Impero comprende tutti i territori che storicamente sono appartenuti a Roma. Dopo tale evento, potete affrontare l'"ultima sfida": conquistare i territori che i romani non furono mai in grado di sottomettere. Queste otto regioni settentrionali sono estremamente ostiche da conquistare e sono state progettate solo per i giocatori più accaniti di Caesar II. Per ottenere queste province dovete giocare almeno al livello di difficoltà normale.

## CONSIGLI & SUGGERIMENTI STRATEGICI

In Caesar II, il vostro obiettivo generale è quello di ottenere la promozione. Dovete prendervi cura della prosperità della vostra città e della provincia, ma il vero obiettivo consiste nell'ottenere le province più prestigiose e più stimolanti. Fate molta attenzione alle vostre valutazioni e confrontatele con i valori minimi richiesti per la promozione successiva.

Il mantenimento di un'economia florida è la chiave per raggiungere le valutazioni richieste e vincere il gioco. Le seguenti linee guida dovrebbero aiutarvi a gestire in modo efficiente l'amministrazione:

- \* Allargate gli alloggi. Le case di alta qualità garantiscono maggiori introiti provenienti dalla tassazione, sono meno inclini ai tumulti, hanno una maggiore densità della popolazione e aumentano il valore del terreno. Sforzatevi in modo da ottenere il migliore ambiente e un elevato valore del terreno sopra cui si trovano le case.
- \* Costruite attività efficienti. La tassazione industriale è un'importante fonte di introiti municipali e le attività sono necessarie per l'occupazione della popolazione.
- \* Rendete felici i vostri cittadini. Evitate una tassazione e una coscrizione eccessiva e assicuratevi che vi sia un numero sufficiente di posti lavoro. La disoccupazione produce seri danni, pertanto va evitata a tutti i costi. Inoltre, ricordatevi che decisioni avventate possono avere ripercussioni anche in futuro.

Un'economia in salute migliora gli altri aspetti della gestione della città e della provincia, consentendovi di costruire un esercito più forte, una migliore rete di trasporti e numerosi centri culturali per i vostri cittadini. Se i vostri territori sono prosperosi, potenti e in pace, siete sulla strada giusta per sedervi sul trono dell'Imperatore. Buona fortuna!

## *Strategie generali*

Per ottenere consigli specifici, consultate la sezione dei suggerimenti su ciascuna caratteristica o struttura (accessibile mediante il pannello dell'interrogazione).

- \* Fondate la città vicino al fiume: così facendo, sarà più economico fornire l'acqua e difenderla con le mura, poiché un fiume senza ponti non può essere attraversato dai nemici.
- \* Cercate di costruire degli agglomerati di case con le attività di cui necessitano, cosicché più blocchi di abitazioni possano avvantaggiarsi degli stessi edifici.
- \* Non espandetevi troppo velocemente: all'inizio di ogni città avete una limitata disponibilità di denaro e dovete concentrarvi sulla costruzione di alloggi e sulla popolazione che può generare PIÙ denaro.
- \* Non cercate sempre di riempire tutti gli spazi con il maggior numero possibile di strutture. Lasciate degli spazi per fori più grandi, forme di divertimento più costose e altre strutture che possono essere costruite nelle fasi avanzate della partita. Nel frattempo, potete riempire gli spazi vuoti con dei giardini, in modo da aumentare il valore del terreno.
- \* Sforzatevi di raggiungere un equilibrio fra gli alloggi e gli introiti. Potete ottenere una notevole quantità di denaro da entrambi, ma le valutazioni più alte richiedono un equilibrio dei due.
- \* Gli invasori e i razziatori provengono sempre dalle regioni confinanti, che possono essere province o territori lontani dall'Impero. Se sapete di una provincia che subisce attacchi e invasioni da molti lati, cercate di conquistare i territori confinanti PRIMA di occuparla.



\* Cercate di non inviare “regali” all’Imperatore, a meno che non siate in una situazione di emergenza; allo stesso modo, evitate di ritardare il soddisfacimento delle sue richieste di beni perché non li avete ancora. Questo a meno che non abbiate consistenti risparmi. Una volta che iniziate a corrompere l’Imperatore, egli si aspetterà che continuerete a farlo.

\* Quando state andando bene, assicuratevi di aumentare il vostro salario. In questo modo, potrete servirvi dei profitti di una provincia per espanderne un’altra. Quando giocate ai livelli di difficoltà più elevati, tale strategia è la chiave del vostro successo.

\* Formate subito una legione. Ci vorrà un po’ perché le vostre truppe siano addestrate e pronte per la battaglia e, presto o tardi, avrete bisogno di protezione.

## COMANDI DA TASTIERA

Per giocare a Caesar II è richiesto un mouse, ma alcuni comandi hanno un equivalente da tastiera che voi potreste trovare più comodo.

- |                      |   |
|----------------------|---|
| = o + o (tast. num.) | Ingrandimento centrato sul punto corrente (città, provincia o battaglia)                  |
| - o - (tast. num.)   | Rimpicciolimento (città, provincia o battaglia)   |
| 3                    | Passa al livello di ingrandimento minimo (città, provincia o battaglia)                   |
| 2                    | Passa al livello di ingrandimento medio (città, provincia) o a quello massimo (battaglia) |
| 1                    | Passa al livello di ingrandimento massimo (città, provincia)                              |
| ,                    | Rotazione in senso antiorario   |
| .                    | Rotazione in senso orario   |
| <barra spaziatrice>  | Annulla l’attività di costruzione corrente (utile per strade, acquedotti e così via)      |
| F1                   | Passa al livello cittadino  |
| ALT-F1               | Passa alla successiva bandiera del livello cittadino                                      |
| ALT-F3               | Passa alla successiva bandiera del livello provinciale                                    |
| ALT-F                | Entra nella modalità di collocamento delle bandiere                                       |



ALT-D	Passa al punto di pericolo
F2 o F	Passa al foro
F3	Passa al livello provinciale
F4	Carica gioco
F5	Salva gioco
P	Pausa
Y	Sì (per i pannelli che richiedono un sì o un no)
N	No (per i pannelli che richiedono un sì o un no)
Esc	Esce dallo schermo/menu/pannello corrente
A	Tempo accelerato
C	Visualizza il pannello del censimento

## NOTE DEI PROGETTISTI

Il prodotto che avete tra le mani potrebbe sembrare una naturale evoluzione del nostro Caesar originale, ma sareste probabilmente sorpresi nel sapere di quanti mal di testa abbiamo sofferto per arrivare a questo punto!

Una delle maggiori difficoltà nel progettare un seguito di un gioco molto popolare è cosa cambiare: modifica troppo e potrebbe andare perduta la magia dell'originale, cambia troppo poco e il cliente non sarà soddisfatto. Alcune cose sono state facili da decidere: eravamo frustrati dall'interfaccia originale, pertanto dovevamo cambiarla. Ora è possibile la SVGA, quindi l'abbiamo implementata per ottenere una grafica spettacolare. Volevamo inoltre rendere il gioco più semplice da padroneggiare, con una curva "morbida" di difficoltà che fornisce una sfida costante per tutta la durata della partita. Fin qui, tutto facile.

Nel Caesar originale, i combattimenti sono stati progettati per essere molto semplici, immediati e con alcuni riferimenti al gioco di miniature Cohort II, per tutti coloro che volevano una maggiore cura dei dettagli. Purtroppo, Cohort II non era un gioco completo come avrebbe potuto essere e non assicurava pane per i denti degli "affamati" di battaglie. Pertanto, Caesar II doveva migliorare questo aspetto. La domanda era: come? Volevamo concentrarci veramente sui miglioramenti del livello cittadino, pertanto inserire troppi elementi nella sezione dei combattimenti avrebbe reso Caesar II un altro prodotto. Le cose si sono fatte più difficili quando la fase dei combattimenti è riuscita così bene, in particolare dal punto di vista della grafica. Molte idee sono nate e in seguito messe da parte (forse per i giochi futuri), nell'interesse del fulcro del gioco.

L'altra grande sfida consisteva nel migliorare il livello provinciale. In base a quanto ci avevano comunicato gli utenti e alle sensazioni interne, volevamo integrare in modo più efficiente il livello provinciale



con la vostra città. Gran parte di ciò che Caesar ha aggiunto ai giochi basati sulla costruzione delle città è stato il suo ambiente e noi volevamo arricchirlo cosicché province diverse avrebbero rappresentato una notevole diversità sul modo in cui la gente giocava. Il modello delle risorse presente in Caesar II è il risultato di molte discussioni e preoccupazioni di avere creato un gioco troppo complesso. Non volevamo farvi spendere troppo tempo al livello provinciale... solo il giusto.

E, come sempre, la domanda più difficile era “dove segnare un limite?”. Alla fine, siamo soddisfatti del nostro prodotto, molto più di quanto non lo siamo stati con la versione originale. Spero che siate d'accordo con noi.

David Lester, Cambridge, MA, Agosto 1995

Ci piace pensare a tutti i giochi che produciamo come squadra, dove chiunque impegnato nel progetto può fornire spunti che influiranno sul risultato finale. Inoltre, l'originale Caesar è stato ricordato con affetto da molta gente alla Impressions, pertanto ci ha fatto piacere suscitare particolare interesse ed entusiasmo da parte di tutte le parti della nostra squadra sempre in espansione. L'esaltazione per il progetto, come pure i numerosi suggerimenti per i perfezionamenti e i miglioramenti da apportare, ci hanno spinto a lavorare ancora più duramente sul risultato finale. Grazie, ragazzi.

La squadra di Caesar II vorrebbe inoltre ringraziare tutte le consorti, le altre persone e i membri della famiglia che ci hanno aiutato a rimanere sani di mente mentre questo progetto prendeva forma.

Chris Foster, Cambridge, MA, Agosto 1995

## APPENDICE

Le case si sviluppano o entrano in declino di pari passo all'aumento o alla riduzione del valore dei terreni. Di seguito compaiono i livelli di sviluppo, dal più basso al più alto:

### **CASE:**

Una baracca (hut)	Dimora media
Due baracche	Dimora migliorata
Tre baracche	Dimora grande
Baracche comunali	Dimora principale
Grande baracca comunale	Dimora imperiale
Casa primitiva (house)	Abitazione semplice (domus)
Casa semplice	Abitazione piccola
Casa piccola	Abitazione media
Casa media	Abitazione migliorata
Casa migliorata	Abitazione grande
Casa grande	Abitazione principale
Casa principale	Villa semplice (villa)
Dimora primitiva (insula)	Villa piccola
Dimora semplice	Villa migliorata
Dimora piccola	Villa principale
	Palazzo piccolo (palace)



## **ACQUA:**

I pozzi e le fontane si ampliano attraverso i seguenti livelli:

### **Pozzi:**

Pozzo semplice

Pozzo con manutenzione

Pozzo grande

Pozzo principale

### **Fontane:**

Fontana semplice

Fontana con manutenzione

Fontana grande

Fontana principale

## **TIPI DI ATTIVITÀ CITTADINE:**

Di seguito compare un elenco di tutti i tipi di attività che possono rendersi disponibili nella vostra città. Di fianco all'elenco compare la materia prima che la struttura richiede da una fonte provinciale o commerciale, per funzionare a dovere:

Panettiere (grano)

Azienda vinicola (uva)

Macellaio (bovini)

Segheria (legname)

Gioielliere (gemme)

Fonderia di piombo (piombo)

Fonderia di ferro (ferro)

Fonderia di rame (rame)

Fabbrica di ceramiche (argilla)

Vetreria (sabbia)

Marmista (marmo)

Lavoro in pietra (pietra)

Setificio (seta)

Droghiere (droghe)

Lavorazione dell'avorio (avorio)

Venditore di pesce (pesce)



## PEDONI

Le seguenti categorie di persone viaggeranno attraverso la città per queste ragioni:

- I funzionari del foro provengono dal foro e si spostano per raccogliere le tasse.
- I commercianti provengono dai mercati e si spostano per trovare clienti.
- I nemici provengono dall'esterno e cercheranno di distruggere la vostra città e di deporvi.
- I soldati provengono dalle caserme e dalle torri e garantiscono la sicurezza, combattendo i nemici che riescono a entrare in città.
- I vigili provengono dalle prefetture e garantiscono la sicurezza, lavorando per spegnere gli incendi.
- I lavoratori provengono dalle attività e trovano la forza lavoro per i loro affari fra le case poste nelle loro vicinanze.
- I rivoltosi nascono dalla vostra città e incitano alla ribellione, cercando di deporvi di tanto in tanto.

## TRIBÙ BARBARE:

Le tribù al livello provinciale si oppongono al dominio romano. Esse sono presenti in diverse varietà e aumentano rispettivamente dal punto di vista numerico e da quello della forza:

Tribù debole

Tribù locale

Tribù forte

Tribù potente

## SUGGERIMENTI TECNICI

Abbiamo scoperto che molti dei problemi comuni sperimentati dai nostri clienti con i loro sistemi hanno soluzioni semplici. Se il vostro caso rientra fra uno di quelli elencati di seguito, seguite i consigli indicati prima di cercare altrove le risposte che chiedete.

### 1. PERCHÉ QUANDO DIGITO IL COMANDO DEL GIOCO OTTENDO IL MESSAGGIO "NOT ENOUGH MEMORY FOR WORK AREA" (MEMORIA INSUFFICIENTE PER L'AREA DI LAVORO)?

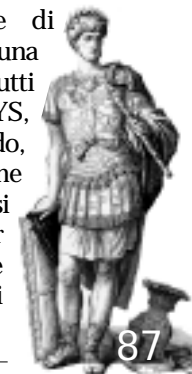
Il gioco è un programma che gira in modalità protetta e può risultare incompatibile con altri software che vengono caricati nel sistema all'avvio, compresi i gestori della memoria.

Ecco tre modi per affrontare il problema:

A) Mantenete premuto il tasto <F5> non appena vedete le parole "Avvio di MS-DOS", all'avviamento o al riavvio della macchina. In tal modo, escluderete i file di configurazione, cosicché non caricherete del software di cui non avete bisogno. Se adottate questa procedura, dovrete caricare manualmente il driver del mouse e, se necessario, quello VESA (vedete di seguito). Il caricamento manuale consiste solitamente nel trovare i driver richiesti e digitare il loro nome.

B) Create un disco di avvio seguendo le istruzioni nella sezione "Come creare un disco di boot".

C) Se siete pratici della modifica dei file di configurazione, aprite il file config.sys per creare una configurazione di avvio che disabiliti i riferimenti a tutti i gestori di memoria, come HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM, 386Max e via dicendo, come pure i programmi di cache del disco, come SMARTDRV.EXE o Opticache, nonché qualsiasi altra cosa di cui non necessitate direttamente per lanciare il gioco. Modificate il file AUTOEXEC.BAT per creare un percorso di





configurazione che rimuova i riferimenti alla cache del disco e agli altri TSR, a esclusione del driver del mouse e, se necessario, di quello VESA.

## 2. COS'È UN DRIVER VESA?

Per accedere alla modalità VGA estesa adottata dal gioco, dovete caricare un driver VESA per ampliare la funzionalità della vostra scheda video. Consultate il manuale della scheda video per scoprire se avete bisogno o meno di tale driver, qual è il suo nome e in quale locazione dell'hard disk o del floppy si trova.

## 3. PERCHÉ IL MOUSE NON FUNZIONA

Se il mouse non funziona del tutto:

- È installato per il DOS? Windows usa dei driver proprietari e con tale sistema operativo il mouse funziona senza l'installazione di un driver per DOS. Per tale motivo, non potete pretendere che poiché un mouse funziona per Windows, sia caricato anche il suo driver per DOS.

Per verificare se un driver del genere sia installato o meno: entrate in un'applicazione DOS che supporta il mouse, come l'utility EDIT (DOS 5.0 o più recente) o un word processor per DOS (o qualsiasi altra cosa, a parte Windows, che venga caricata dal prompt del DOS e utilizzi il mouse). Se il mouse non risponde del tutto, allora il suo driver non è caricato correttamente. Controllate il disco o il manuale che viene fornito con il mouse per le istruzioni riguardo alla sua installazione.

Se il mouse funziona sporadicamente (movimento a scatti, click impreciso, eccetera):

- Forse non avete un driver compatibile al 100% con quello Microsoft (non si tratta di un problema hardware, bensì software).

Cercate sull'hard disk un file di nome MOUSE.COM, dal momento che alcune versioni di aggiornamento del DOS

includono questo driver (digitate "dir mouse.com /s" più INVIO nel prompt C:\). Se il driver non si trova sul sistema, potete ottenerlo dal venditore o dal produttore del vostro computer o del mouse.

## 4. COME CREARE UN DISCO DI AVVIO? (per CD-ROM)

Formattate un dischetto nel drive A:, inserendone uno vuoto in A: e digitando "FORMAT A: /S"; seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo: se viene visualizzato un messaggio di errore, assicuratevi che la densità del drive sia quella richiesta (l'alta densità è necessaria per i sistemi correnti). Se vi imbattete in altri errori, utilizzate un altro dischetto. Lasciate il floppy formattato nel drive A:.

Al prompt del DOS, digitate "C:" e premete il tasto Invio, quindi digitate "CD \" e premete nuovamente Invio. A questo punto, il prompt dovrebbe mostrare "C:\".

Avviate l'editor di testi digitando "EDIT C:\CONFIG.SYS" e Invio (in questo caso si utilizza, a titolo di esempio, l'utility EDIT dell'MS-DOS, fornita con la versione 5.0 o superiore del sistema operativo; il comando lancia l'editor e i comandi per salvare e uscire possono differire a seconda del programma che utilizzate: l'importante è aprire l'editor con il nome del file indicato dopo la parola EDIT). Ora, dovrete vedere la schermata dell'editor, di colore blu e con l'indicazione "FILE EDIT SEARCH OPTIONS" in alto a sinistra. "CONFIG.SYS" dovrebbe apparire al centro della sezione superiore dello schermo.

Trovate la linea che carica il driver del vostro CD-ROM; probabilmente è qualcosa simile a:  
"DEVICEHIGH=C:\CDSTUFF\MYCD.SYS  
(naturalmente, quello non sarà il nome del percorso e del file; voi dovete sostituire la riga o consultare la documentazione del CD per trovare il nome e la sintassi di questo driver); sulla riga, possono esservi anche altri parametri. Trascrivete l'intera linea su un foglio di carta, compreso il testo posto dopo il

nome .SYS; se possibile, stampate il file e sottolineate il testo appropriato. Uscite dall'utility EDIT, eventualmente tenendo premuto i tasti <alt> e "f", quindi, mentre il menu file viene aperto, premete "x" o, se il mouse funziona, cliccate su "File" nell'angolo in alto a sinistra, quindi su "Exit" del menu file.

Ora, aprite il file AUTOEXEC.BAT, digitando "EDIT C:\AUTOEXEC.BAT" e Invio.

Trovate la linea nel file AUTOEXEC.BAT che contiene la parola "MSCDEX". Nuovamente, in corrispondenza della stessa vi saranno informazioni a sufficienza per trovare il nome del programma e la sua posizione. Trascrivete tutto su un foglio, lettera per lettera, oppure stampatelo su carta, dopodiché uscite dall'editor e ritornate al DOS.

Dovete copiare il drive DOS del mouse e, se necessario, quello VESA sul disco di avvio (contrassegnato dalla lettera A:); è possibile trovare tali driver sull'hard disk o sui dischetti forniti insieme al mouse e alla scheda video, rispettivamente. Il drive del mouse potrebbe chiamarsi MOUSE.COM, MOUSE.EXE, MOUSE.SYS o qualcosa del genere, mentre il driver VESA ha un nome simile a VESA.COM o VESA.EXE. Se non sapete come copiare i file, consultate il manuale del DOS.

Cambiate la lettera corrente in A:, digitando "A:" e premendo Invio. Il prompt dovrebbe ora essere "A:\>". Aprite l'editor digitando "EDIT A:\CONFIG.SYS", quindi digitate le linee seguenti, ignorando quando si trova fra parentesi:

```
DEVICE=C:\CDSTUFF\MYCD.SYS /d:nomedrive
```

(sostituite questa linea con ciò che si trova in CONFIG.SYS, riferito al CD-ROM, e ricordate di includere tutte le informazioni indicate dopo il nome del file SYS. Se si trova qualcosa fra "DEVICEHIGH" e "=", dovrete ignorarlo; tuttavia, non è detto che compaia qualcosa di simile, pertanto non preoccupatevi di un'eventualità del genere.

(se il driver del mouse è un file \*.sys, inserite la linea:)

```
DEVICE=A:\MOUSE.SYS
```

(ricordatevi di modificare il nome del file, in base alle informazioni comprese nel file CONFIG.SYS, salvate il tutto e uscite dall'editor. A tal fine, servitevi del mouse per selezionare il menu "File" e l'opzione "Save", oppure tenete premuto i tasti <alt>, "f" per chiudere il menu, quindi "s" per scegliere "Save").

Avviate nuovamente l'editor dal drive A:, digitando "EDIT A:\AUTOEXEC.BAT", quindi inserite le seguenti linee:

```
PROMPT SP$G
```

```
PATH C:\DOS
```

```
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:nomedrive
```

(dovete ricordarvi di cambiare il nome del driver in base a quanto avete trascritto dal file C:\AUTOEXEC.BAT, nonché includere tutte le altre lettere e numeri posti dopo di esso su quella linea)

(se il driver del mouse è un file \*.COM o \*.EXE, inseritelo qui:)

```
C:\MOUSE\MOUSE.COM
```

(modificate questa linea a seconda del percorso e del nome del driver del mouse, un file \*.COM o \*.EXE. Riferitevi alla sezione seguente, intitolata "Perché il mouse non funziona?", per ottenere ulteriori informazioni).

```
C:
```

Salvate il file e uscite dall'editor.

Per avviare il computer da questo dischetto, lasciatelo inserito nel drive A: e riavviate. Cambiate la directory in cui è installato il gioco, quindi digitate il comando appropriato per lanciare il programma (dopodiché, divertitevi).



## 5. COME CONFIGURARE LA SCHEDA SONORA?

Configurare i parametri della scheda sonora:

Caesar II è fornito con un programma di autorilevamento che dovrebbe configurare la vostra scheda sonora dopo l'installazione. Se vi imbattete in problemi con questa utility, riferitevi alla sezione seguente.

Per usare una scheda sonora con un programma, talvolta si rende necessario specificare un certo numero di parametri mediante l'utility di configurazione che si trova nella directory del gioco.

I valori significativi riguardano l'indirizzo I/O, l'Interrupt Request Channel (IRQ) e il Direct Memory Access (DMA) della vostra scheda sonora. Avviate il computer dall'hard disk, ossia senza uno speciale disco di avvio, dopodiché digitate "SET", confermando con Invio, e controllate la linea che inizia con "BLASTER=", seguita da una sequenza di lettere e di numeri, fra cui Annn, In, Dn (dove n rappresenta un valore numerico); Annn è l'indirizzo, In è l'IRQ e Dn è il valore DMA.

Il programma di configurazione consente di specificare il tipo di scheda sonora, come pure l'indirizzo, nonché i valori dell'IRQ e del DMA della scheda. Se qualcuno di questi parametri è specificato in maniera non corretta, il sonoro non funzionerà con il vostro programma.

Se il comando SET non ha specificato alcuna variabile BLASTER, consultate il manuale della scheda sonora o il tecnico che ha installato la periferica, al fine di ottenere l'indirizzo e i valori dell'IRQ e del DMA.

Emulazione della scheda sonora:

Se state usando una scheda non elencata nel programma di configurazione, probabilmente tale periferica emula qualcosa d'altro. Solitamente è una buona idea usare la versione più vecchia della scheda che la vostra periferica sta emulando, ad esempio scegliendo la SoundBlaster anziché la SoundBlaster

Pro: le schede più vecchie, di solito, sono quelle meglio documentate, pertanto la loro emulazione funziona meglio.

## 6. PERCHÉ IL MIO GIOCO SU CD-ROM GIRA COSÌ LENTAMENTE?

I lettori CD-ROM sono molto più lenti degli hard disk, pertanto se fate girare un programma da CD e non avete un'utility per la gestione della cache, le prestazioni del programma saranno probabilmente non soddisfacenti. Un programma che gestisce la cache risiede fra l'hard disk e il programma, riservando uno spazio nella memoria in cui vengono salvate le informazioni lette più di recente, o talvolta scritte sull'hard disk. Questa procedura migliora le prestazioni, mantenendo in memoria, e non sull'hard disk, i dati che un programma potrebbe utilizzare più di una volta. Per un computer, interagire sulla memoria è una procedura molto più rapida rispetto all'accesso su disco.

Il problema con i programmi che girano in modalità protetta è che il software per la gestione della cache occupa molta memoria e, a meno che non abbiate almeno 8 megabyte o più a disposizione, verificherete probabilmente dei problemi quando utilizzate un programma in modalità protetta con una cache del disco.

Alcuni lettori CD sono dotati di un programma per la gestione della cache, ma l'utility più comune nel suo campo è lo Smartdrive (C:\DOS\SMARTDRV.EXE), che assegna la cache anche agli altri disk drive. Tutte le versioni dello Smartdrive fornite con l'MS-DOS in versione 6.2 o superiore (data del file 9/30/93) possono assegnare la cache al CD-ROM.

L'MSCDEX (C:\DOS\MSCDEX.EXE) è un programma per DOS, incluso in alcune interfacce per CD; oltre a caricare correttamente il lettore CD-ROM, consente al DOS di vedere il CD come un drive. Senza l'MSCDEX, non potete accedere al lettore CD-ROM mediante DOS e Windows.



Assicuratevi che Smartdrive e MSCDEX siano configurati correttamente, controllate il file AUTOEXEC.BAT: se il vostro lettore CD è installato correttamente, dovrebbe esserci una linea che carica l'MSCDEX e probabilmente un'altra che carica lo Smartdrive, o un altro programma di cache che potrebbe essere fornito con il vostro drive. Assicuratevi che la linea che carica il programma per la cache si trovi di seguito alla linea che carica l'MSCDEX. Diversamente, il programma di cache non funzionerà.

La linea nell'AUTOEXEC.BAT che carica l'MSCDEX assomiglia a qualcosa del genere: "C:\DOS\MSCDEX..." e solitamente comprende altre cose dopo l'"MSCDEX", come il nome DOS della periferica e altre informazioni. Fate conto che tutte le linee successive all'MSCDEX siano necessarie se volete applicare del taglia e incolla tra i file di configurazione. La linea che carica lo Smartdrive dovrebbe apparire come "C:\DOS\SMARTDRV.EXE".

## 7. GESTORI DI MEMORIA

I gestori di memoria come HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM e 386Max non sono richiesti da questo programma e potrebbero causare dei conflitti con il programma di RunTime per la modalità protetta. Se verificate delle difficoltà con questo programma, vi chiediamo di disabilitare i gestori di memoria e tentare di caricare il gioco di nuovo.

## AVETE ANCORA DEI PROBLEMI? PRIMA DI CHIAMARE...

Per aiutarvi in modo più efficiente, cercate di seguire questi suggerimenti prima di chiamare per ottenere assistenza. In tal modo, riusciremo a trovare le risposte ai problemi il più velocemente possibile, cosicché possiate giocare e divertirvi.

### 1. LEGGETE ALMENO I PRIMI CAPITOLI DEL VOSTRO MANUALE DOS.

Più a fondo conoscete il sistema operativo su cui gira il vostro sistema, più facile risulterà per il supporto tecnico risolvere il vostro problema. Dovreste almeno conoscere il modo di funzionamento dei comandi DOS, le directory e i files nonché le utility disponibili sul vostro sistema per editare i file di testo.

### 2. REPERITE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI INFORMAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE DELLA VOSTRA MACCHINA.

Quale versione del sistema operativo si trova sul vostro sistema? Al prompt dei comandi, digitate "VER" e premete Invio per verificare la versione del DOS. Qual è il processore installato sul vostro computer? Quanta memoria si trova nel sistema? Qual è la quantità della memoria convenzionale libera? E dello spazio su hard disk? Che tipo di scheda video si trova sul vostro sistema? Che tipo di scheda sonora, se c'è, è installata? Avete un lettore CD-ROM? State usando lo Stacker, il DoubleSpace o qualsiasi altra utility di compressione su disco? Usate QEMM o un gestore di memoria? Se sul vostro sistema si trova Windows 3.1, potete lanciare Microsoft Diagnostics per trovare la risposta ad alcune di queste domande, nel caso non le conosciate già (digitate "MSD" e premete Invio al prompt dei comandi). Se necessario, chiamate il tizio che ha configurato originariamente il vostro sistema. È buona idea stampare i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT (che



solitamente si trovano nella directory root dell'hard disk) e tenere sotto mano i fogli.

### 3. TENETE IL TELEFONO VICINO AL COMPUTER, CON IL PROGRAMMA INSTALLATO SULL'HARD DISK

Per il supporto tecnico è molto difficile risolvere un problema via telefono, senza avere accesso alla macchina in questione mentre è in funzione. Se non potete fare come consigliato, elencate ogni dettaglio riguardo al problema verificatosi, comprese le informazioni relative alla configurazione, come descritto nei paragrafi precedenti; inoltre, fate in modo di tenere tale elenco sotto mano quando chiamate il supporto tecnico.

### 4. DEFRAMMENTATE L'HARD DISK

I file non contigui su un hard disk possono talvolta dare luogo a eventi strani e misteriosi. Quando vi trovate nella directory del gioco, digitate "CHKDSK \*.\*" e premete Invio al prompt del DOS per verificare se tutti i file del gioco siano contigui o meno. L'hard disk può essere deframmentato da un'utility come SPEEDISK, fornito con le Norton Utilities, o DEFRAG, un programma incluso con la versione 6.0 o superiore dell'MS-DOS. Tali software riorganizzano l'occupazione dello spazio su disco, rendendo contigui i vari file. Se l'hard disk non è stato deframmentato nell'ultimo mese ed è stato utilizzato moderatamente, è comunque probabile che molti file siano diventati non contigui.

### 5. CONTROLLATE LA PRESENZA DI EVENTUALI VIRUS

I virus possono fare danni perfino nei sistemi meglio configurati. Usate un antivirus residente in memoria (come VSAFE, un'utility fornita con l'MS-DOS 6.0 o superiore) tutte le volte che inserite un nuovo disco nella macchina. Inoltre, prima di chiamare, lanciate un anti-virus come MSAV, anch'essa fornita con l'MS-DOS 6.0 o superiore.

## ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti LEADER attivo 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica al seguente numero verde:

**167-821177**

Lasciate un messaggio con il vostro nome, cognome e descrizione del problema; verrete richiamati dai nostri esperti appena possibile tutti i giorni dal Lunedì al Venerdì dalle 17.00 alle 20.00.

Potete collegarvi al nostro sito [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it) e consultare l'aiuto on-line della sezione Assistenza (potrete scrivere una mail utilizzando l'apposito modulo).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco.

In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.