

Manuale di gioco

**FX**  
INTERACTIVE












Patrician III  
**IMPERO  
DEI MARI**



STRATEGY ASCARON LINE





	<b>Patrician III: Obiettivo del gioco</b>	<b>4</b>
	<b>Schermata di gioco</b>	<b>6</b>
	La città	6
	La carta di navigazione	8
	Battaglia navale	10
	<b>Tasti e comandi</b>	<b>12</b>
	<b>Capitolo 1. I tuoi primi 5 minuti</b>	<b>14</b>
	<b>Capitolo 2. Il menu principale</b>	<b>22</b>
	<b>2.1 Modalità di gioco</b>	<b>22</b>
	2.1.1 Impara a giocare	22
	2.1.2 Campagne	22
	2.1.3 Un giocatore	23
	<b>2.2 Caricare e salvare partite</b>	<b>25</b>
	2.2.1 Come caricare una partita salvata	25
	2.2.2 Come salvare una partita	26
	<b>2.3 Opzioni</b>	<b>26</b>
	<b>Capitolo 3. L'Impero dei Mari</b>	<b>28</b>
	<b>3.1 Introduzione</b>	<b>28</b>
	<b>3.2 Le città</b>	<b>28</b>
	3.2.1 La popolazione della città	29
	3.2.2 Gli effetti meteorologici	31
	<b>Capitolo 4. Commercio</b>	<b>32</b>
	<b>4.1 Mercì</b>	<b>32</b>
	<b>4.2 Prezzi</b>	<b>32</b>
	<b>4.3 La finestra del commercio</b>	<b>33</b>
	<b>4.4 Il tuo ufficio commerciale</b>	<b>34</b>
	4.4.1 Opzioni dell'ufficio commerciale	34
	<b>4.5 Statistiche</b>	<b>36</b>
	<b>4.6 Notifiche</b>	<b>37</b>
	<b>4.7 Rotte commerciali automatiche</b>	<b>38</b>
	<b>4.8 Rotte commerciali terrestri</b>	<b>40</b>
	4.8.1 Come aprire una nuova rotta terrestre	41
	<b>Capitolo 5. Navi</b>	<b>42</b>
	<b>5.1 Tipi di nave</b>	<b>42</b>
	<b>5.2 Costruzione e riparazione di navi</b>	<b>42</b>
	5.2.1 Come costruire una nave	42
	5.2.2 Come riparare una nave	43
	5.2.3 Come potenziare la tua nave	44
	5.2.4 Come cambiare il nome di una nave	44
	<b>5.3 L'equipaggio</b>	<b>44</b>
	5.3.1 I marinai	44
	5.3.2 Il capitano	45
	5.3.3 Licenziare l'equipaggio	46
	5.3.4 Scambiare gli equipaggi	46
	<b>5.4 Armamenti</b>	<b>46</b>
	<b>5.5 Navi bloccate</b>	<b>47</b>
	<b>5.6 Convogli</b>	<b>47</b>
	5.6.1 Come formare un convoglio	47
	5.6.2 Come sciogliere un convoglio	48
	<b>Capitolo 6. Edifici pubblici</b>	<b>49</b>
	<b>6.1 Gru del porto</b>	<b>49</b>
	<b>6.2 Borsa valori</b>	<b>49</b>
	<b>6.3 Porta della città</b>	<b>49</b>
	<b>6.4 Taverna</b>	<b>50</b>
	6.4.1 Come ingaggiare un pirata	51
	<b>6.5 Cantieri e darsene</b>	<b>51</b>
	<b>6.6 Maestro armaiolo</b>	<b>51</b>
	6.6.1 Armi manuali	52
	<b>6.7 Usuraio</b>	<b>52</b>
	<b>6.8 Corporazione</b>	<b>53</b>
	6.8.1 Aste	54
	6.8.2 Rotte e contratti commerciali	55
	<b>6.9 Municipio</b>	<b>55</b>
	<b>Obiettivo</b> <i>I segreti per trarre il massimo divertimento possibile dal gioco.</i>	
	<b>Tasti e comandi</b> <i>Spiegazioni chiare su tutti i comandi del gioco.</i>	
	<b>Schermata di gioco</b> <i>Localizza rapidamente gli elementi di gioco nella schermata.</i>	
	<b>I tuoi primi 5 minuti</b> <i>Bastano pochi minuti per padroneggiare Patrician III.</i>	
	<b>Istruzioni</b> <i>Tutte le informazioni dettagliate. La risposta a tutte le tue domande.</i>	
	<b>Gioco in Internet</b> <i>Sfida giocatori di tutto il mondo con Patrician III.</i>	

<b>6.10 Bagni pubblici</b>	<b>56</b>
<b>6.11 Cattedrale</b>	<b>57</b>
<b>6.12 Mercato</b>	<b>57</b>
<b>6.13 Uffici commerciali della concorrenza</b>	<b>57</b>
<b>6.14 Capitaneria di porto</b>	<b>58</b>
<b>6.15 Arsenale</b>	<b>58</b>
<b>6.16 Scuderie</b>	<b>58</b>
<b>Capitolo 7. Costruzione</b>	<b>59</b>
<b>7.1 Come costruire un edificio</b>	<b>59</b>
<b>7.2 Case e magazzini</b>	<b>60</b>
7.2.1 Case	60
7.2.2 Magazzino	60
<b>7.3 Edifici municipali</b>	<b>60</b>
7.3.1 Pozzo	60
7.3.2 Ospedale	60
7.3.3 Chiesa	61
7.3.4 Università	61
7.3.5 Zecca	61
7.3.6 Monumento	61
7.3.7 Strade	61
<b>7.4 Edifici di produzione: fabbriche e aziende</b>	<b>61</b>
7.4.1 Aziende	62
7.4.2 Fabbriche	63
<b>7.5 Strutture di difesa</b>	<b>64</b>
7.5.1 Mortai	64
7.5.2 Cannoni	64
7.5.3 Mura	64
7.5.4 Feritoie	64
<b>Capitolo 8. Politica e diplomazia</b>	<b>65</b>
<b>8.1 Ranghi sociali</b>	<b>65</b>
<b>8.2 Reputazione</b>	<b>66</b>
8.2.1 Tipi di reputazione	66
8.2.2 Come migliorare la tua reputazione	66
8.2.3 Azioni che ti rovinano la reputazione	67
8.2.4 Livelli di reputazione	67
<b>8.3 Consigliere</b>	<b>68</b>
<b>8.4 Patrizio</b>	<b>69</b>
<b>8.5 Sindaco</b>	<b>69</b>
8.5.1 Il Consiglio della città	69
8.5.2 Le casse della città	70
8.5.3 Addestramento delle truppe	71
<b>8.6 Candidato a Governatore</b>	<b>71</b>
8.6.1 Come fondare una città	72
<b>8.7 Governatore</b>	<b>72</b>
8.7.1 Il Consiglio della Lega	72
8.7.2 Missioni	73
<b>8.8 Tangenti</b>	<b>74</b>
<b>Capitolo 9. Strategia militare</b>	<b>75</b>
<b>9.1 Battaglie navali</b>	<b>75</b>
9.1.1 Battaglie automatiche	75
9.1.2 Battaglie manuali	75
<b>9.2 Pirati</b>	<b>76</b>
9.2.1 Ingaggiare i pirati	77
9.2.2 Come diventare un pirata	77
<b>9.3 Assedi</b>	<b>78</b>
9.3.1 La difesa della città	78
9.3.2 Il risultato	79
<b>9.4 Attaccare una città dal mare</b>	<b>79</b>
<b>Capitolo 10. Spedizioni</b>	<b>81</b>
<b>Capitolo 11. Editor delle mappe</b>	<b>83</b>
<b>Capitolo 12. Gioco in rete e in Internet</b>	<b>85</b>
<b>12.1 Server di parte in Internet</b>	<b>85</b>
<b>12.2 Gioco in rete</b>	<b>86</b>





## Patrician III: Obiettivo del gioco

### L'Impero dei Mari

Diventa l'uomo più potente d'Europa. Assumi il ruolo di un giovane imprenditore e metti a punto la strategia commerciale, politica e militare che ti aiuterà ad essere eletto Governatore del territorio più fiorente del continente.

Commercia con materie prime e manufatti, apri uffici in altre città, crea fabbriche e piantagioni per coltivare la tua fortuna. Guadagnati il riconoscimento della società e diventa un uomo influente. Forma una potente flotta, imbarcati in rischiose spedizioni e ingaggia battaglie navali per sconfiggere i tuoi nemici.



### Le città

**Città anseatiche** Brema, Colonia, Stoccolma, Danzica, Amburgo, Lubeca, Reval, Riga, Rostock, Stettino, Torum e Visby sono le 12 città in cui puoi stabilire la tua città di residenza e intraprendere una carriera politica per farti un nome nell'Impero dei Mari.

**Uffici commerciali** A Bergen, Bruges, Londra e Novgorod puoi stabilire degli uffici commerciali e costruire edifici, ma non avviare una carriera politica.

**Stazioni commerciali** Aalborg, Edimburgo, Groninga, Ladoga, Malmo, Oslo, Ripen e Scarborough, nelle quali potrai aprire uffici e fabbriche, non dispongono di cantieri per la costruzione di navi, ma solo di darsene di riparazione.

### Come giungere al dominio dell'Europa

Inizi da mercante inesperto e conosciuto appena tra i tuoi concittadini, ma presto scoprirai che una buona gestione economica ed una oculata strategia diplomatica ti consentiranno di accrescere la tua reputazione, ottenere un riconoscimento sociale e acquisire potere politico.

Rango	Requisitos
Mercante	-
Maestro mercante	100.000 🏰
Patrono	200.000 🏰
Notabile	300.000 🏰
Consigliere	500.000 🏰
Patrizio	900.000 🏰
Sindaco	<i>Eletto su votazione popolare</i>
Candidato a Governatore	<i>Essere sindaco della tua città</i>
Governatore	<i>Eletto dal Consiglio della Lega Anseatica</i>

❖ Il capitale necessario per passare al rango superiore è approssimativo, dipende dalla reputazione e dal livello di difficoltà scelto.

## Strategia commerciale

**Aumenta il tuo capitale** Commercia con quattro categorie di prodotti:

- Alimenti, un bene essenziale per la popolazione delle città.
- Beni di consumo. I cittadini più poveri richiedono lana, cuoio e legname; i ricchi, tele, olio e ceramica.
- Articoli di lusso per i cittadini più benestanti.
- Materie prime necessarie a costruire edifici e fabbricare prodotti.

**Costruisci** Contribuisci alla crescita delle città con la costruzione di nuovi edifici.

**Produci manufatti** Disponi fabbriche e piantagioni per rifornire l'Europa dei beni di cui ha bisogno.

**Apri nuove rotte terrestri** Estendi le opportunità di commercio tra le città più floride dell'Impero.

**Intraprendi spedizioni oltremare** Stringi rapporti commerciali con porti del Mediterraneo o addentrati nell'Oceano Atlantico in cerca di nuovi territori da esplorare.

## Strategia politica

Forgia la tua reputazione, guadagnati il rispetto dei tuoi concittadini e reggine le sorti.

**Commercia** Fornisci la città dei beni di cui ha bisogno in ogni momento.

**Ingaggia lavoratori** La mano d'opera è necessaria per costruire e sfruttare le strutture produttive.

**Realizza donazioni** I cittadini gradiranno la tua generosità nella donazione d'oro e di alimenti.

**Porta a termine missioni** Completa con successo le missioni o spedizioni pubbliche che ti verranno affidate.

## Strategia militare

Difendi navi e città dall'attacco di pirati e nemici.

**Lotta in battaglie navali** Debilita le flotte rivali affondandone le imbarcazioni da guerra.

**Cattura navi** Abborda navi nemiche e impossessatene per accrescere il tuo potere ed il tuo patrimonio.

**Proteggi i tuoi porti** Libera le città da assedi per terra e per mare.

**Issa la bandiera pirata** Se lo preferisci, saccheggia convogli e città e fai fortuna al margine della legge.





## Schermata di gioco

### La città

#### A Barra delle informazioni

Ti mostra i dati essenziali della partita.

#### B Numero di abitanti

Premi qui per le informazioni sulla condizione sociale dei cittadini e sul loro livello di soddisfazione.

#### C Nome della città

#### D Edifici di proprietà

Premi qui per localizzarli nella visuale principale; gli edifici che appaiono ombreggiati appartengono alla concorrenza.

#### E Capitale disponibile

Clicca sull'icona per informarti sul bilancio, la produzione e altri dati delle tue aziende.

#### F Data di oggi

#### G Cronaca

Premi sull'icona per consultare i fatti più rilevanti dell'Impero dei Mari.

#### H Visuale principale

Mostra la sezione che ti interessa della città in cui ti trovi. Sposta il cursore ai bordi della schermata per vedere la città completa e la sua periferia.

**I** Clicca su un **edificio** o una **nave** per selezionarlo/a.

**J** Se clicchi sui **cittadini**, ti daranno informazioni su se stessi.

Figura A: La città



#### K Minimappa

Rappresentazione in scala della mappa della città.

**L** Il **riquadro** ti indica la sezione che appare nella visuale principale. Per cambiarla clicca sul punto della minimappa che vuoi visualizzare.

**M** La **freccia** ti permette di passare tra la carta di navigazione e la visuale della città.



### **N** Menu delle azioni

Clicca sulle icone per attivarle.

### **O** Navi

Mostra le informazioni generali sulla tua flotta.

### **P** Avanzamento rapido

Il tempo passa più velocemente; si interrompe quando si verifica un evento importante.

### **Q** Notifiche

Mostra lettere e note ufficiali nella finestra delle azioni.

### **R** Costruzione

Apri il menu di costruzione degli edifici.

### **S** Leva ancore

Mostra la carta di navigazione per controllare le tue navi in alto mare.

### **T** Accesso diretto al menu delle opzioni

Potrai caricare o salvare partite e cambiare la configurazione del gioco.

### **U** Finestra delle azioni

Se selezioni una nave o un edificio o attivi l'icona "Notifiche", visualizzerai le rispettive opzioni nel menu della finestra delle azioni.

### Menu di costruzione

(nell'immagine)

Potrai visualizzare questo menu cliccando sull'icona "Costruzione" del menu delle azioni.

### **V** Case e magazzini

### **W** Edifici municipali

(nell'immagine)

### **X** Utilizzo delle materie prime

### **Y** Fabbriche

**Z** Installazioni difensive (disponibile solo se raggiungi il rango di "Sindaco").



## La carta di navigazione

### A Barra delle informazioni

Clicca in successione su queste icone per localizzare tutte le tue imbarcazioni.

### B Navi attraccate

### C Navi in alto mare

### D Convogli attraccati

### E Convogli in alto mare

### F Visuale principale

Mostra la carta di navigazione.

Se clicchi su una città puoi entrarvi, purché tu abbia una nave alla fonda nel porto o un ufficio commerciale.

Dopo aver selezionato una nave, premi con il pulsante destro del mouse su una città o su un punto della mappa per dirigerli lì.

### Rotta della nave

### Tua città di residenza

### Città in cui hai un ufficio commerciale

### Altre città

### Pirati

### N° di navi di proprietà nel porto

Figura B: La carta di navigazione



## Avvenimenti

Queste icone ti indicano che sta succedendo qualcosa nella città.

### Carestia

### Epidemia

### Navi della concorrenza

### Incendio

### Assedio

### Convoglio in attesa

### Boicottaggio

### Porto chiuso



## G Minimappa

Rappresentazione in scala della carta di navigazione.

- Nave o convoglio di proprietà
- Nave o convoglio controllato dal computer
- Nave o convoglio di un altro giocatore
- Nave pirata
- ◆ Città con ufficio commerciale di proprietà
- ◇ Città senza ufficio commerciale
- ◆ Città con una delle tue navi nel porto
- ◆ Tempesta

## H Finestra delle azioni

### Menu navi (nell'immagine)

Appare se hai una nave selezionata.

### I Stiva

Merci immagazzinate nella stiva.

### J Equipaggio

Informazioni sull'equipaggio e sul capitano.

### K Ponte di comando

Disposizione dell'armamento in coperta.

### L Convoglio

Forma un convoglio (devi prima selezionare le navi che lo comporranno).

### M Sciogli convoglio

### N Commercio automatico

Ti permette di creare una rotta commerciale automatica (è indispensabile ingaggiare un capitano).

## Visuale della stiva

### O Nome della nave

### P Durata e destinazione della traversata

### Q Velocità in nodi

### R Stato di conservazione della nave

### S Capitano a bordo

### T Marinai ingaggiati

### U Potenza di sparo

### V Capacità totale

### W Carico

### X Spazio occupato da equipaggio e armamento

### Y Merci nella stiva

### Z Prezzo medio di ogni merce

## Battaglia navale

### A Visuale principale

❖ Ogni volta che deciderai di pilotare personalmente le tue navi nel corso di una battaglia navale, si aprirà questa schermata. Al termine del combattimento, tornerai direttamente alla carta di navigazione.

### B Freccia azzurra

Indica che la nave selezionata è di tua proprietà.

### C Nome della nave

### D Numero di membri dell'equipaggio a bordo

### E Stato di conservazione della nave

### R Armamenti disponibili

## La navigazione

Seleziona la tua nave, poi clicca con il pulsante destro del mouse su un punto nel mare per dirigersi lì o su una nave nemica per attaccarla.

Le nuvole ti mostrano la direzione del vento. Cerca di sfruttare il vento a favore.

❖ Se selezioni varie navi per una battaglia, quella con un armamento più potente starà in prima linea, mentre le altre staranno a una certa distanza dal nemico.

L'esperienza del capitano, il morale dell'equipaggio e lo stato di conservazione della nave sono fattori che influiscono sull'evoluzione della battaglia.

Il combattimento ha termine quando una delle fazioni perde tutto l'equipaggio. Se ciò si verifica, parte dell'equipaggio del vincente può passare alla nave catturata.

Se conquisti la vittoria in una battaglia navale, ma il numero di marinai scende al di sotto del minimo richiesto, potrai navigare solo fino al porto più vicino; lì, per poter proseguire, dovrai ingaggiare nuovi membri dell'equipaggio.

Figura C: Battaglia navale



### G Minimappa

- Imbarcazioni di proprietà
- Navi pirata
- Isolotti o blocchi di ghiaccio

### H Menu delle azioni

Clicca sulle icone per attivarle.

- I Seleziona tutte le tue navi impegnate in battaglia.

**J Cattura**

Clicca su questa icona e poi clicca con il pulsante destro del mouse per selezionare la nave che vuoi catturare. Se hai successo, la nave catturata entrerà a far parte della tua flotta.

**K Saccheggio**

Se vinci ti impossesserai solo delle merci più preziose che trasporta la nave nemica.

**L Fuggi**

Ordina alle tue navi di fuggire a tutta velocità dal luogo del combattimento.

**M Bandiera bianca**

Arrenderti ti permetterà di salvare la tua nave e il suo equipaggio, anche se perderai le merci. .

❖ Se i tuoi nemici fuggono, questa opzione sarà sostituita dall'icona "Abbandona". Attivala se vuoi porre fine alla battaglia invece di inseguirli.

**N Finestra delle azioni**

Clicca sull'icona relativa per selezionarla.

**O Equipaggio**

Mostra informazioni sull'equipaggio e sul capitano.

**P Visuale di coperta**

Mostra la visuale della coperta.

**Visuale della coperta** (nell'immagine)

**Q Velocità in nodi****R Stato di conservazione****S Capitano a bordo****T Numero di membri dell'equipaggio****U Potenza di sparo**

● 1 ● 5 ● 6

❖ Per calcolare la potenza di sparo di una nave, somma il valore delle munizioni che possiede.

**V Sparo**

Clicca su questo pulsante per aprire il fuoco.

W Clicca su qualsiasi punto della corda per issare o abbassare le vele e regolare la velocità.

X Mostra la disposizione delle armi in coperta.



## Tasti e comandi

### 1. Comandi della tastiera



### Altri comandi

#### Tastiera

<b>F5</b>	<i>Cambia la visuale della minimappa</i>
<b>F6</b>	<i>Mostra l'elenco delle navi</i>
<b>F7</b>	<i>Apri il menu delle notifiche</i>
<b>F8</b>	<i>Mostra la carta di navigazione</i>
<b>1</b>	<i>Stabilisci il prezzo di 1 unità nella finestra del commercio</i>
<b>2</b>	<i>Stabilisci il prezzo di 5 unità nella finestra del commercio</i>
<b>3</b>	<i>Stabilisci il prezzo di 50 unità nella finestra del commercio</i>
<b>4</b>	<i>Stabilisci il prezzo del massimo numero possibile di unità nella finestra del commercio</i>
<b>Spazio</b>	<i>Apri la finestra del commercio (nella città)</i>
<b>Canc</b>	<i>Elimina il messaggio selezionato</i>

**2: Comandi del mouse**

Rallenta la  
velocità del  
gioco



Spara

Accelerera la velocità  
del gioco

**Pulsante sinistro**

- Seleziona un elemento (*nave / edificio / azione*)
- Mostra informazioni  
(*selezionando un cittadino o un edificio o una nave altrui*)
- Apri finestra del commercio  
(*clickando su una gru dopo aver selezionato l'ufficio commerciale o una nave*)

**Pulsante destro**

- Chiudi la finestra aperta
- Stabilisci il punto di destinazione della nave o del convoglio selezionato
- Apri la finestra del commercio  
(*se la nave selezionata è in città*)
- Attacca una nave nemica

**Codice colorato**

➤ Presta attenzione al codice colorato per interpretare correttamente i comandi del gioco.

- In menu, navi, città, edifici
- Solo nella carta di navigazione
- Solo in battaglie navali

<b>Tab</b>	Seleziona ognuna delle navi che hai nel porto (premendo questo tasto ripetutamente)
<b>Invio</b>	Apri la finestra di chat nelle partite in rete e in Internet
<b>Crtl +1,2...</b>	Assegna un gruppo di navi a un numero della tastiera
<b>Home</b>	Fuggi (nelle battaglie navali)
<b>Fine</b>	Arrenditi / Abbandona

**Pulsante sinistro del mouse**

Seleziona varie navi (trascinandovi sopra il cursore del mouse)

**Pulsante destro del mouse**

Apri la finestra di trasferimento tra navi (su una nave o un convoglio)



## Capitolo 1. I tuoi primi 5 minuti

La conquista dell'Impero dei Mari richiede strategia, diplomazia, ingegno e spirito d'avventura. È un compito adatto a tipi audaci, intrepidi e un po' temerari. Una missione su misura per te.

❖ *Prima di iniziare a giocare, ti consigliamo di familiarizzarti con i comandi e le opzioni del gioco; devi solo selezionare l'opzione "Impara a giocare" nel menu principale. Imparerai a muoverti nelle diverse schermate e a dominare i concetti di base di Patrician III - Impero dei Mari: commerciare, costruire città, pilotare le navi...*



Figura 1-1: Menu principale

Il video di presentazione di Patrician III - Impero dei Mari ti conduce alla schermata del menu principale, da cui puoi accedere a tutte le opzioni del gioco.

**A** Posiziona il cursore del mouse sul paragrafo "Campagne" e premi il pulsante sinistro del mouse per selezionare questa opzione.



Figura 1-2: Scegli campagna

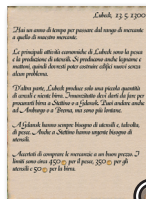
- 1** "Introduzione a Patrician" è la prima delle sette campagne disponibili.
- 2** Presta molta attenzione al testo che appare nella parte inferiore della schermata e che spiega l'obiettivo che devi cercare di raggiungere in questa campagna: diventare un prospero "Patrizio" in un periodo massimo di quattro anni.
- 3** Clicca sul pulsante "Gioca" per iniziare a giocare; la partita si caricherà in qualche secondo.

❖ *Puoi dare inizio alla campagna anche cliccando due volte sul testo "Introduzione a Patrician".*

### Obiettivo

❖ *Ti consigliamo di visualizzare il gioco nella schermata del computer mentre leggi le varie parti di questa sezione.*

Leggi attentamente la lettera che appare nella schermata: vi troverai l'obiettivo della tua prima missione, e anche tracce e consigli per aiutarti ad avere successo. Come cittadino di Lubeck, hai 12 mesi per salire nella scala sociale e smettere di essere un inesperto "Mercante" per trasformarti in un rispettato "Maestro mercante". Nella tua strategia dovrai cercare di unire il successo nelle operazioni commerciali e la conseguente crescita del tuo patrimonio con l'aumento della fiducia e del riconoscimento fra i tuoi concittadini. Clicca sulla croce per chiudere la finestra della lettera.



❖ Puoi chiudere tutte le finestre del gioco - come la lettera che hai appena letto - premendo una volta il pulsante destro del mouse.

## La schermata di gioco

Presta attenzione agli elementi che compongono la schermata di gioco:



La visuale principale (**Figura 1-3: Schermata di gioco**) è ora occupata dall'immagine di una sezione della tua città: Lubeck.

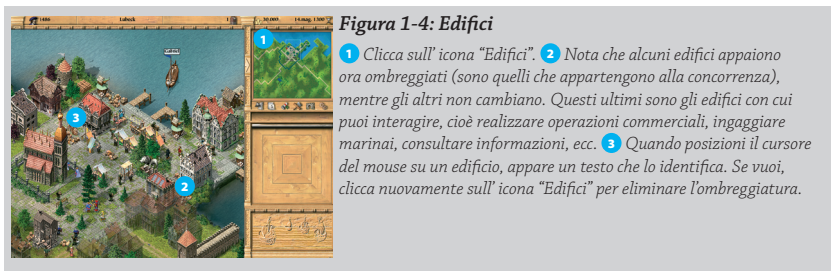
Spostando il cursore del mouse ai quattro bordi della schermata potrai vedere la fisionomia completa della città e della sua periferia.

❖ Puoi anche fare scorrere la visuale della città premendo i tasti  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$  e  $\rightarrow$ .

Nella parte superiore destra della schermata, la minimappa (**Figura 1-3: Schermata di gioco**) ti offre una panoramica generale della città. Il riquadro indica sempre la zona che stai visualizzando nella visuale principale. Osserva come, via via che sposti il mouse in una direzione, il riquadro si sposta nello stesso senso. Se vuoi, puoi centrare una zona determinata della mappa nella visuale principale; devi solo cliccare sul punto desiderato della minimappa.

## Gli edifici della città

Ora osserva le strade di Lubeck e la varietà dei suoi edifici: ciascuno ha una precisa funzione nel gioco.





## Il tuo ufficio commerciale

Figura 1-5: Ufficio commerciale



1 Nella parte superiore sinistra della città troverai l'ufficio commerciale; al momento è l'unico edificio di tua proprietà. Per selezionarlo, clicca con il pulsante sinistro del mouse. 2 Automaticamente si aprirà una finestra con un'immagine del tuo ufficio commerciale. 3 Nella finestra delle azioni appaiono le opzioni disponibili. 4 Clicca sul pulsante "Personale" e riceverai ulteriori informazioni sul personaggio che impersoni nel gioco.

## La tua prima nave

Osserva la visuale principale nella zona del porto: puoi vedere una nave, la "Gabriel". Clicca sulla nave per selezionarla. Automaticamente apparirà una freccia azzurra che indica che quella nave è tua, mentre la finestra delle azioni (Figura 1-6: Informazioni sulla nave) ti mostra i dati della "Gabriel".

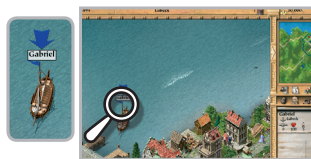


Figura 1-6: Informazioni sulla nave

- A L'ancora indica che la nave è alla fonda nel porto di Lubeck.
- B La velocità è espressa in nodi.
- C Lo stato di conservazione (100 è il massimo).
- D Numero di marinai ingaggiati.
- E Capacità della nave.
- F Carico attuale.
- G Spazio che occupano equipaggio e armamento.

❖ I valori di velocità, carico e armamento sono a zero perché la "Gabriel" è alla fonda, non ha carico e non dispone ancora di armamento.

Il possesso di una nave è essenziale per realizzare operazioni commerciali e progredire nel gioco. Il procedimento è molto semplice; devi comprare prodotti in alcune città e venderli in altre cercando di ottenere il maggior profitto possibile.

È giunto il momento di compiere la tua prima operazione commerciale. Lubeck produce molti utensili e pesce: la cosa più logica che puoi fare è esportare tali merci e importare, al loro posto, i prodotti che la tua città richiede.



Sai già, poiché l'hai letto nella lettera, che puoi trovare tali prodotti nei mercati di Gdansk e Stettino. Ecco: hai già le destinazioni della tua prima spedizione.

Nel porto di Lubeck troverai quattro gru. Quando vi passi sopra con il cursore, apparirà su schermo il testo "Commercio".

## La finestra del commercio

Clicca su una qualsiasi delle gru per accedere alla finestra del commercio.

❖ Per aprire la finestra del commercio, devi avere già selezionato la tua nave.

Figura 1-7: Finestra del commercio

A sinistra appaiono **A** i prodotti disponibili nella città e i prezzi rispettivamente di **B** acquisto e **C** vendita; mentre le colonne a destra mostrano **D** le merci che hai caricato sulla nave ed **E** il prezzo medio che hai pagato ogni unità. Al momento, non avendo ancora comprato nulla, queste ultime sono vuote.

## Come riconoscere un buon prezzo

Prima di comprare o vendere, è importante sapere se un prodotto è caro o economico. Per scoprirlo, confronta i prezzi d'acquisto e di vendita di una stessa merce; se non c'è molta differenza significa che la città riceve sufficienti rifornimenti di quel prodotto e che, quindi, il prezzo sarà ragionevole. Al contrario, quanto più scarsa è una merce, più alto sarà il suo prezzo d'acquisto. Come regola generale, la strategia migliore è comprare i beni nelle città in cui si producono e venderli in quelle in cui scarseggiano.

❖ Se vuoi, puoi consultare la tabella presente nella mappa di *Patrician III - Impero dei Mari* per sapere i prezzi massimi e minimi di compravendita. La mappa è inclusa nel "Lascito" del gioco.

Figura 1-8: Comprare

- 1 Se dai un'occhiata all'elenco delle merci, vedrai che a Lubeck il prezzo d'acquisto di un barile di utensili è inferiore a 350 (prezzo massimo raccomandato) e ti conviene acquistarne alcuni.
- 2 Clicca quattro o cinque volte sulla quantità corrispondente a questa merce nel paragrafo "Compra".
- 3 Osserva che quei barili sono stati caricati sulla nave.
- 4 Verifica, nella colonna di destra, il prezzo medio che hai pagato.

## La tua prima operazione commerciale

❖ Osserva che, via via che acquisti unità di una merce, il suo prezzo aumenta. La spiegazione è semplice: il numero di unità disponibili nella città si riduce con ogni acquisto e, in conseguenza della scarsità, il suo prezzo aumenta.

❖ La domanda dei prodotti e, di conseguenza, il loro prezzo variano costantemente in ogni città a seconda di fattori come la stagione dell'anno, il clima, gli assedi, la concorrenza...

Ripeti l'operazione di acquisto fino a quando il prezzo medio non raggiunge il limite consigliato (350 monete d'oro). Nota che anche il prezzo del vino è molto interessante (meno di 300) e comprane alcuni barili.

❖ *Il pesce e altre merci sono immagazzinate in colli. Ogni collo equivale a 10 barili.*

Quando la merce è stata caricata a bordo, facciamo rotta verso Gdansk, la destinazione della tua prima traversata. Prima, però, chiudi la finestra del commercio.



**Figura 1-9: Levare le ancore**

1 **Clicca sull'icona "Leva ancora"** per metterti in marcia.

2 **La mappa in scala della città viene sostituita da una riproduzione della carta di navigazione.**



**Figura 1-10: Localizza la tua città**

Localizza Lubeck nella mappa. **A** La riconoscerai facilmente perché la tua città è sempre rappresentata da un cerchio azzurro. **B** Il veliero ti indica che la tua nave è alla fonda nel porto. **C** Le altre icone ti mostrano le merci che al momento scarseggiano nella città. Per identificarle, posizionaci il cursore del mouse.



**Figura 1-11: Scegli destinazione**

1 **Per scegliere una destinazione devi prima selezionare la nave.** Se non hai selezionato la "Gabriel", clicca sul riquadro del veliero.

2 **Localizza Gdansk.** Se passi il mouse sul punto rosso, potrai vedere la durata della traversata. Clicca con il pulsante destro del mouse su questo punto.

3 **Una linea ti mostra la traversata che effettuerà la nave.**

4 **Controlla, nella finestra delle azioni, che la destinazione sia corretta.**

5 **Clicca sull'icona di "Avanzamento rapido"** per aumentare la velocità del gioco. Questa funzione si interrompe automaticamente quando si verifica un fatto importante - per esempio, un attacco pirata - o quando la nave arriva a destinazione.

## La navigazione

❖ *La durata di una traversata dipende da vari fattori: le condizioni meteorologiche, il carico della nave, il numero di marinai...*

❖ *Disponi di 6 velocità di gioco. Nel tastierino numerico, premi ripetutamente i tasti + o - per aumentare o diminuire la velocità. Nella parte sinistra della schermata un messaggio mostra la velocità attivata.*

## Notifiche

16 maggio 1300. La "Gabriel" ormeggia nel porto di Gdansk, come ti indica un messaggio che appare alla sinistra della schermata. A destra, il testo "Fattura" ti segnala che hai ricevuto un'altra notifica.

**Figura 1-12: Fattura**

- 1 **Clicca sull'icona lampeggiante "Notifiche".**
- 2 **Automaticamente si apre un messaggio che ti dice che hai pagato i tributi richiesti dalla città di Lubeck. Messaggi come questo, che ti informano sulle tasse e i tributi a cui devi far fronte, appariranno con una certa frequenza durante tutto il gioco.**

❖ *Se hai attivato l'audio del gioco, sarai avvisato dal suono di una campanella ogni volta che riceverai un messaggio o che si verificherà un fatto nuovo.*

## Comprare e vendere

Dopo aver chiuso il messaggio, clicca sul punto rosso che rappresenta Gdansk per aprire la visuale della città, seleziona la tua nave e, quindi, una delle gru del porto per aprire la finestra del commercio. Ricorda che per aprire la finestra del commercio di una città è necessario avere almeno una nave o un ufficio commerciale nella città stessa.

In primo luogo, controlla i prezzi di vendita degli utensili e del vino. Osserva che, poiché scarseggiano, sono merci molto quotate. Clicca sui pulsanti corrispondenti per vendere i barili o i colli che ritieni utile vendere (purché l'operazione ti dia un profitto, naturalmente).

Osserva i prodotti disponibili nel mercato di Gdansk. La birra e il grano, necessari a Lubeck, hanno un ottimo prezzo. Compra finché hai spazio sulla nave, perlomeno fino a quando il prezzo si mantiene su parametri vantaggiosi.

È ora di tornare a casa. Chiudi la finestra del commercio e clicca sull'icona "Leva ancora" per aprire la carta di navigazione.

Nota che Stettino e Rostock si trovano sulla rotta per Lubeck; sembra sensato fermarsi nei loro porti e cercare di effettuare qualche operazione commerciale.

Clicca con il pulsante destro del mouse su Stettino per impostare la rotta; infine attiva l'"Avanzamento rapido" per accelerare il gioco.

❖ *Quando la tua nave arriva a destinazione, puoi aprire direttamente la finestra del commercio senza aprire la visuale della città: devi solo cliccare con il pulsante destro del mouse sul punto che identifica la città nella carta di navigazione.*

Osserva i prezzi di acquisto e di vendita a Stettino. Gli utensili scarseggiano e tu ne hai ancora diversi barili nella nave; vendili al miglior prezzo possibile.

Ora dirigiti a Rostock e ripeti l'operazione: comprare a poco e vendere caro. Sicuramente potrai vendere alcuni barili di birra...

❖ *Ricordati di prestare particolare attenzione al mercato della tua città di residenza, e cerca di tornare a Lubeck con i prodotti di cui ha bisogno. Tieni conto del fatto che fornire a una città i prodotti di cui c'è maggiore richiesta è un buon modo per migliorare la tua reputazione.*



## Immagazzinare merci

Infine torna a Lubeck. Nel porto cerca di vendere al miglior prezzo possibile. Sicuramente non potrai disfarti di tutte le merci, perché hanno un prezzo troppo alto; in questo caso puoi decidere di immagazzinarle nel tuo ufficio commerciale per venderle più tardi o caricarle su una delle tue navi per le future spedizioni mercantili.

Figura 1-13: Immagazzinare merci



- 1 Nella finestra delle azioni, clicca sul pulsante "Nave > Ufficio".
- 2 La colonna "Nave" della finestra del commercio mostra ora le merci disponibili sulla tua nave.
- 3 La colonna "Ufficio" - ora vuota - mostra i prodotti immagazzinati nell'edificio.
- 4 Nella prima fila, che corrisponde alla birra, clicca sulla freccia ">" che si trova nella colonna "Scarica".
- 5 Un barile di birra sarà automaticamente scaricato nel magazzino.

Ripeti questa operazione varie volte, però non vuotare completamente la "Gabriel": puoi tentare di vendere il suo carico nelle prossime traversate.

Ora osserva le monete d'oro che hai a disposizione; se sei stato prudente nella compravendita di prodotti, vedrai che il tuo capitale è aumentato. Forse non sarà una crescita spettacolare, ma ricorda che è solo il primo passo della tua carriera.

## Lettera personale

Il 20 maggio 1300 ricevi una nuova lettera personale con alcuni consigli. Leggili con molta attenzione e preparati per la tua seconda spedizione. Destinazione: Oslo. Prima di partire, carica la "Gabriel" di utensili.

A Oslo potrai vendere utensili e birra a prezzi quasi insuperabili. Prima di ripartire, non dimenticare di comprare ferro, una materia prima essenziale per Lubeck. Durante il percorso puoi visitare Aalborg e Malmö per ampliare i tuoi vincoli commerciali.



## La tua reputazione

A poco a poco il tuo patrimonio aumenta. Allo stesso tempo, ogni volta che porti a Lubeck merci necessarie, la tua reputazione cresce. Per avere successo e raggiungere i tuoi obiettivi, è importante che i tuoi concittadini abbiano una buona opinione di te, e questo si ottiene solo soddisfacendo le loro esigenze.



Nella visuale della città, clicca sulla figura di diversi cittadini per sapere la loro opinione e poterti comportare di conseguenza. Nota che alcuni di loro reclamano un ampliamento della chiesa. Forse puoi aiutarli.

Con opere simili potrai migliorare la tua reputazione. Combina le operazioni commerciali con azioni destinate a rafforzare il tuo prestigio sociale e raggiungerai qualsiasi obiettivo ti si proponga.

**Figura 1-14: Donazione**



1 Clicca sulla "Chiesa". 2 Nella finestra delle azioni, clicca sul pulsante "Ampliamento". Potrebbe essere una buona idea contribuire al benessere della gente con una donazione. 3 Premi ripetutamente sul segno "+" per selezionare la quantità di monete d'oro che vuoi donare. 4 Infine clicca su "Dona".

Non tarderai molto a diventare "Maestro mercante"; ti basterà mantenere le rotte commerciali che hai già stabilito. Per ottenere il massimo profitto dalla tua nave, ti consigliamo di visitare le taverne di ogni città finché non troverai un buon capitano. E non dimenticare di far riparare la nave quando il suo stato di conservazione è inferiore a 90.

Questo è solo l'inizio di una lunga strada; con l'esperienza imparerai a far fronte ai pericoli del mare e alle avversità della vita sociale, commerciale e politica.

L'Impero dei Mari ti attende. Buona fortuna, navigante.



## Capitolo 2. Il menu principale

Dalla schermata del menu principale (*Figura 4-1 Menu principale*) puoi accedere a tutte le opzioni del gioco. Premi con il pulsante sinistro del mouse su uno dei paragrafi per selezionarlo.

### 2.1 Modalità di gioco

#### 2.1.1 Impara a giocare

Questa modalità, divisa in cinque sezioni, ti spiega i concetti di base di Impero dei Mari e ti aiuta a familiarizzarti con i comandi del gioco.

##### La schermata di gioco

Descrive dettagliatamente gli elementi della schermata di gioco, il significato delle icone e il loro funzionamento.

##### Le tue navi

Spiega come interpretare le informazioni relative alle navi; come controllare, riparare e costruire una nave e come ingaggiare l'equipaggio.

##### Commercio

Offre informazioni essenziali sul funzionamento del gioco e spiega come realizzare operazioni commerciali.

##### Costruzione di edifici

Spiega come funzionano gli edifici della città, la costruzione e produzione di beni e la loro influenza sulla popolazione.

##### Battaglie navali

Ti insegna a manovrare in mare, ad aprire il fuoco e ad abbordare le navi.

Clicca su un'opzione per selezionarla, poi premi il pulsante "Gioca".



Figura 2-1: Impara a giocare

Un narratore ti guida, passo dopo passo, attraverso le varie sezioni di "Impara a giocare". Se vuoi, puoi anche seguire le sue istruzioni leggendo i **A** testi che appaiono nella parte inferiore della schermata. Clicca su **B** per proseguire e su **C** se vuoi tornare al passo precedente.

#### 2.1.2 Campagne

Hai a disposizione sette campagne: "Introduzione a Patrician", "La nave fantasma", "Impero dei Mari", "Bancarotta", "Carestia", "Il grande incendio" e "La peste nera". Ognuna ti propone una serie di sfide che devi superare, una ad una, fino a raggiungere l'obiettivo finale.



**Figura 2-2: Scegli campagna**

- 1 **Clicca sul titolo di una delle campagne per selezionarla.**
- 2 **Nella finestra inferiore apparirà una descrizione degli obiettivi che devi raggiungere.**
- 3 **Premi il pulsante “Gioca” per iniziare la partita.**

## Livello di difficoltà

Se vuoi, puoi regolare a tuo piacimento diversi parametri che determinano il livello di difficoltà della campagna; clicca sul pulsante “Dettagli”.



**Figura 2-3: Configurazione del gioco**

Clicca sui segni **A** o **B** per modificare il livello di difficoltà di ogni sezione. Puoi scegliere tra **C** “Alto”, “Basso” e “Normale”. Premi il pulsante **D** “Accetta” per tornare alla schermata di scelta della campagna.

**Commercio** Maggiore è la difficoltà, minore sarà il margine di guadagno delle tue operazioni commerciali: i prezzi di acquisto salgono e quelli di vendita calano.

**Reputazione** Maggiore è il livello di difficoltà, più fatica dovrai fare per ottenere il riconoscimento dei cittadini.

**Domanda di abitanti** Stabilisce la quantità di beni richiesti dai cittadini perché siano soddisfatti. Se le loro esigenze aumentano, sarà necessaria una maggiore varietà di prodotti per soddisfarle e sarà più lenta la crescita delle città.

**Battaglie navali** Determina la capacità di manovra delle navi e la precisione di tiro dei cannoni.

**Attività dei pirati** Aumenta o riduce il numero e la frequenza degli attacchi dei pirati.

**Attività del Principe** Definisce sia la frequenza con cui il Principe chiede alle città la soddisfazione delle sue esigenze, sia le dimensioni dell'esercito durante gli assedi.

❖ *Le sezioni “Ricchezza iniziale” e “Numero di navi” non sono configurabili nella modalità “Campagne”.*

### 2.1.3 Un giocatore

Questa modalità di gioco ti permette di configurare come preferisci la partita che giocherai e di stabilire la difficoltà della sfida che affronterai.

Osserva le opzioni di configurazione del gioco, poi clicca sul pulsante “Gioca” per iniziare la partita.



## Nome del giocatore



**Figura 2-4: Nome del giocatore**

- 1 Premi con il pulsante sinistro del mouse sulla relativa casella e scrivi con la tastiera il nome che vuoi adottare nel gioco.
- 2 Ripeti l'operazione per immettere il tuo cognome.

## Mapa, città di residenza, anno d'inizio e livello di difficoltà



**Figura 2-5: Scegli mappa e città**

- 1 Il gioco include una mappa "Originale". Se vuoi giocare in una mappa creata da te o da un'altra persona con l'"Editor di mappe", clicca sulla casella "Mappa" e quindi seleziona nell'elenco lo scenario che desideri.
- 2 Clicca sul segno corrispondente per stabilire l'anno d'inizio del gioco. Via via che passa il tempo, aumentano le dimensioni della città e il numero di edifici.
- 3 Scegli tra i cinque livelli di difficoltà disponibili; da "Mercante", il più semplice, fino a "Patrizio", il più difficile.
- 4 Clicca sulla casella "Città" per scegliere la tua località di residenza.
- 5 Posiziona il cursore del mouse sui punti che rappresentano le città per identificarle e ottenere informazioni sulle loro capacità produttive, infine clicca per selezionare la tua località di residenza. Puoi stabilirti solo nelle città anseatiche, cioè tutte quelle rappresentate da un cerchio azzurro.



## Dettagli

Questa opzione (**Figura 2-3: Configurazione del gioco**) ti permette di stabilire altri parametri di difficoltà del gioco (consulta il paragrafo 2.1.2 di questo manuale: "Campagne").

**Ricchezza iniziale** Stabilisce la quantità di denaro con cui inizi a giocare: "Bassa", "Media" o "Alta".

**Quantità di navi** Puoi iniziare il gioco con solo una goletta o con una goletta e una caravella.

## Obiettivo

Scegli il tuo obiettivo e competi contro i commercianti controllati dal computer:



Figura 2-6: Obiettivo del gioco

- 1 Clicca sulle frecce per selezionare l'obiettivo della partita.
- 2 Clicca sul segno corrispondente per selezionare il limite di tempo di gioco o il limite di popolazione o di ricchezza prefissati.
- 3 Clicca qui per scegliere la velocità di gioco tra le sei opzioni disponibili.

➤ Al termine della partita, Patrician III ti offrirà la possibilità di continuare a giocare.

➤ In qualsiasi momento puoi aumentare o ridurre la velocità di gioco premendo + o - nel tastierino numerico.

**Nessuno** Gioca senza obiettivi prestabiliti, cercando semplicemente di ottenere ciò che ti sei proposto.

**Sindaco** Diventa il “Sindaco” della tua città di residenza entro un determinato limite di tempo.

**Governatore** Disponi di un determinato periodo di tempo per diventare il “Governatore” della Lega Anseatica. Questo è l'obiettivo più difficile.

**Massimo punteggio** Il gioco termina dopo un determinato periodo di tempo. Il successo di ogni giocatore (capitale disponibile, reputazione e rango raggiunti) si misura in punti. Vince il giocatore con il punteggio maggiore.

**Ricchezza** Al termine del tempo di gioco, si confronta la ricchezza di ogni giocatore per stabilire chi ha vinto.

**Popolazione totale** Il gioco termina appena la popolazione dell'Impero dei Mari raggiunge un determinato numero di abitanti.

## 2.2 Caricare e salvare partite

Questa opzione ti permette di recuperare in qualsiasi momento una partita che hai salvato in precedenza.

### 2.2.1 Come caricare una partita salvata

Figura 2-7: Carica una partita



- 1 Scegli la modalità di gioco a cui appartiene la partita che vuoi recuperare.
- 2 Nella finestra a destra appare l'elenco delle partite disponibili.
- 3 Clicca su quella che ti interessa per selezionarla.
- 4 La finestra a sinistra ti mostra la descrizione della partita selezionata.
- 5 Premi il pulsante “Carica” per riprendere il gioco.

❖ Se vuoi eliminare una partita salvata, selezionala e clicca sul pulsante “Cancella” che appare sotto la descrizione della partita (Figura 2-7: Carica una partita).

## 2.2.2 Come salvare una partita

Figura 2-8: Salvare una partita



- 1 Durante il gioco clicca sull'icona “Opzioni” per accedere al relativo menu.
- 2 Clicca sul pulsante “Salva partita”.
- 3 Si aprirà l'elenco delle partite salvate.
- 4 Nella casella in bianco scrivi il nome che vuoi dare alla partita corrente.
- 5 Clicca sul pulsante “Salva”.

❖ Puoi accedere al menu di opzioni anche premendo il tasto **Esc** in qualsiasi momento del gioco.

## Sovrascrivere una partita



Figura 2-9: Sovrascrivere una partita

- 1 Se vuoi salvare una partita su un'altra salvata in precedenza, seleziona quest'ultima nell'elenco di partite disponibili.
- 2 Nella parte sinistra della schermata apparirà la descrizione del gioco che sostituirai.
- 3 Clicca su “Salva”.
- 4 Nella finestra di conferma seleziona la risposta corretta.

## 2.3 Opzioni

Questa sezione ti permette di regolare sia l'audio che gli aspetti grafici del gioco.

❖ Elementi come gli effetti meteorologici e un alto livello di dettaglio usano molte risorse del tuo computer. Se noti che il gioco è troppo lento, ti consigliamo di selezionare un livello inferiore o, se è il caso, di disattivarli.

**Risoluzione di schermata** Scegli tra 800 x 600, 1024 x 768 e 1280 x 1024 pixel. Più è alta la risoluzione, più elementi può contenere la schermata.

**Profondità di colore** Scegli tra 16 bit (alta densità) o 32 bit (colore vero). A un maggior numero di bit corrisponde un maggiore dettaglio.

**Dettaglio** Scegli tra “Disattivato”, “Basso”, “Normale” e “Alto”.

**Effetti del clima** Attiva o disattiva la presenza di pioggia, neve e gelo su schermo.

**Volume di musica, suoni, video** Regola questi parametri spostando l'indicatore a sinistra e a destra per alzare o abbassare il volume.

**Invertire stereo** Questa opzione ha lo stesso effetto che otterresti invertendo la posizione delle tue casse.

**Velocità del gioco** Scegli una delle 6 opzioni disponibili. Con la velocità “Normale” un giorno trascorre in un minuto, e con la velocità “Molto rapida” in 20 secondi.

**Video** Attiva / disattiva la riproduzione dei filmati che illustrano fatti rilevanti del gioco.

**Messaggi di aiuto** Se questa opzione è attivata, potrai visualizzare le informazioni su determinati elementi del gioco quando vi sposti sopra il cursore.

**Navi in convoglio** Scegli se vedere tutte le navi che formano un convoglio quando si trovano in una città o solo la nave capitana.

**Salva ogni** Stabilisce la frequenza con cui la partita sarà salvata automaticamente.

❖ *Le partite vengono salvate automaticamente con il nome “Auto”, e ciascuna sostituisce quella precedente.*





## Capitolo 3. L'Impero dei Mari

### 3.1 Introduzione

#### Rassegna storica

La Lega Anseatica fu fondata a metà del secolo XIII per proteggere gli interessi commerciali dei suoi membri. In poco tempo smise di essere un gruppo di mercanti con spirito avventuroso e divenne una prospera associazione di commercianti con uno straordinario potere politico in tutto il nord Europa. In questo senso la Lega precorse, in realtà, l'attuale Unione Europea.

L'accesso alla Lega era limitato ai patrizi, un gruppo sociale formato dai mercanti ricchi che governavano la maggior parte delle città del Mar del Nord e del Baltico. Un gruppo sociale che, con notevole ambizione e impegno, costruì un potente impero dei mari.

#### Scegli la tua sfida

*Patrician III* ti invita a impersonare un intrepido mercante in cerca di fortuna e deciso a creare il proprio impero. Progetta un'adeguata strategia commerciale, coltiva l'arte della diplomazia, ottieni il riconoscimento sociale, sviluppa le tue conoscenze di tattica militare o, se lo ritieni conveniente, trasformati in pirata... Solo tu decidi quali strade seguire per prosperare in un mondo in cui convivono commercianti ambiziosi, corsari spietati e principi dispotici. Solo tu decidi la strategia da seguire per conquistare e dominare l'Impero dei Mari.

### 3.2 Le città

*Patrician III - Impero dei Mari* include le 24 città più importanti della Lega Anseatica.



Figura 3-1: Classificazione delle città

- A** Città anseatiche
- B** Uffici commerciali anseatici
- C** Stazioni commerciali anseatiche

#### Città anseatiche

Anche se puoi aprire uffici commerciali e costruire edifici in tutte le città del gioco, per stabilire la tua residenza (*Figura 5-5: Scegli mappa e città*) e farti un nome nell'Impero dei Mari puoi scegliere solo tra le seguenti 12 città: Amburgo, Brema, Colonia, Gdansk, Lubeck, Tallin, Riga, Rostock, Stettino, Stoccolma, Thorn e Visby. In una di queste 12 città puoi commerciare e prosperare, lottare per migliorare la tua reputazione e anche aspirare alla carica di "Sindaco".

#### Uffici commerciali anseatici

Bergen, Bruges, Londra e Nówgorod sono città in cui puoi aprire un ufficio commerciale, ma non intraprendere una carriera politica.

#### Stazioni commerciali anseatiche

Le otto stazioni commerciali di Aalborg, Edimburgo, Groningen, Ladoga, Malmö, Oslo, Ripen e Scarborough non dispongono di "Corporazioni" né di "Cantieri navali", e hanno solo piccole darsene per eseguire le riparazioni delle navi.

### 3.2.1 La popolazione della città

Nella città convivono tre gruppi sociali, ognuno dei quali ha diversi interessi: ricchi, poveri e una classe intermedia formata dai benestanti.



**Figura 3-2: Condizione sociale della popolazione**

- 1 Clicca sull'icona "Popolazione" per conoscere la condizione sociale della popolazione della tua città.
- 2 Si aprirà automaticamente una finestra con informazioni sul numero di cittadini che appartiene a ognuno degli strati sociali e il loro indice di soddisfazione.
- 3 Una freccia verde verso l'alto indica che questo indice tende ad alzarsi, mentre una freccia rossa segnala che lo stato d'animo è pessimista.

❖ *L'indice di soddisfazione dei cittadini varia molto lentamente. La gente non dimentica facilmente un periodo prolungato di carenze.*

Una città in crescita attrarrà i mendicanti che vivono nei dintorni. Perché si trasformino da mendicanti a cittadini, queste persone hanno bisogno di una casa e di un lavoro. Tutti i nuovi lavoratori provengono dal gruppo dei mendicanti. Il numero di lavoratori in una città indica il suo livello di attività economica.

Clicca sull'immagine dei diversi tipi di cittadini per sapere la loro opinione e scoprire quali sono le loro necessità. Se vuoi continuare a progredire, dovrai prestare molta attenzione alle richieste dei poveri, perché sono basilari per lo sviluppo della città.

❖ *Puoi trovare informazioni molto utili anche nelle strade che conducono in città. Se clicchi sui cittadini, ti spiegheranno i loro motivi per stabilirsi in città o per abbandonarla.*

#### Necessità quotidiane

Perché una città prosperi, deve poter contare sulle merci di cui ha bisogno; in caso contrario, la gente se ne andrà anche se abbondano il lavoro e le case.

Ogni gruppo sociale ha le proprie necessità di alimenti di base e di beni di consumo:

- I cittadini poveri chiedono cereali, birra, pesce e legno in abbondanza. Una volta coperte queste necessità, sono apprezzati anche le ceramiche, l'olio, il cuoio e la lana.
- Birra, pesce e lana sono prodotti di prima necessità per i cittadini benestanti; in seguito chiedono carne, cereali, legno, olio e stoffe.
- I prodotti prioritari per i ricchi sono la carne, il vino e le stoffe. Il legno, le pelli, la ceramica e l'olio hanno un'importanza secondaria.



## Come calcolare il consumo settimanale di una città

La popolazione preferisce sapere che nel magazzino ci sono provviste per diversi giorni. Nella visuale della città clicca sulla “Borsa valori” per sapere qual è il suo consumo settimanale; potrai così calcolare quanto tempo dureranno le provviste.

**Figura 3-3: Consumo settimanale**



1 Nella visuale della città, clicca sulla “Borsa valori” per selezionarla. 2 La finestra delle azioni mostra le opzioni disponibili. 3 Clicca sul pulsante “Consumo”. 4 Nella colonna “Riserve” puoi vedere le provviste disponibili. 5 La colonna “Totale” rappresenta il consumo settimanale di ogni merce.

## Infrastrutture

Se i cittadini hanno provviste in abbondanza, il livello di soddisfazione della popolazione dipenderà dallo sviluppo e dall'ampliamento della città. Se vuoi che la città cresca, dovrai fornire case a tutti i gruppi sociali. Sarà necessario anche pavimentare le strade per migliorare le condizioni igieniche, scavare pozzi per combattere gli incendi, costruire ospedali per prevenire le epidemie e chiese per praticare la religione.

Tutte queste iniziative sono nelle tue mani. Il successo della tua impresa dipende in gran parte dalla tua decisione nel trasformare la città e dalla tua generosità nel soddisfare le richieste fisiche e spirituali dei tuoi concittadini (*consulta il capitolo 7 di questo manuale: “Costruzione” per imparare a edificare case, infrastrutture e installazioni produttive*).

## Avvenimenti

Le celebrazioni sollevano il morale della popolazione. La gente ti sarà grata se organizzerai una festa, soprattutto dopo un periodo di carestia, un'epidemia o un assedio.

**Figura 3-4: Celebrazione**



1 Per preparare una celebrazione, clicca sul “Mercato”. 2 Leggi attentamente il messaggio che appare nella finestra e, se sei disposto ad affrontare le spese necessarie, clicca sul pulsante “Annuncia”. 3 Assicurati di disporre di tutto il necessario (entro la data prevista) perché la festa sia un successo.

### 3.2.2 Gli effetti meteorologici

I fenomeni atmosferici influiscono notevolmente sulla vita nell'Impero dei Mari. Quando elabori la tua strategia, devi tenere conto di questi fattori:

- La pioggia nella città indica che nelle vicinanze si sta scatenando una tempesta che può colpire le tue navi.
- Da dicembre a febbraio la brina copre la maggior parte del territorio e, quindi, la produzione agricola cala notevolmente.
- Nei mesi più duri dell'inverno i porti gelano, soprattutto nelle città del nord-est. Nessuna nave potrà attraccare o uscire dal porto e si presenterà la minaccia dei temibili iceberg.





## Capitolo 4. Commercio

### 4.1 Mercì

In *Patrician III - Impero dei Mari* disponi di 20 merci con cui puoi commerciare per soddisfare le richieste dei cittadini e, naturalmente, ottenere un beneficio personale. I prodotti si dividono in quattro categorie.

#### Alimenti

**Cereali****Birra****Pesce****Carne**

❖ *Pesce, cereali e birra sono prodotti di base per i cittadini poveri, mentre la carne è principalmente per la gente ricca e benestante.*

#### Beni di consumo

**Lana****Stoffe****Ceramiche****Sale****Cuoio****Olio****Canapa****Utensili**

❖ *I cittadini più poveri chiedono lana, cuoio e legno. I ricchi vogliono stoffe, olio e ceramiche. La richiesta di canapa, sale e utensili, di solito, è minore.*

#### Articoli di lusso

**Vino****Spezie****Miele****Pelli**

❖ *Logicamente gli articoli di lusso sono consumati solo dai cittadini ricchi e benestanti. Se in una città ci sono pochi abitanti che appartengono a questo gruppo sociale, la richiesta sarà scarsa.*

#### Materie prime

**Mattoni****Legno****Pece****Ferro**

❖ *Le materie prime sono necessarie per costruire edifici e per fabbricare prodotti. La pece è un elemento fondamentale per costruire e riparare navi.*

Non è necessario che tutti i prodotti siano disponibili contemporaneamente. Solo gli alimenti hanno un ruolo essenziale. Se in una città scarseggiano a lungo, si verificherà una carestia; la domanda di viveri crescerà notevolmente e la popolazione si ridurrà.

❖ *Il livello di difficoltà che stabilisci nell'opzione "Necessità dei cittadini" (Figura 2-3: Configurazione del gioco) determina la quantità di beni di cui la popolazione ha bisogno per essere soddisfatta.*

### 4.2 Prezzi

I prezzi di tutte le merci sono soggetti alla legge della domanda e dell'offerta. L'offerta è costituita dai prodotti immagazzinati nella città.

La domanda è la somma dei prodotti richiesti dalla popolazione e delle materie prime necessarie alle fabbriche e alle altre installazioni produttive (consulta il paragrafo 7.4 di questo manuale: "Edifici di produzione: fabbriche e impianti").

La differenza tra l'offerta e la domanda determina i prezzi di acquisto e di vendita di un prodotto. Quanto più scarso è un bene, maggiore è il suo prezzo. Ogni volta che compri un'unità di un prodotto si riduce l'offerta totale della città, e il prezzo aumenta via via che acquisti nuove unità.

❖ Le necessità di materie prime degli impianti di produzione non sono rappresentate nella "Borsa valori" (Figura 3-3: Consumo settimanale).

❖ La domanda di materiali da costruzione (mattoni, legno, canapa e utensili) dipende dalle dimensioni della città e dal carico di lavoro dei suoi cantieri navali.

## Un buon prezzo

L'offerta e la domanda si equilibrano quando le necessità di una città sono soddisfatte per diverse settimane. Quando ciò si verifica, la differenza tra i prezzi di acquisto e di vendita si riduce notevolmente. Questo è un buon momento per comprare merci. Più basso è il prezzo a cui acquisti, maggior profitto potrai ottenere dalla vendita.

❖ Tutti i prodotti hanno un prezzo di equilibrio tra offerta e domanda che resta invariabile in tutte le possibili configurazioni del gioco. Però, via via che aumenta il livello di difficoltà nell'opzione "Commercio" (Figura 2-3: Configurazione del gioco), il margine di profitto sarà minore.

## 4.3 La finestra del commercio

Per poter commerciare in una città è necessario che tu abbia una nave o un convoglio alla fonda nel porto o che disponga di un ufficio commerciale nella città stessa.



Figura 4-1: Aprire la finestra di commercio

1 Seleziona la nave con cui vuoi commerciare (in caso contrario, l'operazione sarà effettuata direttamente attraverso il tuo ufficio commerciale). 2 Clicca su una delle gru del porto per aprire la finestra del commercio.

## Informazioni della finestra del commercio

Merce	Città	Compra	Vendi	Nome	Mtd.
ceramica	131	200	268		
corno	184	219	181		
corno	184	221	254		
ferro	186	260	423	51	833
lana	60	238	425		
legno	108	61	60		
mattoni	20	111	126		
mede	278	189	141		
olio	454	324	60	10	84
poco	7	114	92		
pelle	27	194	141		
povero	176	249	326	10	136
sabe	113	17	11		
specie	107	106	179		
stello	92	167	396		
stivato	687	343	265		
vino	451	267	251	21	276

Figura 4-2: Finestra del commercio

- A Nome della città e riserve totali
- B Carico della nave / Capacità massima
- C Nome della nave
- F Elenco delle merci
- E Riserve disponibili nella città
- G Prezzo di acquisto
- G Prezzo di vendita
- H Carico immagazzinato nella nave o nell'ufficio commerciale
- I Prezzo medio di acquisto

❖ Ricorda che le merci vengono immagazzinate in barili o colli. Un collo equivale a 10 barili.

## Come comprare e vendere



**Figura 4-3: Comprare e vendere**

1 Con la finestra del commercio aperta, scegli se vuoi commerciare con la città o trasferire merci tra la nave e i tuoi magazzini. 2 Per comprare un'unità di un determinato prodotto, clicca sul suo prezzo nella colonna "Compra". 3 Per realizzare una vendita, ripeti l'operazione nella colonna "Vendi". 4 L'importo dell'operazione verrà aggiunto o dedotto automaticamente dal tuo capitale. 5 Premi sul relativo pulsante se vuoi stabilire il numero di unità scambiate in ogni operazione (per comprare o vendere tutte le unità disponibili, seleziona "Max").

❖ Comprare merci a lotti non comporta nessun vantaggio economico; è solo una questione di comodità.

## 4.4 Il tuo ufficio commerciale



All'inizio di una partita disponi di un ufficio commerciale nella tua città di residenza. Oltre a gestire le tue operazioni, l'ufficio svolge anche funzioni di magazzino.

Puoi aprire un ufficio commerciale in tutte le città del gioco, ma solo se la tua reputazione è sufficientemente alta. E per migliorare la tua reputazione è essenziale che abbia stabilito in precedenza legami commerciali con la città.

### 4.4.1 Opzioni dell'ufficio commerciale

Per entrare nell'ufficio commerciale, clicca su questo edificio nella visuale della città. La finestra delle azioni mostra le opzioni disponibili. Cliccaci sopra per attivarle.

#### Bilancio

Questa finestra mostra il bilancio delle perdite e dei guadagni della tua attività; ti permette anche di assumere o licenziare un gestore. Se vuoi assumere un amministratore dell'ufficio, clicca sul pulsante "Assumi"; il suo salario settimanale sarà incluso nel bilancio.

❖ In qualsiasi momento puoi licenziare l'amministratore premendo "Licenzia".



#### Merci

Consulta le informazioni sulle scorte e sui livelli di produzione o consumo della tua azienda nella settimana precedente. Uno zero accanto a un prodotto indica che, anche se sei il proprietario dell'azienda, non hai prodotto niente nella settimana precedente per mancanza di lavoratori o di materie prime.



## Inventario delle armi

Verifica quante armi hai immagazzinate e a disposizione delle tue navi.

## Magazzino

L'ufficio commerciale è anche il tuo primo magazzino. In questa finestra viene precisato lo spazio disponibile e, se necessario, la necessità di un ampliamento. Inizialmente il tuo ufficio commerciale ha una capacità sufficiente per 500 carichi; se superi questa quantità, affitterai automaticamente più spazio di immagazzinaggio (fino un massimo di 200 carichi). Questo affitto comporta un costo. Puoi anche, se vuoi, assumere guardie per la protezione delle tue merci.



❖ Se ritieni di avere bisogno di più spazio, puoi costruire nuovi magazzini nella città con una capacità di 200 carichi (consulta il paragrafo 7.2.2 di questo manuale: "Magazzino").

## Ufficio commerciale

Se hai assunto un amministratore per il tuo ufficio commerciale, potrai effettuare operazioni commerciali in modo automatico. L'amministratore può gestire l'acquisto e la vendita sistematica di qualsiasi prodotto o anche immobilizzare una merce per evitare che le tue navi la trasportino altrove.



**Figura 4-4: Vendere prodotti**

❶ Nella colonna "Riserve", stabilisci il numero minimo di unità che vuoi avere disponibili in qualsiasi momento. ❷ Clicca poi sul pulsante che si trova nella colonna "Merci" fino ad attivare l'opzione "Vendi a città" (icona arancione). L'amministratore smetterà di vendere quando il numero di unità disponibili avrà raggiunto la quantità prefissata. ❸ Nella colonna "Prezzo" stabilisci il prezzo minimo a cui il tuo amministratore può vendere merci alla città.



**Comprare alla città**



**Vendere alla città**



**Immagazzinare nell'ufficio**



**Ritirare dall'ufficio**



**Figura 4-5: Comprare beni**

❶ Nella colonna "Riserve", digita il numero massimo di unità che vuoi mantenere di scorta. ❷ Clicca poi sul pulsante che si trova nella colonna "Merci" fino ad attivare l'opzione "Compra a città" (icona azzurra). L'amministratore smetterà di comprare quando l'ufficio commerciale disporrà delle unità prefissate. ❸ Nella colonna "Prezzo" stabilisci il prezzo massimo che il tuo amministratore è autorizzato a pagare.

Con questa opzione l'amministratore garantisce che le navi di tua proprietà che coprono una rotta commerciale specifica non esauriranno le scorte dell'ufficio (consulta il paragrafo 4.7 di questo manuale: "Rotte commerciali automatiche").



**Figura 4-6: Immagazzinare prodotti**

- 1 Nella colonna "Riserve", stabilisci il numero minimo di unità che vuoi conservare.
- 2 Premi poi sul cerchio a destra per confermare la tua scelta. Le navi che stanno coprendo una rotta commerciale non potranno prendere nessuna merce al di sotto del limite stabilito per quella quantità.

## Personale

Questa finestra ti fornisce dati personali e informazioni aggiornate sull'opinione che hanno di te i tuoi concittadini. Sai già che la tua situazione nel gioco dipende in buona parte dalla tua reputazione nella tua città natale.

## Trasferimento

Questa opzione è disponibile solo se l'ufficio commerciale che visiti non è nella tua città di residenza. In questo caso potrai cambiare domicilio, se vuoi, ma dovrai assumerti le spese di trasferimento.



**Situazione sociale in questa città**  
La tua reputazione in questa città è diminuita.

## 4.5 Statistiche

Clicca sull'icona che rappresenta il capitale che hai a disposizione (**Figura 2-1: La città**) e nella finestra delle azioni si aprirà il menu delle statistiche, in cui (grazie ai grafici) potrai verificare l'evoluzione di tutti i tuoi affari. Premi sulle icone per accedere alle relative opzioni.



**Figura 4-7: Menu delle statistiche**

- A Capitale disponibile**
- B Aziende di proprietà** Fornisce dati sul bilancio, sulle proprietà e sulla produzione delle tue aziende.
- C Concorrenza** Mostra l'evoluzione di altri mercanti della tua zona.
- D Città** Informa sulla situazione sociale ed economica di tutte le città.
- E Confronto** Ti permette di confrontare aree specifiche dello sviluppo di ogni città.

## Aziende di proprietà

**Bilancio** Consulta il bilancio e il conto di ingressi e spese della tua azienda.

**Ricchezza** Un grafico ti mostra il valore della tua azienda e la sua evoluzione nel tempo.

**Navi** Informazioni sulle tue navi, sugli equipaggi, sui carichi...

**Produzione** Ti fornisce dati sulle tue fabbriche e impianti produttivi.

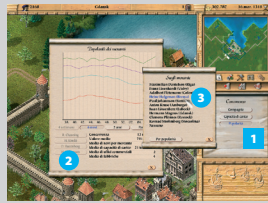


**Rifornimento** Verifica quante merci sono disponibili nella città, incluse quelle dei tuoi magazzini.

❖ *Seleziona il periodo di consultazione di ogni sezione: mensile, semestrale, annuale... L'opzione "Partita" mostra i grafici generati dall'inizio della partita, ma sarà disponibile solo a partire dal 1° gennaio del terzo anno di gioco.*

## Concorrenza

Confronta graficamente il valore dell'azienda, la capacità di carico e la popolarità con quelle dei tuoi concorrenti.



**Figura 4-8: Concorrenza**

1 Seleziona il parametro che vuoi confrontare. 2 Se vuoi sostituire il grafico di un mercante con quello di un altro, clicca sul nome del primo. 3 Nell'elenco dei commercianti, premi su uno di loro. Il grafico mostrerà automaticamente le informazioni relative al mercante selezionato (questo elenco può essere ordinato alfabeticamente o secondo altri criteri: capacità di carico, ricchezza e popolarità).

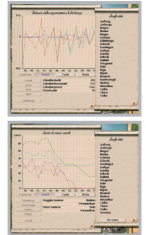
## Città

Seleziona una città e verifica il suo sviluppo demografico, la divisione sociale, le curve di produzione, le esportazioni e l'evoluzione dei rifornimenti. Puoi confrontare i dati relativi alle merci che selezioni.

### Confronto delle città

Questa opzione ti permette di confrontare graficamente i dati della popolazione, dell'attività portuale, della produzione e delle riserve di tutte le città del gioco.

Per valutare l'evoluzione delle riserve, scegli una merce e, quindi, seleziona la città che vuoi confrontare.



## 4.6 Notifiche

Nel corso del gioco riceverai una gran quantità di notizie, messaggi, lettere e notifiche.

Seleziona l'icona "Notifiche"; nella finestra delle azioni si aprirà il menu corrispondente. Per accedere alle informazioni, clicca sulla opzione che ti interessa.



**Figura 4-9: Notifiche**

**A Icona Notifiche**  
**B Notifiche ufficiali** Licenze, note giudiziarie, lettere...  
**C Lettere personali** Notizie, informazioni familiari...  
**D Informazioni commerciali** Fatture, operazioni commerciali, spedizioni...  
**E Configurazione** Ti permette di decidere come ricevere i messaggi e che cosa farne.  
**F Elimina** Cancella il messaggio selezionato.

## 4.7 Rotte commerciali automatiche



Se vuoi puoi assegnare una rotta commerciale a una delle tue navi, che la seguirà in modo automatico; per poterlo fare, è necessario che la nave abbia un capitano a bordo. Quando ingaggerai un capitano, si attiverà l'icona "Commercio automatico" nel menu della finestra delle azioni di quella nave (Figura B: La carta di navigazione). Il capitano visiterà le città che gli indichi e comprerà e venderà prodotti attenendosi ai parametri da te prescelti.

### Selezione di città

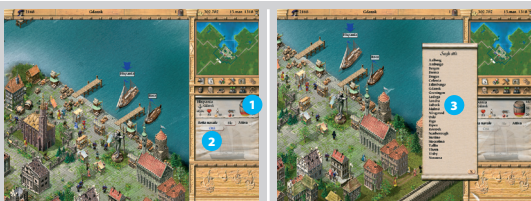


Figura 4-10: Stabilisci gli scali

- 1 Clicca sull'icona "Commercio automatico".
- 2 Premi il pulsante "Città".
- 3 Clicca sul primo porto dove vuoi che commerci la tua nave. Ripeti l'operazione fino a selezionare tutti gli altri scali della rotta (fino a un massimo di 20).

❖ La nave si fermerà nelle varie città secondo l'ordine che hai stabilito.

Se vuoi cambiarlo, premi il pulsante sinistro del mouse sul nome di una città e, mantenendolo premuto, trascinalo fino alla posizione che vuoi.

### Selezione delle merci



Figura 4-11: Scegliere le merci

- 1 Una volta selezionata una città, accanto al suo nome appare il pulsante "Merci", su cui devi cliccare.
- 2 Premi ripetutamente il pulsante che appare accanto al nome dei prodotti fino ad arrivare all'opzione desiderata.

### La finestra delle merci

Localizza gli elementi che compongono la finestra delle merci:



Figura 4-12: Finestra delle merci

- Merci
- Numero di unità
- Prezzo massimo / minimo di acquisto o di vendita
- Apri la finestra delle merci della città precedente
- Apri la finestra delle merci della città seguente
- Stabilisci che cosa vuoi fare con tutti i prodotti contemporaneamente (comprare, vendere, immagazzinare o ritirare)
- Fissa sul massimo il numero di unità
- Fissa a zero il numero di unità
- Annulla tutte le modifiche della finestra delle merci
- Chiudi la finestra

## Limiti di prezzi e quantità

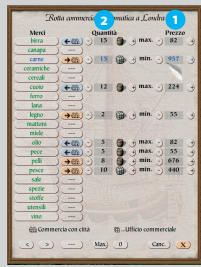


Figura 4-13: Fissare i limiti

- 1 Scrivi in questa colonna i prezzi massimi di acquisto (se hai scelto l'opzione "Compra alla città") o di vendita (se hai selezionato l'opzione "Vendi") di ogni merce. Il capitano non sarà autorizzato a pagare di più per un prodotto né potrà vendere un bene al di sotto del prezzo stabilito.
- 2 Stabilisci il numero di unità che puoi comprare o vendere in ogni città, o quante merci potranno entrare o uscire dal tuo ufficio commerciale.

Il programma ricorderà i prezzi che hai fissato per ogni merce. Quando creerai una nuova rotta di commercio automatico, questi saranno i prezzi standard che troverai aprendo questa finestra.

## Stabilire le priorità



Figura 4-14: Stabilire le priorità

L'ordine in cui appaiono le merci nell'elenco determina la priorità nelle operazioni commerciali. Se vuoi, puoi dare la precedenza a determinati prodotti. Per esempio: vuoi comprare pesce a Londra, ma solo se non ci sono stoffe disponibili. In questo caso, fissa la 1 quantità e il 2 prezzo limite per entrambi i prodotti e poi, per dare priorità alle stoffe, clicca sulla casella 3 "Stoffe" e trascinala (mantenendo premuto il pulsante del mouse) fino a posizionarla sopra la casella 4 "Pesce". In questo modo il capitano comprerà stoffe

e poi, se c'è ancora spazio nella nave, comprerà il pesce.

## Attivare la rotta

Dopo aver definito le città e selezionato le merci, clicca sul pulsante "Attiva"; la tua nave farà rotta verso il primo scalo della rotta. Quando avrà visitato l'ultima città selezionata, ricomincerà da capo.

Se non ha senso visitare una città (per esempio, se non hai sulla nave le merci stabilite), il capitano non vi si fermerà.



Puoi disattivare la rotta in qualsiasi momento del gioco; devi solo premere di nuovo il pulsante "Attiva".





## Riparazioni e blocco di città



Figura 4-15: Riparazioni e blocco

Premi ripetutamente sul pulsante che si trova a destra della casella “Merci” per stabilire condizioni speciali per ogni città:

- A (X)** Attracca nella città. **B (R)** Il capitano attracherà nel porto solo se l'equipaggio ha bisogno di sollevarsi il morale o se lo stato di conservazione della nave è inferiore a 90. In quest'ultimo caso, entrerà automaticamente nel cantiere navale per procedere alla sua riparazione.
- C (-)** La nave non farà scalo in questa città. Naturalmente puoi sempre eliminare la città dall'elenco, ma puoi anche sopprimere questo scalo solo temporaneamente.

## Come salvare e caricare rotte commerciali



Figura 4-16: Salvare e caricare rotte automatiche

- 1 Clicca sul pulsante “Archivio”.
- 2 Se vuoi salvare una rotta commerciale, scrivi il nome che vuoi assegnarle e premi il pulsante “Salva”.
- 3 Per recuperare una rotta salvata in precedenza, clicca sul suo nome e quindi clicca su “Carica”.
- 4 Se vuoi eliminare una rotta, selezionala nell'elenco e premi “Cancella”.

- ❖ Puoi caricare rotte automatiche di altre partite. Non dimenticare di controllarle, però, perché potrebbero non essere compatibili con la partita in corso.
- ❖ Se il commercio deve essere effettuato attraverso il tuo ufficio commerciale in una città particolare, ma nella partita attuale non disponi di tale città, l'operazione non potrà essere eseguita.
- ❖ Se una città non inclusa nella partita è uno scalo della rotta, sarà sostituita da una città simile, se è possibile; in caso contrario sarà eliminata dalla rotta.

## 4.8 Rotte commerciali terrestri

Anche se la maggiore parte del commercio si svolge attraverso la flotta navale, puoi servirti anche delle rotte terrestri, teoricamente più rapide e sicure delle traversate in mare. La storica rotta tra Lubeck e Amburgo è disponibile fin dall'inizio del gioco ma, se vuoi usarla, devi avere un ufficio commerciale in entrambe le città.

Il commercio terrestre viene gestito dalle “Scuderie”. Per ogni carovana hai un totale di 10 carri, ognuno con una capacità massima di 10 barili (1 carico).

Maggiore è il valore delle merci che trasporterai, maggiore sarà il rischio di subire un assalto. Per questo motivo, è necessario assegnare una scorta alla carovana.

**Figura 4-17: Formare una carovana**

**1** Seleziona le "Scuderie", poi clicca su "Commercio terrestre". **2** Nella colonna "Merci" premi sulle frecce "avanti" o "indietro" per caricare o scaricare i carri. **3** Una volta completato il carico, clicca su "Conferma". **4** Clicca sui segni + o - per stabilire il livello della scorta ("Alto", "Basso" o "Normale"). **5** Clicca su "Invia". Un messaggio ti informerà della durata del tragitto.

✦ Ti consigliamo di assegnarle una scorta che ti fornisca la massima protezione.

#### 4.8.1 Come aprire una nuova rotta terrestre

Se hai raggiunto il rango di "Sindaco" della città e aspiri a diventare "Governatore" della Lega Anseatica, ti sarà offerta una difficile missione che consiste nell'aprire una nuova rotta commerciale terrestre (consulta il paragrafo 11.6 di questo manuale: "Candidato a Governatore").

**Figura 4-18: Aprire rotta terrestre**

**1** Nella città di residenza del "Governatore" seleziona il "Municipio", poi l'opzione "Ufficio del Governatore". **2** Verifica le condizioni della missione e clicca su "Accetta missione". **3** Segui le istruzioni per dare il via alla rotta. **4** Seleziona la "Porta della città" di uno dei punti della rotta e clicca su "Rotta terrestre". **5** Consulta la lista di materiali necessari per completare l'incarico e clicca sulle frecce per scaricarli nella porta.

✦ Le merci che appaiono in rosso sono quelle di cui non disponi in questo momento. Quando le avrai comprate, trasportale con la nave e scaricale nella "Porta della città". Ricorda che devi fornire i materiali alle due città lungo la rotta. Al completamento dell'incarico, potrai procedere all'invio della prima carovana.



## Capitolo 5. Navi

### 5.1 Tipi di nave

Esistono quattro tipi di imbarcazioni: goletta, caravella, vascello e galeone. Le navi differiscono non solo per la capacità di carico e la velocità, ma anche per il numero di membri dell'equipaggio di cui hanno bisogno e per i costi relativi alla loro manutenzione. Le golette e le caravelle hanno poco pescaggio e, quindi, sono le uniche imbarcazioni che possono navigare nei fiumi e arrivare ai porti di Colonia, Nóvgorod e Thorn.



	<b>Goletta</b>	<b>Caravella</b>	<b>Vascello</b>	<b>Galeone</b>
Capacità	15-25	28-35	45-55	55-70
Postazioni di artiglieria	0-6	0-10	8-18	12-24
Equipaggio	5-23	8-31	10-55	12-70
Velocità in nodi	6	6	5	5
Capacità di manovra	100%	90%	100%	80%
Costi di costruzione	11.500-12.800	24.400-26.000	22.300-23.500	34.500-36.600

❖ Nei parametri variabili, la seconda cifra si riferisce a una nave che ha ricevuto il maggior numero possibile di potenziamenti (consulta il paragrafo 8.2.3 di questo manuale: "Come potenziare la tua nave").

❖ La velocità si calcola con le navi vuote. La velocità delle navi cariche (al massimo della capacità) sarà inferiore del 15%.

❖ Nei costi di costruzione è incluso l'importo delle materie prime.

### 5.2 Costruzione e riparazione di navi

Il cantiere navale è il luogo in cui si costruiscono e riparano le imbarcazioni. Le città che sono stazioni di commercio anseatiche non hanno cantieri navali e, quindi, non possono costruire navi; possono però ripararle nelle darsene del molo. Gli operai dei cantieri navali acquistano esperienza via via che eseguono nuovi lavori e, quindi, a una maggiore attività corrisponde una migliore qualità delle navi costruite.

#### 5.2.1 Come costruire una nave

Figura 5-1: Costruire un nave



1 Clicca sul cantiere navale per aprire la finestra relativa. 2 Premi il pulsante "Costruzione". 3 Premi sui segni + o - per selezionare una delle navi disponibili. 4 Esamina le caratteristiche della nave (carico, armamento, velocità, equipaggio, tempo di costruzione e costo) e le materie prime necessarie per il suo varo. 5 Clicca su "Esegui" per dare inizio ai lavori. 6 Conferma la data del varo.

Se non disponi delle materie prime necessarie per la costruzione, devi comprarle nella città. Quando una delle materie prime appare in rosso, significa che in città non ci sono riserve di quella materia prima.

- ❖ *Dopo aver ordinato l'esecuzione dei lavori, non puoi più annullare il contratto.*
- ❖ *La capacità di carico dipende dall'esperienza del cantiere navale. La capacità delle navi che costruisci aumenterà nel corso del gioco.*
- ❖ *Prima di investire in una nave grande, valuta il fatto che la sua manutenzione sarà più costosa.*

Se un cantiere navale è occupato, non potrà occuparsi di nuovi lavori finché non avrà terminato quello in corso.

## Lista dei contratti

Seleziona l'opzione "Lista dei contratti" ogni volta che vuoi controllare come procede la costruzione delle tue navi. Potrai annullare il contratto di esecuzione, purché non abbiano ancora avuto inizio i lavori; in questo caso recupererai il 90% del costo, ma non le merci fornite.

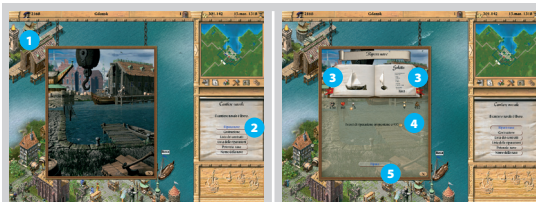
- ❖ *Ti consigliamo di mantenere in attività i tuoi cantieri navali preferiti; in tal modo migliorerai la tua reputazione (perché più persone avranno lavoro), si accorceranno i tempi di consegna e aumenterà la qualità delle tue imbarcazioni.*



## 5.2.2 Come riparare una nave

Le lunghe traversate, le tempeste e le battaglie deteriorano le navi. Una nave in cattive condizioni di manutenzione navigherà più lentamente, sarà più vulnerabile agli attacchi pirati e ti costerà denaro. È quindi conveniente ripararla prima che il danno sia irrimediabile.

In qualsiasi momento puoi controllare lo stato di conservazione delle tue imbarcazioni nel menu "Navi" della finestra delle azioni. (**Figura A: La città**).



**Figura 5-2: Riparare un nave**

- 1 *Clicca sul cantiere navale per aprire la finestra relativa.*
- 2 *Premi il pulsante "Ripara nave".*
- 3 *Clicca sui segni + o - per selezionare una delle navi disponibili.*
- 4 *Controlla i costi di riparazione.*
- 5 *Premi "Ripara" per dare il via ai lavori.*

In qualsiasi momento puoi controllare a che punto sono le riparazioni o arrestarle; devi solo entrare nel cantiere navale e premere il pulsante "Lista delle riparazioni".



## 5.2.3 Come potenziare la tua nave

Se vuoi, puoi migliorare il potere difensivo delle tue navi aumentando le postazioni di artiglieria disponibili per i cannoni. Logicamente tali potenziamenti comportano una riduzione nella capacità di carico della nave. Ogni nave può essere potenziata solo di due livelli. Il cantiere navale realizzerà i lavori necessari nella nave, ma le armi sono a carico tuo: dovrai comprarle dall'“Armaioolo” (consulta il capitolo 6 di questo manuale: “Edifici pubblici”).



**Figura 5-3: Potenziare una nave**

- 1 Nella finestra del cantiere navale premi il pulsante “Potenzia nave”.
- 2 Seleziona una delle navi disponibili.
- 3 Clicca sui segni + o - per selezionare il livello di potenziamento (il massimo è il “Livello 3”). Osserva come cambiano le caratteristiche della nave quando passa da un livello all'altro.
- 4 Controlla quali sono i materiali necessari e i costi di esecuzione.
- 5 Premi “Potenzia nave” per autorizzare i lavori.

## 5.2.4 Come cambiare il nome di una nave



**Figura 5-4: Cambiare nome**

- 1 Nella finestra del cantiere navale premi il pulsante “Nome della nave”.
- 2 Seleziona la nave.
- 3 Scrivi nella casella la nuova denominazione.
- 4 Premi il pulsante “Cambia nome” per confermarlo.

## 5.3 L'equipaggio

La “Taverna” di ogni città è il luogo in cui si ingaggiano sia i marinai sia il capitano di una nave. Per poter entrare in una taverna è necessario che la nave sia alla fonda nel porto, ma non è necessario che sia selezionata (consulta il paragrafo 6.4 di questo manuale: “Taverna”).

### 5.3.1 I marinai

#### Come ingaggiare marinai

Se la città è in crescita, ci sarà sempre un gran numero di marinai disponibili. Entra nella taverna per ingaggiare nuovi membri dell'equipaggio.



**Figura 5-5: Ingaggiare marinai**

- 1 Attiva il pulsante “Marinai”.
- 2 Clicca sulle frecce per selezionare la nave di destinazione dei marinai tra tutte le navi che hai alla fonda in porto.
- 3 Inserisci il numero di marinai che vuoi ingaggiare.
- 4 Premi il pulsante “Ingaggia marinai” per concludere l'operazione.

► Le navi, per poter navigare, richiedono un numero minimo di marinai. Se ne ingaggi un numero superiore al minimo, si ridurrà lo spazio disponibile per le merci.

## Il morale dei marinai

Le traversate lunghe e le sconfitte in combattimento deprimono i tuoi marinai. Puoi sollevare loro il morale concedendo il permesso di scendere a terra per qualche giorno; puoi approfittarne per far riparare la nave nel cantiere navale. Non trascurare il morale del tuo equipaggio: se è alto, le probabilità di uscire illeso da una battaglia navale aumentano notevolmente.

## Ammutinamento a bordo

Se trascuri il morale dell'equipaggio per un periodo prolungato, rischi di subire un ammutinamento; in quel caso, la nave abbandonerà la sua rotta e si dirigerà al porto più lontano. Nella finestra delle azioni un messaggio ti informerà dell'accaduto. Quando la nave arriverà al porto non solo perderai la maggior parte dell'equipaggio, ma anche gran parte del carico.

## 5.3.2 Il capitano

Se hai un capitano puoi aprire una rotta commerciale automatica, formare un convoglio o fornire una nave vedetta a una città. Ogni capitano possiede abilità speciali che gli permettono di schivare pericoli come le tempeste o i temibili iceberg. Però non sarà tanto facile trovare capitani nelle taverne; probabilmente dovrai visitarne diverse prima di poterli ingaggiare.

## Come ingaggiare un capitano



Figura 5-6: Ingaggiare un capitano

- 1 Attiva il pulsante "Capitano".
- 2 Consulta i suoi dati personali, l'esperienza e il suo salario.
- 3 Premi il pulsante "Ingaggia capitano" per concludere l'accordo.

## Esperienza



Figura 5-7: Dati del capitano

- A Nome
- B Età
- C Esperienza commerciale
- D Abilità di navigazione
- E Destrezza in combattimento
- F Salario

Un capitano esperto in operazioni commerciali otterrà i migliori prezzi nelle rotte automatiche. Se è abile al timone potrà aumentare la capacità di manovra della nave anche del 30 % e ridurre la durata delle traversate. Infine un capitano con esperienza di combattimento garantisce maggiore precisione di tiro nelle battaglie navali.

❖ *L'esperienza commerciale, l'abilità di navigazione e la destrezza in combattimento si misurano in punti su una scala da 0 (minimo) a 5 (massimo).*

### 5.3.3 Licenziare l'equipaggio

Se vuoi puoi licenziare in qualsiasi momento l'equipaggio di una nave, compreso il capitano. Basta selezionare l'icona "Equipaggio" nella finestra delle azioni, decidere il numero di marinai e premere il pulsante "Licenzia marinai". Se decidi di fare a meno del capitano, premi il pulsante "Licenzia capitano".



### 5.3.4 Scambiare gli equipaggi

Due navi di tua proprietà alla fonda nello stesso porto possono scambiarsi marinai e capitani.



**Figura 5-8: Scambiare equipaggi**

- 1 Seleziona una nave nella panoramica della città, quindi clicca sull'altra con il tasto destro del mouse.
- 2 Nella finestra "Scambia marinai", clicca sulle frecce per far passare i marinai da una nave all'altra o per scambiare i capitani.

❖ *Con questa opzione, le imbarcazioni possono anche scambiarsi i pugnali.*

## 5.4 Armamenti

Se hai un ufficio commerciale nella città, puoi comprare le armi dal "Maestro armaiolo".

### Come comprare le armi



**Figura 5-9: Comprare armi**

- 1 Clicca sull'edificio del "Maestro armaiolo" e seleziona l'opzione "Armi navali".
- 2 Scorri le armi disponibili e, nella colonna "Compra", premi il pulsante corrispondente al materiale che vuoi acquistare.
- 3 Le armi sono immagazzinate nel tuo ufficio commerciale.

### Tipi di arma



**Catapulta piccola**



**Balestra piccola**



**Mortaio**



**Catapulta grande**



**Balestra grande**



**Cannone**

❖ *I pugnali non fanno parte delle armi della nave: sono usati dai soldati nei combattimenti corpo a corpo.*

## Come installare le armi sulla nave



**Figura 5-10: Installare le armi**

1 Seleziona la gru per aprire la finestra del commercio. 2 Attiva il pulsante "Armagli". 3 Clicca sulle frecce per portare le armi dall'ufficio alla coperta. 4 Verificane l'installazione sul ponte di comando.

❖ Per installare altre armi su una nave è necessario averla potenziata.

## 5.5 Navi bloccate

A volte una nave non è autorizzata a lasciare il porto, anche se le hai ordinato di salpare. La situazione può verificarsi per uno di questi motivi:

- Numero dei membri dell'equipaggio non è sufficiente.
- La nave è sovraccarica.
- La nave è in pessime condizioni.
- Il morale dell'equipaggio è molto basso.
- La nave è in riparazione.
- Si tratta di una nave vedetta.

## 5.6 Convogli

Se vuoi puoi riunire in un convoglio una serie di navi, che navigheranno protette in un gruppo compatto. I vantaggi derivanti dall'aver un capitano si estendono a tutte le imbarcazioni del convoglio.

### 5.6.1 Come formare un convoglio



**Figura 5-11: Formare un convoglio privato**

1 Seleziona una o più navi alla fonda nel porto. 2 Clicca su "Crea convoglio" nel menu della finestra delle azioni. 3 Clicca sull'opzione "Forma un convoglio privato". 4 Premi "OK" per confermare.

❖ Per poter formare un convoglio, almeno una delle navi selezionate deve soddisfare i requisiti minimi per essere considerata ammiraglia: stato di conservazione del 50%, equipaggio di 20 marinai, capitano e 10 punti di potenza di fuoco.

## Convogli privati e pubblici

Un convoglio privato si comanda come le altre navi. Decidi tu quale rotta fargli seguire e quando scioglierlo. Per formare un convoglio pubblico devi far parte della "Corporazione" della città. La "Corporazione" pubblicherà la destinazione del tuo convoglio, e nei cinque giorni successivi le navi degli altri commercianti potranno unirsi al gruppo.



Quando il convoglio arriva a destinazione, le navi si disperdono e tornano alle loro normali attività. In cambio, gli altri commercianti ti pagheranno una somma in base al valore delle merci e alla distanza percorsa. Inoltre questa iniziativa farà bene alla tua reputazione.

❖ *Una volta stabilita e confermata la destinazione del convoglio, non potrai più cambiarla.*

### Unirsi a un convoglio

Se le vostre navi si trovano nello stesso porto, puoi unirti a un convoglio pubblico formato da un altro commerciante. Scegli la tua nave, premi “Crea convoglio” e seleziona il convoglio a cui vuoi unirti.



❖ *Se la nave ammiraglia è bloccata, il convoglio non potrà salpare. Se la tua nave è bloccata e appartiene a un convoglio organizzato da un altro commerciante, il convoglio salperà senza di te.*

### 5.6.2 Come sciogliere un convoglio

I convogli pubblici si sciolgono automaticamente una volta giunti a destinazione o se la nave ammiraglia naufraga durante il viaggio. Ecco cosa fare per sciogliere un convoglio privato:



**Figura 5-12: Sciogliere un convoglio privato**

- 1 **Selezione il convoglio.**
- 2 **Clicca sull'icona “Sciogli convoglio”.**
- 3 **Conferma o annulla la tua decisione.**

### Abbandonare un convoglio

Puoi abbandonare un convoglio in qualsiasi momento. Seleziona la tua nave e clicca sull'icona “Sciogli convoglio”. Conferma la decisione nella finestra corrispondente.

❖ *La decisione di sciogliere un convoglio è molto importante e può comportare alcuni problemi. La notizia si diffonderà molto velocemente e sarà un brutto colpo per il tuo prestigio nell'Impero dei Mari.*



## Capitolo 6. Edifici pubblici

Gli edifici pubblici, il centro delle attività cittadine, si trovano nel cuore della città, intorno al porto e al mercato. Per selezionarne uno, cliccaci sopra nella panoramica generale: apparirà una finestra che ti offrirà una visuale dall'interno e un elenco delle azioni possibili.

### 6.1 Gru del porto



Le gru ti consentono di compiere operazioni commerciali nella città, purché vi abbia sede uno dei tuoi uffici commerciali o abbia selezionato una nave nel porto (consulta il capitolo 4 di questo manuale: "Commercio").

### 6.2 Borsa valori



La borsa valori regola il commercio nella città e fornisce ai cittadini le merci di cui hanno bisogno. Ti offre inoltre informazioni sulla produzione e sui livelli di consumo.

#### Merchi

Fornisce informazioni sulle scorte di prodotti della città e sui loro prezzi.

#### Produzione

Mostra la quantità di merci prodotte ogni settimana nella città e comprende le tue attività personali.

#### Consumo

Mostra, prodotto per prodotto, la domanda settimanale della città.

### 6.3 Porta della città



Seleziona una porta della tua città per entrare in contatto con il Principe.

❖ Per trattare con il Principe devi avere raggiunto almeno il rango di "Consigliere".

#### Omaggi

❖ Questa opzione è disponibile solo se hai il rango di "Sindaco" della città.

Verifica ciò che pensa il Principe della tua città. Se non è contento, puoi rabbonirlo con un omaggio. Stabilisci la somma e premi il pulsante "Dai" per confermare.

#### Vendita di merci

Fornisci al Principe i prodotti di cui può avere necessità al momento. Anche se non paga molto bene, compra all'ingrosso; inoltre è un ottimo modo per aumentare il suo livello di soddisfazione nei tuoi confronti.

#### Contratti di fornitura

Puoi impegnarti con il Principe a tenere nel tuo ufficio commerciale una certa quantità di merci, che saranno ritirate dai suoi sottoposti.



---

❖ *Ti raccomandiamo di essere prudente. Non fare promesse che non sei sicuro di poter mantenere.*

---

### **Prestiti**

A volte il Principe può chiederti per lettera di procurargli, a credito, grandi quantità di prodotti (questa situazione si presenterà, comunque, solo una volta raggiunto uno status elevato all'interno della città). Se accetti, puoi consegnare le merci presso la porta della città premendo il pulsante "Prestito".

### **Rotta terrestre**

---

❖ *Questa opzione è disponibile solo se hai raggiunto almeno il rango di "Sindaco".*

---

La Lega Anseatica può chiederti di aprire una nuova rotta commerciale terrestre. Devi consegnare i materiali necessari presso la "Porta della città" (consulta il paragrafo 4.8 di questo manuale: "Rotte commerciali terrestri").

### **Assedio**

In caso di assedio, il "Sindaco" può comprare la libertà della città, arrendersi o ordinare l'attacco.

---

❖ *Questa opzione è disponibile solo se hai il rango di "Sindaco" della città (consulta il paragrafo 9.3 di questo manuale: "Assedi").*

---

## **6.4 Taverna**



Alla "Taverna" si danno appuntamento personaggi di ogni tipo, anche se non è facile incontrarli tutti insieme. Potrai ingaggiare l'equipaggio delle tue navi e trattare anche con pirati, ladri o trafficanti di armi. Se scegli questa strada, fai attenzione: se verrai scoperto a parlare con un malvivente sarai esposto alle conseguenze giuridiche del caso.

### **Viaggiatore**

I viaggiatori hanno sempre fretta e, di solito, sono disposti a pagare qualsiasi prezzo pur di arrivare a destinazione entro un termine stabilito.

### **Intermediario**

Gli intermediari appariranno ogni volta che accetterai una missione, pubblicata sugli "Avvisi" del "Municipio", che richieda un appuntamento con un commerciante. Il commerciante rimarrà nella taverna fino a quando non avrai portato a termine la missione (consulta il paragrafo 6.9 di questo manuale: "Municipio").

### **Commerciante**

A volte l'offerta di una merce è così abbondante che i commercianti ti propongono grandi quantità a prezzi interessanti. In altre occasioni, invece, ti chiedono di affittare spazio in uno dei tuoi uffici commerciali.

### **Marinai e Capitano**

Ingaggia gli equipaggi delle tue navi (consulta il paragrafo 5.3 di questo manuale: "L'equipaggio").

## Trafficanti di armi

Il commercio di armi è illegale, ma forse vale la pena di rischiare. Il trafficante ti offrirà il materiale che ha a disposizione. Seleziona quello che ti serve.

## Ladro

Nelle taverne puoi trovare individui disposti a svaligiare gli uffici degli altri commercianti in cambio di denaro.

## Spia

Gli informatori hanno dati sulla domanda e l'offerta dei prodotti e, a volte, possono metterti al corrente del pericolo di epidemie, incendi e altri eventi. Ovviamente non parleranno finché non avranno ricevuto la somma che chiedono.

## Retrobottega

In questa stanza puoi trovare a volte individui disposti a offrirti missioni in cambio di un bel gruzzoletto: comprare mappe del tesoro, catturare pirati, scortare cittadini in pericolo, trasportare merci, far passare prodotti di contrabbando o solo affittare spazio nei tuoi magazzini.

### 6.4.1 Come ingaggiare un pirata

Anche se forse non si tratta di un sistema di cui andare fieri, avere un pirata al tuo fianco può aiutarti a diventare ricco molto più in fretta e, nel frattempo, a rovinare qualche commerciante rivale (consulta il paragrafo 9.2 di questo manuale: "Pirati").



spada  
arco  
balestra



"Salve!  
Ho informazioni per te.  
Ti costerà solo 830"



**Figura 6-1: Ingaggiare un pirata**

- 1 Nella "Taverna" premi il pulsante "Pirata".
- 2 Valuta le condizioni della sua offerta e la tua percentuale del bottino.
- 3 Usa le frecce per scegliere la nave da mettergli a disposizione.
- 4 Scegli il suo raggio d'azione: tutto l'Impero dei Mari o una zona vicina alla città in cui ti trovi.

## 6.5 Cantieri e darsene



Nel "Cantiere" puoi costruire, riparare e potenziare le tue navi. Le città che non hanno cantieri possiedono comunque "Darsene" di riparazione (consulta il capitolo 5 di questo manuale: "Navi").

## 6.6 Maestro armaiolo



Appena hai un ufficio commerciale nella città, puoi recarti dal "Maestro armaiolo" e comprare armi per le tue navi (consulta il paragrafo 5.4 di questo manuale: "Armamenti").

## 6.6.1 Armi manuali

Se hai ottenuto il rango di “Sindaco”, puoi far visita al “Maestro armaiolo” e comprare armi manuali per i tuoi eserciti.

### Come comprare armi manuali



**Figura 6-2: Comprare armi manuali**

1 Seleziona il “Maestro armaiolo” e clicca su “Armi manuali”. 2 Controlla il materiale disponibile e clicca sulla colonna “Compra”; le armi verranno trasferite nel tuo ufficio. 3 Per indicare le armi che ti servono urgentemente, contrassegna la casella corrispondente nella colonna “Priorità”.

Il “Governatore” della Lega Anseatica può acquistare armi in ogni città.

### Tipi di armi manuali



Spada



Balestra



Arco



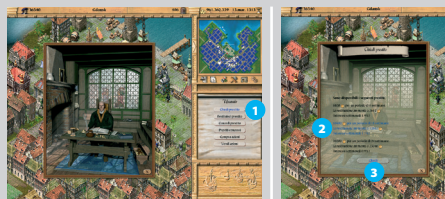
Moschetto

## 6.7 Usuraio

L’“Usuraio” è un ricco uomo d’affari disposto a prestarti una somma di denaro per un certo periodo di tempo. Scaduto il termine, dovrai restituirgli la somma iniziale più gli interessi.

Selezionando l’edificio “Usuraio” avrai a disposizione sei opzioni:

### Chiedi prestito



**Figura 6-3: Chiedere un prestito**

1 Seleziona l’“Usuraio” e premi il pulsante “Chiedi prestito” nella finestra delle azioni. 2 Leggi le condizioni dei prestiti disponibili (somma, scadenza e interessi) e clicca su quello che ti interessa. 3 Premi il pulsante “Chiedi”.

### Restituisci prestito

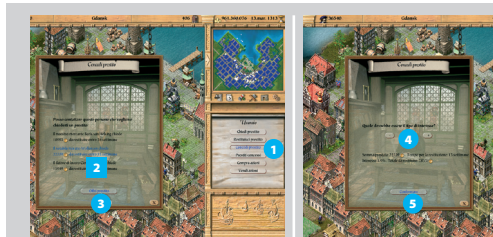


**Figura 6-4: Restituire un prestito**

1 Premi il pulsante “Restituisci prestito”. 2 Nell’elenco, clicca e seleziona il prestito da estinguere. 3 Premi il pulsante “Restituisci prestito”.

## Concedi prestito

Se vuoi, puoi trasformarti in usuraio e concedere prestiti.



**Figura 6-5: Concedere un prestito**

- 1 Premi il pulsante "Concedi prestito".
- 2 Consulta l'elenco dei richiedenti, la somma di cui hanno bisogno e il termine di restituzione. Se ti interessa, clicca su un'opzione per selezionarla.
- 3 Premi il pulsante "Offri prestito".
- 4 Usa le frecce per stabilire il tipo di interesse.
- 5 Premi il pulsante "Conferma".

❖ Fissare interessi molto alti ti garantirà maggiori benefici economici ma avrà ripercussioni negative sulla tua reputazione nella città.

## Prestiti concessi

Consulta l'elenco dei prestiti concessi: nome del cliente, somma e data di restituzione. Non puoi mai esigere la restituzione del prestito prima della sua scadenza.

## Compra azioni

Con questa opzione puoi acquistare una quota di altre aziende. L'usuraio ti informerà delle opportunità disponibili. Seleziona quella che ti interessa e dai l'ordine di acquisto.

## Vendi azioni

Attiva questa opzione per ordinare la vendita di quote delle aziende di tua proprietà.

## 6.8 Corporazione



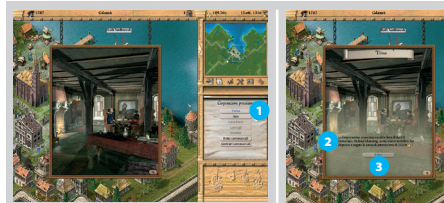
La "Corporazione" è un'associazione di mercanti ricchi, con sedi in tutte le città e uffici commerciali nella Lega Anseatica (consulta il paragrafo 3.2 di questo manuale: "Città").

Far parte della corporazione non è obbligatorio, ma ti darà certi vantaggi: ad esempio l'accesso a spedizioni e la partecipazione ad aste e convogli pubblici.

Inoltre appartenere alla corporazione ti aiuterà a ottenere la stima dei tuoi concittadini. Associarti costa meno nella tua città di residenza, ma puoi farlo anche in altre località.

❖ Se ambisci alla carica di "Governatore" della Lega Anseatica, ti raccomandiamo di entrare in più di una "Corporazione".

## Come associarsi



**Figura 6-6: Entrare nella corporazione**

- 1 Seleziona la "Corporazione" e attiva il pulsante "Versa".
- 2 Prendi nota della quota di associazione richiesta.
- 3 Se sei disposto a pagarla, clicca su "Entra". Da questo momento sei membro a pieno titolo dell'associazione.

## Convogli

Questo paragrafo ti fornisce informazioni su tutti i convogli pubblici. Ricorda che, per formarne uno, devi far parte della corporazione della sua città di origine (*consulta il paragrafo 8.6 di questo manuale: "Convogli"*).

## Membri

Visualizza l'elenco dei soci della "Corporazione" e consulta il numero di navi e uffici commerciali che possiedono.

### 6.8.1 Aste

In questa parte trovi informazioni sulle prossime aste di navi nella Lega Anseatica. Potrai anche mettere all'asta una delle tue imbarcazioni o uno dei tuoi edifici, purché tu appartenga alla "Corporazione" della città.

#### Mettere all'asta una nave

Figura 6-7: Navi all'asta



- 1 Seleziona l'opzione "Asta".
- 2 Usa le frecce per individuare la nave da mettere all'asta.
- 3 Premi il pulsante "Metti all'asta nave".
- 4 Per ricevere un avviso prima della data dell'asta, contrassegna la casella "Avviso".
- 5 Uno scudo ti consente di sapere sempre quale nave verrà messa all'asta.

#### Mettere all'asta un edificio

Se hai problemi di liquidità o una delle tue attività non rende, puoi metterla all'asta. Seleziona l'edificio nella panoramica della città, quindi attiva l'icona "Metti all'asta" nel menu della finestra delle azioni.



#### Sala delle aste

Questa opzione viene attivata nella "Corporazione" il giorno prima dell'asta. Per partecipare, devi accedere alla sala prima della data d'inizio. Ecco come fare un'offerta per una nave o un edificio:

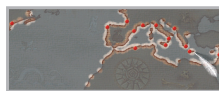


Figura 6-8: L'offerta

- 1 Seleziona "Sala delle aste".
- 2 Verifica il prezzo iniziale e l'offerta attuale.
- 3 Clicca sul pulsante "Aumenta di x" per alzare l'offerta.
- 4 Verifica chi si è aggiudicato il bene.

## 6.8.2 Rotte e contratti commerciali

L'opzione "Rotte commerciali" ti mostra una mappa con tutti gli insediamenti scoperti nel corso delle spedizioni nel Mediterraneo e verso le Indie. Potrai visualizzare le informazioni sulle merci prodotte e richieste da questi insediamenti solo se fai parte della "Corporazione" (consulta il capitolo 10 di questo manuale: "Spedizioni").



## 6.9 Municipio



Dal "Municipio" puoi richiamare informazioni sulla città e sulla Lega Anseatica, oltre che accettare missioni per aumentare il tuo capitale e la tua reputazione. Inoltre, con il rango di "Sindaco" o di "Governatore", potrai utilizzare funzioni supplementari (consulta il capitolo 8 di questo manuale: "Politica e diplomazia").

### Avvisi

Questa parte presenta l'elenco delle missioni disponibili al momento e altre notizie di tuo interesse. Puoi accettare al massimo cinque missioni per visita.

Figura 6-9: Accetta missioni



1 Clicca sul "Municipio" e seleziona "Avvisi". 2 Leggi attentamente l'obiettivo della missione. 3 Clicca sulle frecce "avanti" o "indietro" per vedere tutte le missioni disponibili. 4 Clicca su "Accetta missione". 5 Verifica i punti essenziali della missione che hai accettato.

### Nave vedetta

Leggi le condizioni richieste dal "Municipio" per ingaggiare una nave vedetta che protegga il porto dai pirati. Se hai una nave che soddisfa i requisiti e ti interessa la somma offerta dalla città, puoi accettare la proposta. Conoscerai anche l'identità del proprietario della nave vedetta, nel caso non sia tua.

### Sindaco

Qui puoi leggere il nome dell'attuale sindaco, la data delle prossime elezioni comunali e l'identità, la carica e la reputazione di tutti i candidati. Potrai accettare o rifiutare la tua candidatura alla poltrona di sindaco solo se hai ottenuto almeno il rango di "Consigliere".

❖ Se rifiuti la candidatura a "Sindaco", la tua reputazione nella città ne risentirà.

Se hai il rango di "Consigliere" o superiore, potrai presentare proposte al "Consiglio della città" per ingrandire le mura, potenziare l'esercito o aumentare le tasse (consulta il paragrafo 8.3 di questo manuale: "Consigliere").



Figura 6-10: Presentare proposte al Consiglio



- 1 Clicca su "Presenta proposta".
- 2 Considera le proposte disponibili e selezionane una.
- 3 Stabilisci nella casella vuota l'ammontare della tassa e premi "OK" o "Conferma".
- 4 Attendi la data della prossima riunione del Consiglio.

## Governatore

Scegli questa opzione per conoscere l'identità del "Governatore", la data del prossimo Consiglio della Lega Anseatica e la lista dei candidati a "Governatore" nelle prossime elezioni.

## Sala delle conferenze

Qui si riuniscono il Consiglio della città, il Consiglio della Lega Anseatica e si elegge il "Sindaco". Hai accesso alla sala solo nei giorni di riunione.

## Casa della birra

La taverna più accogliente della città.

## Casse della città

Se sei il "Sindaco", il tesoro della città è a tua disposizione. Sii generoso e compi donazioni. Se vuoi, puoi anche impossessarti di parte delle riserve d'oro della città (consulta il paragrafo 8.5 di questo manuale: "Sindaco").

## Ufficio del Governatore

L'ufficio del Governatore è disponibile solo nella città natale di chi occupa questo posto. Puoi accedervi solo se ti sei guadagnato un'eccellente reputazione nella Lega Anseatica; in questo caso, verrai convocato per un'udienza e da allora in poi potrai accettare missioni speciali (Figura 6-9: *Accettare missioni*).

Una volta diventato "Governatore", l'ufficio sarà di tua proprietà e potrai avviare diverse azioni, ad esempio punire le città dissidenti (consulta il paragrafo 8.7 di questo manuale: "Governatore").

## 6.10 Bagni pubblici



Recandoti ai bagni pubblici alleggerirai le tensioni, anche se a volte potrai trovarti cittadini più o meno potenti disposti a farsi corrompere (consulta il paragrafo 8.8 di questo manuale: "Tangenti").

## 6.11 Cattedrale



La “Cattedrale” non è solo un luogo di culto: potrai compiere azioni che ti aiuteranno a ottenere la stima dei tuoi concittadini.

### Donare cibo

Grazie alle donazioni, i mendicanti della città potranno mangiare. La tua generosità farà arrivare in città nuovi lavoratori.

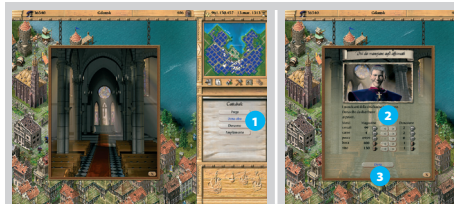
### Donare oro

Una magnifica donazione economica per restaurare la chiesa aumenterà la tua reputazione nella città.

### Ampliamento

Se contribuisce economicamente ad ampliare la cattedrale, i tuoi concittadini saranno pieni di gratitudine. Sono possibili tre livelli di ampliamento, ma ricorda: non sei l'unico benefattore e ti conviene non essere meno generoso degli altri.

### Come realizzare una donazione



**Figura 6-11: Realizzare una donazione**

- 1 Seleziona la “Cattedrale” e clicca su “Dono cibo” (o su un'altra opzione).
- 2 Usa le frecce per trasferire le merci dal tuo ufficio commerciale alla chiesa.
- 3 Premi il pulsante “Dono”.

❖ La procedura è simile per le donazioni d'oro e per l'ampliamento della “Cattedrale”.

## 6.12 Mercato



Seleziona la piazza del mercato per organizzare una festa per tutti i cittadini onesti. Devi solo assicurarti di avere nell'ufficio commerciale, il giorno prima del banchetto, tutto il necessario (cereali, birra, vino, miele e carne).

Se la festa avrà successo, la tua popolarità volerà alle stelle. Altrimenti...

## 6.13 Uffici commerciali della concorrenza



Questo edificio ti fornisce un elenco di tutti i mercanti rivali, siano giocatori in carne e ossa o controllati dal computer, che hanno almeno un ufficio commerciale nella città.

❖ Il pulsante “Presenta offerta” è disponibile solo in modalità “Più giocatori” (consulta il capitolo 12 di questo manuale: “Giocare in rete e online”).

## 6.14 Capitaneria di porto



Seleziona questo edificio e il capitano del porto ti darà informazioni complete sulle navi attraccate al molo e su quelle che entrano ed escono dalla città.

## 6.15 Arsenale



Puoi accedere all'“Arsenale” solo se sei il “Sindaco” della città, vale a dire il responsabile della difesa. In questo edificio sono addestrate le sentinelle che devono garantire la sicurezza della popolazione (*consulta il paragrafo 8.5.3 di questo manuale: “Addestramento delle truppe”*).

## 6.16 Scuderie



Tutte le città che possiedono una rotta commerciale terrestre hanno scuderie vicino alla piazza del mercato. Entraci per formare le carovane e ingaggiare la scorta (*consulta il paragrafo 4.8 di questo manuale: “Rotte commerciali terrestri”*).



## Capitolo 7. Costruzione

### 7.1 Come costruire un edificio

Sin dall'inizio del gioco, se lo ritieni opportuno, puoi ordinare la costruzione di edifici nella tua città di residenza. Successivamente potrai farlo nelle città che desideri, ma prima dovrai costruire un ufficio commerciale in ognuna, se il tuo status te lo consente.

#### Tipi di edificio

 Clicca sull'icona "Costruzione" per far apparire il relativo menu. Gli edifici possono essere di cinque tipi:



❖ L'opzione "Fortificazioni" è disponibile solo se hai il rango di "Sindaco" della città.

Figura 7-1: Costruire un edificio



1 Attiva l'icona corrispondente al tipo di costruzione. 2 Seleziona l'edificio scelto. 3 Verifica di avere il denaro e i materiali necessari. 4 In caso affermativo, muovendo il cursore del mouse sulla panoramica della città vedrai l'immagine dell'edificio e i lotti su cui puoi costruire, evidenziati sul terreno. 5 Clicca sul lotto scelto. I lavori di costruzione inizieranno automaticamente.

#### La costruzione

❖ Sui menu appariranno solo gli edifici che possono effettivamente essere costruiti in una città.

Le materie prime per costruire un edificio provengono dal tuo ufficio commerciale o dalle tue navi in porto. Nel caso in cui ti manchi qualche materiale, lo acquisterai automaticamente nella città. Se neanche in città sono disponibili, i materiali che ti servono saranno evidenziati in rosso; in questo caso, l'ordine di costruzione non potrà essere eseguito e dovrai recarti presso altri porti in cerca di materie prime.

❖ Non sei autorizzato a costruire fuori dalle mura di una città che si trova in stato d'assedio.

#### Esecuzione dei lavori

Tutti i materiali da costruzione e i costi della manodopera sono a tuo carico.

Ogni città ha un certo numero di muratori. Se sono tutti occupati, i lavori vengono rimandati fino a quando non si libera la manodopera.

**Costruzione**

- ❖ All'inizio, una città ha al massimo 5 muratori. Ne ottiene uno in più ogni 5.000 nuovi abitanti.
- ❖ I lavori alle mura della città verranno bloccati periodicamente per consentire il completamento di altre strutture minori.

**Demolizione di edifici**

Se a un certo punto ritieni opportuno abbattere uno dei tuoi edifici, selezionalo e attiva l'icona "Demolisci" nel menu della finestra delle azioni.

**7.2 Case e magazzini**

Le case e i magazzini possono essere costruiti solo all'interno delle mura della città.

**7.2.1 Case****Casa di legno**

L'abitazione dei cittadini poveri.

**Casa di pietra**

La casa dei cittadini benestanti.

**Casa di mattoni**

La residenza dei cittadini ricchi.

Selezionando una delle tue case apparirà una finestra con informazioni sul numero di edifici di tua proprietà dello stesso tipo, l'ammontare dell'affitto e la tassa catastale. Se vuoi, puoi stabilire l'affitto per tutte le case del tipo selezionato.

Cose di pietra	
Dimensioni 3	
Reddito normale	
Case in questa città:	
Case di legno: 68	Affitto / settimana 27755
18799 (Massimo 19040)	
Case di pietra: 25	13489
3500 (Massimo 3500)	
Case di mattoni: 40	23961
3199 (Massimo 3200)	
Tassa settimanale: 37240	

**7.2.2 Magazzino**

Ogni magazzino costruito fa aumentare di 200 carichi il tuo spazio complessivo disponibile. Puoi assumere guardie che sorvegliano le merci. I magazzini non hanno lavoratori, ma sono soggetti a una tassa sulla terra pari a 280 monete d'oro settimanali.

**7.3 Edifici municipali****7.3.1 Pozzo**

I pozzi migliorano le condizioni igieniche della città e proteggono dagli incendi. Selezionando un pozzo potrai sapere quanti ne possiede la città.

**7.3.2 Ospedale**

Gli ospedali riducono il rischio di epidemie e aumentano il livello di soddisfazione della popolazione. I benefattori si conquisteranno la riconoscenza dei loro concittadini.

Seleziona un ospedale (o una chiesa) per conoscere la situazione sanitaria della città e lo stato delle sue strade.

---

❖ *Non potrai costruire ospedali fino a quando non avrai ampliato almeno una volta le mura della città.*

---

### 7.3.3 Chiesa



Le chiese danno rifugio ai più bisognosi e, quindi, contribuiscono a migliorare le condizioni igieniche della città. Costruire una chiesa ha praticamente lo stesso effetto che inaugurare un ospedale.

❖ *Non potrai costruire chiese fino a quando non avrai ampliato almeno una volta le mura della città.*

---

### 7.3.4 Università



Le università sono un mezzo per richiamare nuovi abitanti in città; una sola università è sufficiente per far aumentare la popolazione del 30%.

### 7.3.5 Zecca



Costruendo un edificio dedicato alla produzione di monete, la quota di cittadini ricchi aumenterà del 50%.

### 7.3.6 Monumento



Se sei “Sindaco” e ti conquista la gratitudine dei tuoi concittadini, verrà eretto un monumento in tuo onore. Per essere onorato con una statua, devi portare a termine il secondo mandato come sindaco e aver fatto grandi cose per la popolazione.

### 7.3.7 Strade

La pavimentazione delle strade contribuisce a migliorare le condizioni igieniche della città.

## 7.4 Edifici di produzione: fabbriche e aziende

Una città ha la capacità di produrre determinati beni; cerca di sfruttarla costruendo aziende che garantiscano l'autosufficienza e che ti consentano di esportare le eccedenze.

La produzione è comunque un'attività molto costosa. I salari, le tasse e gli altri costi aggiuntivi, come l'importazione delle materie prime, possono avere ripercussioni negative sulla capacità di generare profitti. Per risultare conveniente, un'azienda deve funzionare sempre a pieno regime.

Con una gestione strategica intelligente, la produzione propria garantisce dividendi a lungo termine. Puoi portare i tuoi prodotti nelle città dove scarseggiano e venderli a un prezzo superiore. Anche creando nuove attività si genera lavoro, che contribuisce sia alla crescita della città che al miglioramento della tua reputazione.

❖ *Una volta terminata la costruzione della fabbrica o dell'azienda, avrai bisogno di lavoratori. Assicurati che in città ci siano abbastanza case per i nuovi operai e garantisci la fornitura dei viveri necessari ogni settimana a questi cittadini.*

---

Costruendo più di un'azienda dello stesso tipo in una città, otterrai bonus nella capacità di produzione.

**Costruzione**

Riceverai il primo bonus con 3 aziende, mentre quelli successivi ti verranno concessi quando arriverai a 6 e 9 strutture aggiuntive. Aumenterai l'efficienza, produrrai di più in meno tempo e allo stesso costo.

❖ *Clicca sulle tue aziende per avere informazioni su tutte le tue attività dello stesso tipo: numero di dipendenti, produzione totale, consumo, capacità e costi settimanali. Se lo ritieni opportuno, aumenta o riduci la capacità.*

**7.4.1 Aziende**

**Casa di pescatori  
(pesce e olio)**

<i>Produzione</i>	5,2 pesce e 28 olio balena
<i>Consumo</i>	10,5 sale e 0,5 canapa
<i>Costo delle materie prime</i>	500
<i>Spese di gestione</i>	4.200
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	21.000
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane



**Casa di pescatori  
(solo pesce)**

<i>Produzione</i>	7 pesce
<i>Consumo</i>	14 sale e 0,7 canapa
<i>Costo delle materie prime</i>	700
<i>Spese di gestione</i>	2.520
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	21.000
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane



**Acciaieria**

<i>Produzione</i>	3,5 ferro
<i>Consumo</i>	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0
<i>Spese di gestione</i>	3.360
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	13.000
<i>Tempo di costruzione</i>	10 giorni



**Segheria**

<i>Produzione</i>	14 legno
<i>Consumo</i>	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0
<i>Spese di gestione</i>	840
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	5.500
<i>Tempo di costruzione</i>	10 giorni



**Allevamento di api Vigna**

<i>Produzione</i>	14 miele	14 vino
<i>Consumo</i>	0	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0	0
<i>Spese di gestione</i>	1.470	2.940
<i>Lavoratori</i>	30	30
<i>Costi di costruzione</i>	8.000	18.000
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane	6 settimane





### Campo di cereali

<i>Produzione</i>	7 cereali
<i>Consumo</i>	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0
<i>Spese di gestione</i>	770
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	5.500
<i>Tempo di costruzione</i>	10 giorni

### Piantagione di canapa

<i>Produzione</i>	1,75 canapa
<i>Consumo</i>	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0
<i>Spese di gestione</i>	770
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	5.500
<i>Tempo di costruzione</i>	10 giorni

### Allevamento di ovini

<i>Produzione</i>	3,5 lana
<i>Consumo</i>	0
<i>Costo delle materie prime</i>	0
<i>Spese di gestione</i>	3.360
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	18.000
<i>Tempo di costruzione</i>	6 settimane

### Allevamento di bovini

<i>Produzione</i>	1,75 carne e 7 cuoio
<i>Consumo</i>	5 sale e 0,1 legno
<i>Costo delle materie prime</i>	180
<i>Spese di gestione</i>	3.430
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	15.000
<i>Tempo di costruzione</i>	6 settimane

Le aziende agricole ridurranno il livello di produzione fra i mesi di dicembre e febbraio.

## 7.4.2 Fabbriche



### Salina

<i>Produzione</i>	35 sale
<i>Consumo</i>	3,5 legno
<i>Costo delle materie prime</i>	150
<i>Spese di gestione</i>	910
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	910
<i>Tempo di costruzione</i>	10 giorni

### Ceramiche

<i>Produzione</i>	14 ceramiche
<i>Consumo</i>	0,7 legno
<i>Costo delle materie prime</i>	50
<i>Spese di gestione</i>	2.520
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	11.000
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane

### Telaio

<i>Produzione</i>	21 tessuti
<i>Consumo</i>	2,1 lana
<i>Costo delle materie prime</i>	2.000
<i>Spese di gestione</i>	3.080
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	18.000
<i>Tempo di costruzione</i>	6 settimane

### Fabbrica di pece

<i>Produzione</i>	7 pece
<i>Consumo</i>	0,7 legno
<i>Costo delle materie prime</i>	40
<i>Spese di gestione</i>	385
<i>Lavoratori</i>	15
<i>Costi di costruzione</i>	1.500
<i>Tempo di costruzione</i>	5 settimane



### Birreria

<i>Produzione</i>	49 birra
<i>Consumo</i>	0,5 legno 1,2 cereali
<i>Costo delle materie prime</i>	180
<i>Spese di gestione</i>	1.820
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	9.500
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane

### Capanna di caccia

<i>Produzione</i>	7 pelli
<i>Consumo</i>	1/28 canapa 0,3 utensili
<i>Costo delle materie prime</i>	130
<i>Spese di gestione</i>	5.040
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	20.000
<i>Tempo di costruzione</i>	3 settimane

### Fabbrica di mattoni

<i>Produzione</i>	7 mattoni
<i>Consumo</i>	3,5 legno
<i>Costo delle materie prime</i>	-
<i>Spese di gestione</i>	200
<i>Lavoratori</i>	385
<i>Costi di costruzione</i>	30
<i>Tempo di costruzione</i>	5 giorni

### Officina

<i>Produzione</i>	21 ferro
<i>Consumo</i>	2,1 legno 2,1 ferro
<i>Costo delle materie prime</i>	2.000
<i>Spese di gestione</i>	3.640
<i>Lavoratori</i>	30
<i>Costi di costruzione</i>	18.000
<i>Tempo di costruzione</i>	6 settimane



## 7.5 Strutture di difesa

Puoi costruire strutture di difesa solo se hai ottenuto il rango di “Sindaco”. Prima di iniziare i lavori devi presentare una proposta al “Consiglio della città”, l'organo che prenderà la decisione finale. I costi dei nuovi edifici sono a carico del pubblico erario (*consulta il paragrafo 8.5 di questo manuale: “Sindaco”*).

### 7.5.1 Mortai



I mortai sono pezzi di artiglieria installati nelle torri di guardia. Nel porto proteggono dagli attacchi dei pirati, e installati presso le porte difendono la città in caso di assedio.

---

❖ *Per ottenere la massima efficacia, ti raccomandiamo di distribuire uniformemente i mortai fra tutte le porte della città.*

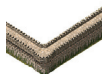
---

### 7.5.2 Cannoni



Se hai già costruito un mortaio, puoi potenziarlo e trasformarlo in cannone. In questo modo, la torre di guardia guadagna in termini di resistenza e capacità di attacco.

### 7.5.3 Mura



Tutte le città medievali sono circondate da mura che le proteggono da ogni genere di minaccia. A mano a mano che la città cresce, puoi ampliare le mura per stimolare la sua espansione e costruire nuovi edifici all'interno della cerchia.

### 7.5.4 Feritoie



Tutte le porte della città possono essere dotate di feritoie per difenderla in caso di assedio, grazie ai soldati che attraverso la breccia lanciano pece incandescente sui nemici. Ovviamente, le feritoie entrano in funzione solo se la città ha sufficienti scorte di pece.



## Capitolo 8. Politica e diplomazia

Il successo commerciale, anche se importante, non ti garantisce l'avanzata nella scala sociale. Tuttavia una buona gestione economica, insieme a un'intelligente strategia diplomatica, ti consentiranno di aumentare la tua reputazione, ottenere la gratitudine dei cittadini e acquisire potere politico fino a dominare l'Impero dei Mari.

### 8.1 Ranghi sociali

#### **Mercante**

All'inizio del gioco sei un mercante inesperto e quasi sconosciuto per i tuoi concittadini.

#### **Maestro mercante**

Il tuo capitale supera le 100.000 monete d'oro e inizi a farti conoscere nella tua città.

#### **Datore di lavoro**

La tua ricchezza supera le 200.000 monete d'oro. Inoltre la tua reputazione è cresciuta notevolmente.

#### **Notabile**

Hai un patrimonio di oltre 300.000 monete d'oro e fai parte della "Corporazione" della tua città di residenza.

#### **Consigliere**

Fai parte del Consiglio della città e sei quindi uno dei personaggi più influenti della società. Con una fortuna superiore alle 500.000 monete d'oro e con il potere garantito dalla partecipazione alle decisioni del Consiglio, godi del privilegio di poter entrare in contatto con il Principe della regione (*consulta il paragrafo 8.3 di questo manuale: "Consigliere"*).

#### **Patrizio**

La tua ricchezza supera le 900.000 monete d'oro e hai una reputazione eccellente fra tutti i gruppi sociali.

#### **Sindaco**

I sindaci sono eletti con i voti del popolo; è la dimostrazione migliore della stima di cui godono. Le loro funzioni comprendono il controllo delle casse della città e l'esecuzione delle decisioni del "Consiglio della città" in materia di riscossione dei tributi e difesa (*consulta il paragrafo 8.5 di questo manuale: "Sindaco"*).

#### **Candidato a Governatore**

Sei "Sindaco" della città e hai dimostrato la tua capacità di risolvere con successo le situazioni più critiche; per questo sei uno dei candidati alle elezioni del nuovo "Governatore" della Lega Anseatica (*consulta il paragrafo 8.6 di questo manuale: "Candidato a Governatore"*).

#### **Governatore**

È il rango più alto dell'Impero dei Mari, quello che ti assicura il potere supremo. La tua reputazione è di gran lunga superiore a quella di ogni avversario, altrimenti non saresti mai riuscito a occupare questo posto (*consulta il paragrafo 8.7 di questo manuale: "Governatore"*).

❖ *Il capitale necessario per passare da un rango all'altro è orientativo: dipende dalla reputazione e dal livello di difficoltà scelto.*

## 8.2 Reputazione

Quello che determina la tua scalata ai vertici della società sono il tuo capitale e la tua reputazione. All'inizio di ogni mese, la tua posizione sociale verrà riesaminata per verificare se sei riuscito a passare al rango successivo.

Anche se la tua reputazione dovesse subire un calo, o se dovessi perdere parte del tuo patrimonio, non retrocederai a un rango inferiore; contrattempi del genere, però, possono ridurre considerevolmente le tue possibilità di essere rieletto se sei "Sindaco" o "Governatore".

### 8.2.1 Tipi di reputazione

#### Reputazione sociale

All'interno della città, il livello di gratitudine fra i tuoi concittadini può variare in base al gruppo sociale a cui appartengono. I poveri ti saranno più riconoscenti se li aiuti con il cibo di cui hanno bisogno o se crei nuovi posti di lavoro. I cittadini ricchi, oltre a verificare la portata della tua fortuna, vorranno che entri nella "Corporazione" e che, ovviamente, commerci con beni di lusso. Tutti, compresi i benestanti, riconosceranno il tuo impegno nel contribuire al benessere e alla sicurezza della città e nella lotta contro i pirati.

#### Reputazione locale e globale

La fornitura di merci e la costruzione di case influenzano la tua reputazione solo fra gli abitanti di una certa città, mentre i combattimenti contro i pirati, la scoperta di insediamenti commerciali e le dimensioni della tua flotta avranno effetto sull'opinione di tutti i cittadini dell'Impero dei Mari.

#### Reputazione stabile e temporanea

Alcune azioni, come la scoperta di nuove possibilità commerciali, le donazioni o le vittorie sui pirati, ti assicurano una buona reputazione a tempo indeterminato. Al contrario, i cittadini ricordano per pochissimo tempo la fornitura di merci o l'organizzazione di grandi feste.

Analogamente certi atteggiamenti possono avere ripercussioni negative sulla tua reputazione, ad esempio comprare in una città merci che scarseggiano, fuggire davanti ai pirati quando si comanda la nave vedetta o essere condannato per aver commesso un crimine.

### 8.2.2 Come migliorare la tua reputazione

Il modo più semplice per migliorare la tua reputazione è offrire beni ai cittadini. Quando una città si trova in una situazione di emergenza, come un periodo di carestia, un boicottaggio commerciale o un assedio, garantisci il sostentamento della popolazione e la tua reputazione ne trarrà grande giovamento.

Anche assumere lavoratori ti aiuterà a conquistare la riconoscenza della società, così come regalare una nave vedetta alla città. Compiere donazioni, anche se costoso, può essere molto redditizio sul piano sociale.

Anche mettere su famiglia, infine, comporta vantaggi. Sia il coniuge che il numero di figli influenzeranno il tuo livello di reputazione.

## La famiglia

Ai primi successi commerciali inizieranno a fioccare le proposte di matrimonio. Se accetti di prenderne in considerazione una, riceverai presto una lettera con informazioni sulla potenziale partner, compreso un ritratto. Hai cinque giorni per accettare o rifiutare le proposte. Se accetti ti verrà comunicata la data delle nozze e, ovviamente, da quel momento in poi non riceverai altre proposte.

Assicurati di disporre con un giorno di anticipo di tutte le merci necessarie al banchetto nuziale. Il giorno dopo il matrimonio riceverai la dote, che può consistere in una somma molto interessante. Con il tempo arriveranno anche i figli, che senz'altro ti aiuteranno a migliorare la tua posizione sociale.



❖ *Seleziona l'opzione "Personale" nell'"Ufficio commerciale" per conoscere la tua reputazione nella città. Puoi anche ottenere informazioni dirette cliccando su ogni cittadino nella panoramica della città.*

## Missioni

Cerca di portare a termine con successo le missioni, gli incarichi o le spedizioni pubbliche che ti offriranno al "Municipio" o alla "Corporazione"; in caso contrario, le istituzioni perderanno la fiducia in te e non ti affideranno altre missioni ufficiali. È possibile anche che, a lungo andare, gli altri mercanti non si vogliano unire ai tuoi convogli (*consulta i paragrafi 6.8 e 6.9 di questo manuale: "Corporazione" e "Municipio"*).

### 8.2.3 Azioni che ti rovinano la reputazione

Se non vuoi mandare a rotoli la reputazione di cui godi in una città, pensaci due volte prima di prendere queste decisioni:

- Chiudere una fabbrica o un'azienda.
- Non pagare le multe o non rispettare i termini di restituzione di un prestito.
- Concedere un prestito a terzi con tassi di interesse molto alti.
- Comprare merci che scarseggiano.
- Fuggire davanti ai pirati quando sei al comando della nave vedetta.
- Aumentare eccessivamente le tasse.
- Non avere i prodotti necessari per il successo di una festa.
- Trattare con i pirati e con i malviventi.
- Essere processato e condannato per un crimine.
- Sciogliere un convoglio senza un motivo fondato.

❖ *Le attività illegali e la pirateria avranno un'influenza negativa sulla tua reputazione solo se sarai scoperto.*

### 8.2.4 Livelli di reputazione

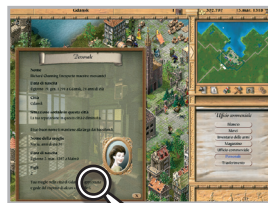
Il tuo nome e il rango che hai raggiunto saranno sempre associati alla tua reputazione pubblica, che rispecchia la natura delle azioni che hai intrapreso fino a quel momento.

Se hai scelto la strada della pace per salire i gradini della società, il tuo livello di reputazione potrà essere (in ordine crescente):

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1. Inesperto   | 2. Intraprendente |
| 3. Intenditore | 4. Esperto        |
| 5. Egregio     | 6. Eminente       |
| 7. Illustre    | 8. Eccezionale    |

Se invece preferisci avventurarti nel proibito, il tuo livello di reputazione oscillerà fra (in ordine crescente):

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Inesperto   | 2. Audace      |
| 3. Astuto      | 4. Ambizioso   |
| 5. Avido       | 6. Arrogante   |
| 7. Inquietante | 8. Implacabile |



Tua moglie nella città di Gdansk è apprezzata e gode del rispetto di alcuni consiglieri.

### Reputazione fra i malviventi

La tua reputazione fra i personaggi più torbidi dell'Impero dei Mari dipende dal numero e dalla natura dei tuoi contatti con loro. Più ti circonda di pirati o persone di dubbia morale nella taverna, più aumenterai la tua reputazione fra i malviventi. In questo modo potrai avere nuovi contatti e persino conquistare la fiducia dei pirati, che smetteranno di attaccarti.

Al contrario, se organizzi retate o attacchi a sorpresa contro le navi e i nascondigli dei pirati, la tua reputazione nei bassifondi subirà gravi danni.

## 8.3 Consigliere

Ottenuto il rango di "Consigliere", avrai il diritto di voto nelle riunioni del Consiglio della città e potrai convocarlo per dibattere le mozioni che presenti.

### Contatti con il Principe

I consiglieri possono anche mettersi in contatto con il Principe della regione. Per farlo devi selezionare la "Porta della città" (consulta il paragrafo 6.3 di questo manuale: "Porta della città").

In generale il Principe non si opporrà all'espansione di una città affinché alcuni commercianti aumentino le proprie ricchezze e il proprio potere, ma vorrà qualcosa in cambio.

Per conoscere le sue vere intenzioni devi recarti alle porte della città con una certa assiduità.

Il Principe sarà disposto a farsi carico di grandi quantità di eccedenze in cambio di prezzi estremamente bassi. Cerca di accettare le sue offerte, anche se non ti faranno guadagnare molto in termini economici. In questo modo eviterai di alterare il suo umore e manterrai le sue truppe lontane dalla città.

Il Principe è disposto a liberarti da una certa quantità di ferro, purché il prezzo gli sembri ragionevole, ovviamente pare che la lega fosseca ne abbia in abbondanza.

Il Principe attende le consegne di ferro, che dovrebbero avvenire il 1 e il 21 del mese; se raggiungiamo un accordo, il prezzo sarà di 1004 per ogni tonnellata.



## 8.4 Patrizio

I patrizi sono fra i cittadini più influenti della città, godono di grande stima sociale e sono quasi sempre immensamente ricchi.

Una volta ottenuto il rango di “Patrizio”, puoi essere contattato dal Principe della regione per la fornitura di certe merci. Se accetti, dovrai portare i prodotti richiesti fino alla “Porta della città”. Seleziona questo edificio per consegnare le merci.

## 8.5 Sindaco

Il “Sindaco” della città viene eletto ogni anno. Fra i vari compiti che gli sono attribuiti, il “Sindaco” è responsabile dei seguenti incarichi:

- Gestire le “Casse della città”
- Costruire torri di difesa
- Aumentare il numero di soldati dell'esercito
- Comprare e vendere armi manuali
- Costruire e ampliare le mura
- Stabilire le tasse

---

❖ *Per accrescere l'esercito, ampliare le mura e stabilire le tasse, le proposte del “Sindaco” devono essere discusse e approvate dal Consiglio della città.*

---

### 8.5.1 Il Consiglio della città

Sia il “Sindaco” che qualsiasi “Consigliere” possono avanzare proposte per migliorare il funzionamento della città. Per presentare una proposta, seleziona l'edificio del “Municipio” e attiva l'opzione corrispondente (*consulta il paragrafo 6.9 di questo manuale: “Municipio”*).

Tutte le proposte saranno discusse nel corso della successiva riunione del Consiglio della città. Ci sono quattro tipi di mozioni:

**Ampliare le mura** L'ampliamento delle mura sarà fatto per gradi, sezione per sezione. Tutte le spese saranno a carico delle “Casse della città”.

**Ingrandire l'esercito** Stabilisci il numero di nuovi soldati da arruolare e l'unità a cui sono destinati. Se questa mozione viene approvata, vai all’“Arsenale” per procedere al reclutamento.

**Tasse per persona** Stabilisci la nuova tassa, che entrerà in vigore immediatamente dopo l'approvazione della proposta.

**Tassa extra** Definisci l'importo di questo nuovo tributo. Se approvato, sarà applicato ai mercanti ricchi e il denaro sarà versato direttamente nelle “Casse della città”.

---

❖ *Se decidi di ampliare le mura, non potrai chiedere un ulteriore ingrandimento fino alla conclusione del primo progetto.*

---

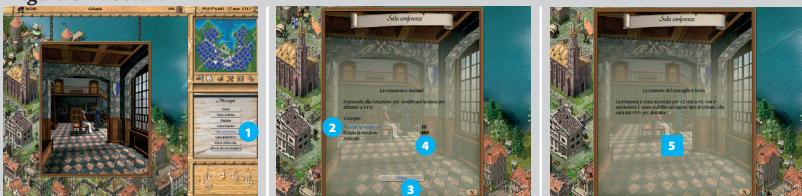


## Come votare

Quando presenti una proposta ti viene comunicata la data della seduta del Consiglio. Puoi sempre verificarla selezionando l'opzione "Sindaco" nel "Municipio".

Il Consiglio si tiene nella "Sala delle Conferenze", a cui avrai accesso solo il giorno della seduta.

Figura 8-1: *Votare*



1 Seleziona il "Municipio", quindi clicca su "Sala delle conferenze". 2 Clicca sul tipo di voto che ti interessa: approvare la mozione, rifiutarla o astenersi. 3 Clicca su "Vota". 4 Assisti al computo dei voti in tempo reale. 5 Verifica il risultato finale della votazione.

Il voto del "Sindaco" vale doppio.

### 8.5.2 Le casse della città

Se verrai eletto "Sindaco", avrai il controllo delle finanze cittadine. Anche se non riceverai alcuna remunerazione per il tuo incarico, il denaro pubblico servirà a pagare molte delle tue spese. Tutti i costi derivanti dalle mura e dagli edifici militari sono a carico delle casse municipali, che contengono il denaro derivante dalla riscossione delle tasse. Più una città è grande, più denaro avrai a disposizione.

Seleziona il "Municipio" e verifica nelle "Casse della città" le voci disponibili:

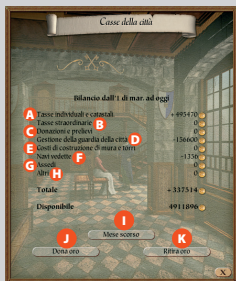


Figura 8-2: *Casse della città*

**A Tasse individuali e sulla terra** Le casse ricevono quotidianamente una somma per questo tipo di tassa. **B Tasse aggiuntive** Sono calcolate una volta riscalde. **C Donazioni e spese** Differenza tra le somme donate e quelle prelevate dalle casse. **D Salari delle guardie** Questo importo viene prelevato quotidianamente. **E Costi di costruzione per mura e torri** Sono sostenuti integralmente dalle casse pubbliche. **F Navi vedetta** Il costo viene aggiornato ogni giorno. **G Assedi** Il denaro rubato dalle truppe nemiche o quello ricevuto se la città compra la libertà. **H Varie** Spese straordinarie e introiti, come multe o donazioni. **I Verifica lo stato delle casse il mese precedente.** **J** Compi una donazione. **K** Trasferisci sul tuo conto denaro pubblico.

## Risanamento delle casse

Se le casse della città sono in rosso non potrai costruire nuove difese. Le guardie non riceveranno più il loro salario e si dimetteranno una a una. In questo caso dovrai cercare di risanare le casse della città al più presto possibile, con una donazione o stabilendo una tassa aggiuntiva.

Se la situazione economica della città è prospera, puoi trasferire denaro sul tuo conto. Tuttavia, se i cittadini pagano tasse personali elevate o se hai imposto una tassa aggiuntiva, è meglio non farlo: la gente penserà che stai usando il denaro pubblico per arricchirti e la tua reputazione ne risentirà.

### 8.5.3 Addestramento delle truppe

Se il Consiglio della città ha approvato l'ampliamento dell'esercito, sei responsabile dell'addestramento e della formazione delle nuove unità.

#### Come addestrare un'unità



**Figura 8-3: Formazione di unità**

- 1 Seleziona l'edificio "Arsenale".
- 2 Clicca sul tipo di unità da addestrare: guardie, arcieri, balestrieri o moschettieri.
- 3 Clicca su "Forma unità".

❖ Ogni nuova unità sarà addestrata per una settimana prima di prendere servizio. Il periodo di addestramento di un'unità può iniziare solo una volta concluso quello dell'unità precedente.

#### Licenziare unità

Se vuoi licenziare un'unità, selezionala nell'"Arsenale" e attiva il pulsante "Licenzia".

## 8.6 Candidato a Governatore

Una volta insediato come "Sindaco" di una città, riceverai una lettera del Consiglio della Lega Anseatica, che si informa sulla tua disponibilità a realizzare alcuni compiti per la Lega. Per sapere di cosa si tratta, recati all'"Ufficio del Governatore" presso il "Municipio" della città del "Governatore".

La Lega ti propone missioni importanti. Se ne porti a termine con successo due (o tre, se hai scelto un livello di difficoltà elevato) sarai nominato "Candidato a Governatore" per le prossime elezioni. Durante il gioco riceverai istruzioni dettagliate per portare a termine ogni missione.

Le tre missioni disponibili sono:

- *Fonda una città*
- *Crea una rotta commerciale terrestre*
- *Distruggi un covo di pirati*

❖ Consulta i paragrafi 4.8 e 9.2 di questo manuale: "Rotte commerciali terrestri" e "Pirati".



## 8.6.1 Come fondare una città

Se ambisci alla posizione di “Candidato a Governatore”, il Consiglio della Lega ti incaricherà di fondare una città in grado di produrre alcune tra le merci più richieste e più rare dell’Impero dei Mari.

Devi cominciare da zero, trasportando i materiali necessari per costruire prima gli edifici principali e poi fabbriche o aziende per attirare nuovi abitanti. Anche se tutte le spese sono a tuo carico, la nuova città ti garantirà grandi vantaggi e farà aumentare la tua reputazione.

❖ *Quando fondi una città, sul menu di costruzione potrai selezionare gli edifici fondamentali, come il “Municipio”, la “Cattedrale”, la “Taverna”...*

❖ *Le nuove città non hanno “Sindaco”, ma il fondatore gode di privilegi simili.*

La città, una volta raggiunte certe dimensioni, passerà automaticamente sotto il controllo della Lega Anseatica. Questo indica che hai portato a termine la missione.

## 8.7 Governatore

### 8.7.1 Il Consiglio della Lega

Una volta all’anno, tutti i “Sindaci” e i membri del Consiglio della Lega Anseatica si riuniscono per discutere determinati argomenti ed eleggere un nuovo “Governatore” della Lega Anseatica. Il sistema di votazione è identico a quello usato per l’elezione del “Sindaco” (consulta il paragrafo 8.5.1 di questo manuale: “Il Consiglio della città”).

❖ *Per sapere la data del Consiglio, recati all’“Ufficio del Governatore” presso il “Municipio” della città del “Governatore”.*

### Consiglio straordinario

Talvolta le città adottano provvedimenti che possono andare contro i principi della Lega:

**Figura 8-4: Convocazione di un Consiglio straordinario**



❶ Seleziona il “Municipio” della città del “Governatore” e clicca su “Ufficio del Governatore”. ❷ Clicca sulla questione da mettere ai voti. ❸ Clicca sulla sanzione che vuoi discutere in seno al Consiglio straordinario. Una volta proposta la sanzione, il Consiglio sarà convocato in una data specifica.

**Tasse sull’esportazione** La città impone una tassa su determinati prodotti, che provoca un aumento generale dei prezzi.

**Tasse aggiuntive** I commercianti che producono merci nella città devono farsi carico di tasse aggiuntive.

**Saccheggio di magazzini** La città saccheggia le riserve dei propri commercianti.

**Inviare pirati** La città appoggia navi pirata, mandate a saccheggiare le imbarcazioni della Lega.

Decisioni come questa possono suggerire la convocazione di un Consiglio straordinario della Lega Anseatica, ma solo il “Governatore” ha il potere di convocarlo.

### Sanzioni

Il Consiglio della Lega può approvare mediante una votazione queste sanzioni:

**Multe** Il “Sindaco” della città in questione deve pagare alla Lega una multa (leggera, moderata o pesante), il cui importo viene distribuito in parti uguali tra le casse delle altre città.

**Boicottaggio** Due navi sorvegliano il porto della città per impedire l’attracco dei commercianti. Le navi che si trovano in porto potranno comunque abbandonare la città. Chi non rispetta il boicottaggio sarà multato. Il Consiglio può chiederti di inviare una nave per rafforzare il blocco. In questo caso, salpa verso la città e unisciti al convoglio della Lega Anseatica.

❖ Se vuoi puoi respingere la richiesta della Lega, anche se forse non ti conviene. Una volta concluso il boicottaggio, verrai informato del risultato e potrai recuperare la nave.

**Blocco** A differenza che nel boicottaggio, nessuna nave è autorizzata a entrare o uscire dal porto. Inoltre il Consiglio può chiedere il contributo di una delle tue navi.

❖ L’unica possibilità di interrompere il blocco è organizzare un attacco con navi pirata. Si scatenerà una battaglia navale fra le tue imbarcazioni e quelle della Lega. Se vinci, potrai liberare il porto dal blocco.

## 8.7.2 Missioni

Presso l’“Ufficio del Governatore” puoi anche accettare missioni rischiose, allo scopo di ristabilire l’ordine nell’Impero dei Mari. Gli obiettivi di queste missioni vanno dalla creazione di un convoglio per catturare i pirati al dirigerti verso un covo di pirati e distruggerlo.

### Come distruggere un covo di pirati

Figura 8-5: Missione: distruggere covo di pirati



- 1 Seleziona l’“Ufficio del Governatore” e attiva l’opzione “Missioni”.
- 2 Usa le frecce per andare avanti o indietro, trova la missione corrispondente e clicca sul pulsante “Accetta missione”.
- 3 Seleziona il messaggio “Covo pirata” sul menu “Notifiche”.
- 4 Individua sulla mappa la posizione del covo.

Crea una flotta potente, individua la posizione del villaggio e prepara la strategia di attacco. Ricorda che si tratta di una missione a tempo.



## 8.8 Tangenti

In vista di una riunione del Consiglio della Lega, puoi cercare di corrompere certi personaggi affinché, in cambio di denaro, si schierino dalla tua parte durante tutte le votazioni. Lo scenario dei tentativi di corruzione sono i "Bagni pubblici".

Il giorno della votazione ricorda che hai solo 5 secondi per votare, se vuoi che i membri che hai corrotto si esprimano nello stesso senso.

---

❖ *Puoi usare le tangenti anche nelle riunioni del Consiglio della città, ma assicurati di corrompere qualcuno proveniente dalla tua città di residenza. Nelle elezioni del "Sindaco", ogni "voto vincolato" ti garantisce il 20% dei voti dei cittadini ricchi.*

---

## Processi

Se sei accusato di un crimine in una determinata città, potrai garantirti l'assoluzione corrompendo due persone. La decisione del tribunale si basa su questi elementi: la posizione dell'accusa, le prove presentate alla corte e l'opinione di due giudici.



## Capitolo 9. Strategia militare

### 9.1 Battaglie navali

Ogni intrepido navigatore dell'Impero dei Mari dovrà affrontare prima o poi una battaglia navale. Ogni volta che due navi nemiche (tra cui una battente bandiera pirata) si incontrano in alto mare, si scatenerà la battaglia. Accade lo stesso quando una nave nemica entra in porto e attacca a sorpresa un'altra imbarcazione.

➤ *In entrambi i casi, se vuoi, puoi essere tu a prendere l'iniziativa.*

#### Individuazione del nemico

Tutte le navi hanno un certo campo visivo in cui possono individuare altre imbarcazioni.

La portata delle tue armi, però, è notevolmente inferiore al raggio visivo; per combattere devi quindi avvicinarti alla nave nemica. Seleziona la tua nave e clicca con il tasto destro del mouse sull'imbarcazione nemica. Ti avvicinerai al rivale e ti collocherai in posizione di combattimento.

La battaglia inizierà appena le due navi si troveranno abbastanza vicine. Prima dell'inizio dello scontro, apparirà una finestra e ti sarà chiesto se vuoi comandare manualmente l'imbarcazione. Avrai solo pochi minuti per accettare o chiudere la finestra; in quest'ultimo caso, la battaglia si svolgerà automaticamente.



#### 9.1.1 Battaglie automatiche

Scegliendo questa opzione non potrai seguire lo sviluppo della battaglia. Il punto esatto dello scontro sarà indicato da un'icona della battaglia sulla carta di navigazione. Cliccando sull'icona, potrai vedere l'identità del nemico e quella di tutte le navi coinvolte. Una volta conclusa la battaglia riceverai un messaggio con il bilancio finale, comprese informazioni sullo stato delle navi.



#### 9.1.2 Battaglie manuali

Se selezioni questa opzione o se la battaglia si svolge in un porto, dovrai comandare personalmente le manovre delle tue navi (*impara a comandare le navi nella Figura 2-3: Battaglie navali*).

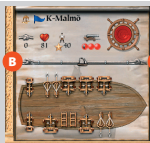
Il capitano è un fattore determinante per l'esito dello scontro. Con un buon capitano, la tua nave guadagnerà il 10% di velocità e fino al 30% di manovrabilità in più. I suoi anni di esperienza influiranno sulla precisione delle armi, grazie a cui i danni inflitti alla nave nemica possono aumentare fino al 30%.

#### Navigazione automatica

Se selezioni le tue navi e clicchi con il tasto destro su un'imbarcazione nemica, la tua flotta si dirigerà in quella direzione e cercherà una buona posizione per sparare. Appena raggiunta una distanza sufficiente, il fuoco si aprirà automaticamente.

## Navigazione manuale

Se vuoi, puoi controllare nei dettagli ogni manovra delle tue navi; per farlo, usa il mouse insieme ai tasti di accesso rapido. *(Consulta la sezione “Tasti e comandi” di questo manuale).*



**Figura 9-1: Issare e ammainare le vele**

- A** Clicca qui se vuoi navigare a vele spiegate.
- B** Scegli questa opzione per ammainare le vele e far fermare la nave.

I segni sul cordame nella panoramica della coperta (**Figura 9-1: Issare e ammainare le vele**) rappresentano le cinque posizioni possibili per spiegare o raccogliere le vele e regolare così la velocità. Oltre che dallo spiegamento delle vele, la velocità è influenzata dal tipo di nave, dal carico e dall'esperienza del capitano.

## Armi

Il risultato della battaglia dipende in gran parte dal dispiegamento di armi. Cerca di dare alla nave un equilibrio tra armi leggere come le balestre, di maggior portata ma minor efficacia, e armi pesanti come il mortaio, che genera danni immensamente superiori se è minore la distanza dell'obiettivo. Accertati che in coperta non rimangano vuote postazioni di artiglieria, anche se questo non ti garantisce la vittoria.

## Danni

Se lo stato di conservazione di una nave è superiore a 19 potrai continuare a navigare, ma la sua velocità, la manovrabilità e la capacità di carico saranno ridotte. Oltre questo limite, il capitano ordinerà la riparazione.

## Perdita di equipaggio

È normale che una battaglia provochi la perdita di parte dell'equipaggio. Se il numero di marinai è inferiore al minimo, potrai arrivare solo fino al porto successivo, dove dovrai ingaggiare nuovi marinai per poter ripartire. Neanche il capitano è invincibile, anche se sarà sempre l'ultimo ad abbandonare la nave.

## Attaccare convogli

Anche i convogli possono entrare in battaglia, ma parteciperanno allo scontro solo le navi armate. Se il convoglio vince, continuerà il viaggio e la reputazione del proprietario migliorerà. Se invece la nave ammiraglia viene sconfitta, il convoglio verrà considerato sciolto; le navi proseguiranno fino a destinazione, ma dopo che l'avranno raggiunta ognuna proseguirà per la sua rotta.

## 9.2 Pirati

I mari sono infestati da pirati pronti a saccheggiare navi e città. Se ti attaccano e non vedi possibilità di vittoria o di fuga, issa la bandiera bianca: perderai le merci ma almeno ti rimarranno le navi.

Ti potrai arrendere solo se non hai dato l'ordine di attaccare. I pirati, invece, si fermeranno solo quando si saranno impadroniti della tua imbarcazione o l'avranno affondata.

Se il nemico ha issato la bandiera bianca ma tu continui a sparare, potrà abbassarla di nuovo. Se hai diverse navi coinvolte nello scontro e non tutte issano la bandiera bianca, i pirati prenderanno di mira quelle che non si sono arrese e, dopo, le saccheggeranno tutte.

### 9.2.1 Ingaggiare i pirati

Puoi entrare in qualsiasi taverna e ingaggiare i pirati presenti. Assegna al pirata una delle tue navi (con l'equipaggio ma senza il capitano). Ti assicurerai almeno il 50% del bottino totale.

Figura 9-2: Ingaggiare i pirati



1 Clicca sulla "Taverna". 2 Premi il pulsante "Pirata". 3 Leggi le condizioni che pone per essere ingaggiato. 4 Usa le frecce per scegliere la nave da consegnargli. 5 Clicca sul pulsante che stabilisce il suo raggio d'azione (nei pressi del porto della città o in tutto l'Impero dei Mari).

❖ Ti saranno comunicati regolarmente gli introiti straordinari originati dall'attività del pirata.

### 9.2.2 Come diventare un pirata

Se vuoi cambiare vita e issare la bandiera pirata, ti serve solo una nave armata con un capitano.

Figura 9-3: Diventare un pirata



1 Seleziona una nave e mandala fuori del raggio visivo di qualsiasi città o nave. 2 Clicca su "Pirata" nel menu "Equipaggio" della finestra delle azioni. 3 Vicino al nome ora appare il simbolo dei pirati.

Come ben sai, la pirateria è un crimine. Se ti catturano, sarai costretto a pagare multe esose e la tua reputazione ne uscirà molto danneggiata. Assicurati di non essere nel raggio visivo di terzi quando lanci un attacco. Stai attento anche ai marinai: potrebbero ubriacarsi e parlare troppo in qualche taverna.

❖ Puoi tornare al tuo stile di vita precedente in qualsiasi momento premendo "Civile" nel menu "Equipaggio".

Se le navi che abbordi fuggono o se attacchi un porto, le possibilità di essere riconosciuto crescono. Se ti catturano, verrai portato davanti a un tribunale e il tuo capitano finirà in carcere per due mesi.

Se il nemico issa la bandiera bianca, potrai continuare a combattere per catturare la nave. Tuttavia, se il tuo equipaggio si trova in inferiorità numerica, devi limitarti al saccheggio anche se non potrai impadronirti di tutte le merci.

---

❖ *La cattura delle navi è oggetto di indagini più approfondite e viene punita più duramente che il saccheggio.*

---

## Cacciatori di pirati

I cacciatori di pirati godono di eccellente reputazione in tutte le città dell'Impero dei Mari. Per catturare un pirata non è necessario avere un capitano: bastano navi veloci e ben armate.

## 9.3 Assedi

Una città è sotto assedio ogni volta che le sue mura sono attaccate da mercenari o da un Principe insoddisfatto. Durante il periodo di assedio sarà isolata via terra, e l'approvvigionamento sarà limitato alle merci prodotte dalla città e a quelle scaricate dalle navi in porto.

---

❖ *Se trasporti merci verso una città sotto assedio, la tua reputazione migliorerà notevolmente.*

---

Potrai influenzare lo sviluppo della battaglia solo se sei il "Sindaco" della città. Durante l'assedio, le porte della città rimarranno chiuse. Tutte le attività all'esterno delle mura cadranno presto in mano al nemico, e ovviamente la produzione sarà bloccata.

L'esercito nemico attaccherà sempre per primo il punto più debole delle mura, ma prima di sferrare l'offensiva monterà il campo fuori del raggio d'azione delle armi della città.

Una volta avvistato il nemico, i cittadini si riuniscono al centro della città, vengono disposte le truppe di difesa e l'addestramento delle unità viene interrotto. Un messaggio ti comunicherà le ragioni dell'assedio.

### 9.3.1 La difesa della città

#### Le porte

Se sei il "Sindaco" di una città minacciata da un assedio imminente, potrai prendere decisioni a riguardo. Seleziona la "Porta della città" e scegli una delle opzioni disponibili:

**Attacca** Potrai prendere questa decisione solo quando le truppe nemiche saranno abbastanza vicine. La porta si aprirà e tutte le tue unità usciranno, nel tentativo di indurre alla fuga gli aggressori.

---

❖ *Prima di prendere questa decisione devi essere certo di poter vincere.*

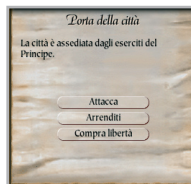
---

**Arrenditi** La città apre le porte ai nemici, che inizieranno il saccheggio. Non perderai uomini e le strutture di difesa rimarranno intatte.

---

❖ *Arrenditi solo se sei veramente inferiore al nemico.*

---



**Compra la libertà** Offri una somma di denaro al capo dell'esercito nemico. In base alla quantità, accetterà l'offerta e ritirerà le truppe oppure la rifiuterà, continuando l'assedio.

❖ *Se la somma proposta è troppo bassa, il capo dei nemici ti darà una nuova possibilità di alzare l'offerta. Tuttavia, se ritieni che tu abbia detto l'ultima parola, lo considererà un'offesa e darà l'ordine di lanciare l'attacco.*

### 9.3.2 Il risultato

#### Vittoria dell'esercito nemico

Le truppe nemiche entrano nella città e svaligiano le casse. Alla fine del saccheggio, i commercianti ricevono una lettera ufficiale che li invita a pagare una tassa aggiuntiva per contribuire alla ricostruzione.

#### Vittoria della città

Se le truppe in difesa riescono a imporsi, il nemico batterà in ritirata. Tutti i commercianti riceveranno un messaggio che comunica la vittoria e le perdite subite. Finito l'assedio, la prosperità della città aumenterà in modo notevole.

#### Conseguenze dell'assedio

- La scarsità di riserve durante l'assedio danneggia gravemente la reputazione del "Sindaco", mentre i commercianti in grado di fornire beni di prima necessità godranno della gratitudine generale.
- Il numero di mendicanti aumenterà in proporzione alla crescita della disoccupazione.
- A lungo termine, lo stato d'animo dei cittadini dipenderà dal costo dell'assedio in termini economici.
- Se il "Sindaco" riesce a sconfiggere il nemico in campo aperto, la sua reputazione migliorerà notevolmente.
- Dopo l'assedio, è necessario riparare le difese e sostituire le unità perse.

### 9.4 Attaccare una città dal mare

Le città possono anche essere attaccate dal mare; devi quindi difendere il porto con torri dotate di mortai o cannoni. Ogni molo offre tre posizioni per costruire torri di difesa.

Durante l'attacco sarà visualizzata la schermata delle battaglie navali. Potrai vedere solo il porto della città, non le mura (*figura C: Battaglia navale*).

Possono partecipare allo scontro solo le navi nemiche, le navi vedetta della città e le torri di difesa. Il commercio marittimo nel porto sarà interrotto fino alla fine dell'attacco.



#### Strategia di difesa

Le torri di difesa rappresentano un pericolo reale per ogni nave nemica, ma non garantiscono la sicurezza. Se hai bisogno di altra protezione, ingaggia navi vedetta o un convoglio armato pesantemente.



## Conseguenze

- Se gli aggressori distruggono le torri e le navi vedetta, sbarcheranno in città e saccheggeranno le casse.  
I cittadini ne usciranno illesi, anche se il blocco del porto può comportare la mancanza di viveri.
- Se sei il proprietario della nave vedetta e fuggi dalla battaglia, la tua reputazione colerà a picco.
- La stessa città non può essere attaccata via mare nei 30 giorni successivi a un saccheggio.



## Capitolo 10. Spedizioni

### Come inviare una spedizione

Se sei un navigatore intrepido, raccogli la sfida e invia una spedizione incontro all'ignoto. L'unico requisito necessario è formare un convoglio (*consulta il paragrafo 5.6 di questo manuale: "Convogli"*).

Figura 10-1: Inviare una spedizione



- 1 Selezionato il convoglio, clicca con il tasto destro del mouse sulla freccia nell'angolo in basso a sinistra della carta di navigazione.
- 2 Si aprirà una nuova finestra con una mappa della spedizione, che ti consentirà di diverse configurazioni.
- 3 Indica la prima destinazione sulla mappa con il pulsante sinistro del mouse e premi il pulsante "1". Ripeti l'operazione per selezionare altre destinazioni (massimo quattro).
- 4 Premi + o - per impostare la quantità d'oro trasportata dalla nave.
- 5 Clicca sulla sezione "Ordini" per definire l'obiettivo della spedizione.
- 6 Clicca su "Salpa". Il convoglio salperà diretto alla prima destinazione.

❖ Il capitano vende sempre prima di comprare. Puoi mandarlo in spedizione senza denaro affinché usi solo loro che riceve.

Se una spedizione scopre un insediamento o riesce a concludere accordi commerciali, la tua reputazione aumenterà considerevolmente. Ma corri anche il rischio di tornare a mani vuote o di naufragare. Al rientro della spedizione riceverai una lettera con un riassunto dei risultati: scoperte, operazioni, contratti...

### Destinazioni e merci

All'inizio della partita, la regione del Mediterraneo è del tutto inesplorata. Man mano che si scoprono gli insediamenti, potrai collocarli sulla mappa e avviare il commercio.

Se la destinazione è una città, il capitano della spedizione cercherà di comprare o vendere merci in base alle tue istruzioni. Se la destinazione è la costa, passerà al setaccio la zona in cerca di eventuali insediamenti. Le città mediterranee si suddividono in città portuali e porti militari; le prime hanno a disposizione più merci e tendono a importare quantità maggiori rispetto alle seconde.

Selezionando sulla mappa una città scoperta, potrai sapere quali merci offre e necessita. Il capitano cercherà di comprare tutto ciò che gli viene offerto; se non vuoi che lo faccia, clicca sul pulsante "Carico" e disattiva le merci che non vuoi comprare.



**Spedizioni**

All'andata, carica il convoglio con le merci richieste dai nuovi insediamenti: potrai venderle a prezzo interessante. Ricorda però che i villaggi comprano e vendono solo quantità limitate. Se ti rechi troppo spesso in un luogo, potresti non vendere nulla e tornare a mani vuote.

**Obiettivo della spedizione**

**Esplorazione** Il capitano esplora una vasta zona attorno al punto di destinazione in cerca di nuovi insediamenti.

**Commercio** Il capitano cerca di ottenere i migliori prezzi di acquisto e di vendita.

**Contratti** Il capitano va in cerca di soci disposti a concludere contratti che garantiscano la compravendita di una certa quantità di merci in un periodo di tempo precedentemente stabilito. Al termine del periodo il contratto sarà annullato, che sia stato rispettato o meno. Poiché cercare soci in affari richiede molto tempo, sarà possibile concludere un solo contratto per ogni spedizione.



## Capitolo 11. Editor delle mappe

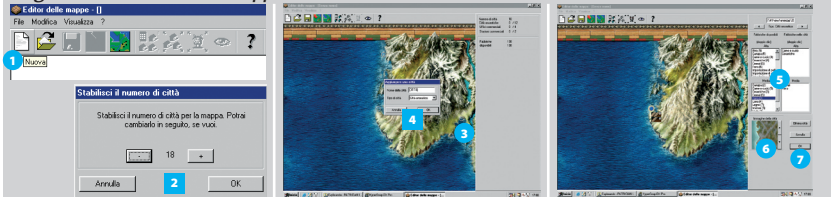
L'editor di *Patrician III – Impero dei Mari* ti consente di configurare come preferisci la mappa del gioco, scegliere il numero e la posizione delle città e deciderne la capacità di produzione.

❖ Ecco come accedere all'Editor delle mappe dal gruppo dei programmi:

clicca su "Start", seleziona Programmi > *Patrician III – Impero dei Mari* > 2. Editor delle mappe.

### Creare una nuova mappa

Figura 11-1: Creare una mappa



1 Seleziona l'opzione "Nuova mappa". 2 Stabilisci il numero di città e premi "OK". 3 I cerchi trasparenti indicano la possibile ubicazione delle città. Clicca su una città per attivarla. 4 Se vuoi cambiarne il nome, scrivilo nella casella vuota. Puoi decidere anche il tipo di città. Premi "OK" per confermare. 5 Decidi la capacità produttiva. Nella casella "Alta" clicca due volte sulle merci che desideri produrre in grande quantità. Nella casella "Media" scegli altri beni da produrre in quantità minore. 6 Usa le frecce per definire l'aspetto della città. 7 Clicca su "OK" per confermare le modifiche.

❖ Per configurare l'intera mappa, ripeti l'operazione per tutte le città dell'Impero dei Mari.



Clicca su questa icona se vuoi che il programma crei automaticamente le città della mappa. Potrai modificarne in seguito i nomi e la capacità produttiva.



Clicca su questa icona e il programma distribuirà a caso le fabbriche e le aziende fra tutte le città.

❖ Per spostarti all'interno della mappa utilizza i cursori della tastiera o, con il tasto destro premuto, trascina il mouse nella direzione desiderata.

### Come giocare con una mappa nuova

Se vuoi giocare con una mappa creata da te, devi prima esportarla nella cartella in cui hai installato il gioco.

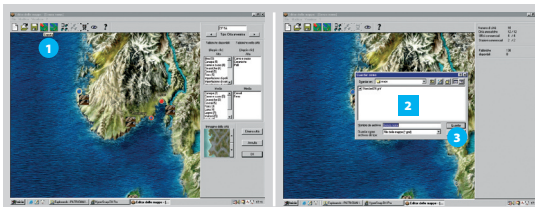


Figura 11-2: Esportare una mappa

1 Clicca sull'opzione "Esporta" del menu "File". 2 Nella finestra di dialogo, scrivi il nome da assegnare alla mappa. 3 Clicca su "Salva".

**Editor delle mappe**

---

❖ *Potrai utilizzare questa mappa in tutte le partite in modalità “Un giocatore” e “Più giocatori”; devi solo selezionarla nella schermata di configurazione del gioco (consulta il paragrafo 2.1.3 di questo manuale: “Un giocatore”).*

---



**Salva** Questa opzione ti consente di salvare le modifiche apportate alla mappa attuale.



**Importa** Premi questa icona per recuperare e modificare una mappa creata in precedenza.

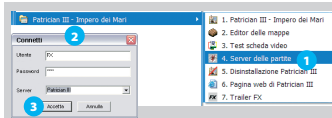


## Capitolo 12. Gioco in rete e in Internet

### 12.1 Server di partite in Internet

Questa opzione permette a un massimo di otto giocatori di giocare partite simultanee di *Patrician III*. Per la sua accessibilità e semplicità di utilizzo, il server è una scelta perfetta se vuoi giocare con i tuoi amici; per avviare la partita dovreste solo accordarvi sull'ora e accedere al server.

#### Come accedere al Server delle partite



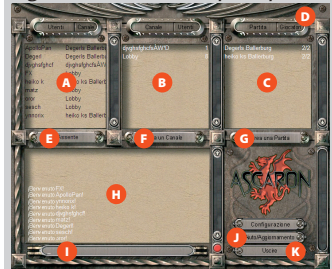
**Figura 12-1: Accesso al Server delle partite**

- 1 Connettiti a Internet, clicca sul pulsante "Start" e seleziona: Programmi > Patrician III – Impero dei Mari > 4. Server delle partite.
- 2 Si aprirà automaticamente la finestra "Connetti".
- 3 Inserisci il tuo nome (e, se vuoi, la tua password) e clicca su "Accetta" per accedere alla schermata principale del server.

#### Schermata principale

Da questa schermata puoi accedere a tutte le opzioni del server. Quando si apre entri direttamente nel "Canale principale" dove puoi vedere l'elenco dei giocatori connessi e unirti a una partita cliccando sul suo nome. Se vuoi puoi anche accedere ad altri canali o crearne uno privato.

**Figura 12-2: Schermata principale**



- A Giocatori connessi e canale in cui si trovano.
- B Canali aperti. Clicca due volte per accedere a un determinato canale.
- C Partite disponibili.
- D Giocatori connessi alla partita / Capacità massima.
- E Clicca qui se vuoi essere temporaneamente inattivo.
- F Clicca qui per creare un canale.
- G Clicca qui per creare una partita.
- H Finestra delle conversazioni.
- I Digita qui i tuoi messaggi e clicca su **Invio** per inviarli (i giocatori connessi potranno leggerli nella finestra delle conversazioni).
- J Clicca qui per consultare le informazioni sul gioco.
- K Clicca su questo pulsante per uscire dal server delle partite.

❖ Puoi inviare messaggi solo ai giocatori che si trovano nel tuo stesso canale.

#### Come creare una partita

Il giocatore che crea la partita (host) è l'unico che può impostare le configurazioni del gioco. Gli altri giocatori possono solo definire i loro nomi e le città di residenza.



Il "Giocatore 1" dispone di un turno per fare le sue mosse; quando ha terminato deve cliccare sull'icona "Fine turno" nel menu delle azioni. Il "Giocatore 2" farà altrettanto, e così via. Un messaggio indica chi deve muovere. Quando tutti hanno completato un turno, il tempo del gioco avanza. Se si verifica un avvenimento (per esempio, una nave arriva a destinazione) il giocatore a cui si riferisce potrà dare nuovi ordini.

❖ In questa modalità alcuni elementi del gioco variano; le elezioni e le aste, per esempio, si svolgono a turni.

**Figura 12-3: Crea una partita**



1 Nella schermata principale clicca su “Crea partita”. 2 Digita il nome della partita (e, se vuoi, una password di accesso). 3 Clicca su “Accetta”. 4 Imposta tutti i parametri di configurazione del gioco, inclusi il tuo nome e la città di residenza. 5 Clicca su “OK”. 6 Aspetta che appaiano sulla schermata i nomi dei partecipanti che si uniscono alla partita. 7 Se siete meno di 8, disattiva i posti disponibili che non utilizzerete. 8 Quando siete tutti pronti, clicca su “Gioca”.

❖ Puoi configurare le partite in Internet anche dal paragrafo “Gioco in Internet” dell’opzione “Più giocatori” di Patrician III. L’unica differenza è che tutti i giocatori devono conoscere l’indirizzo IP dell’host per potersi connettere al suo computer.

## 12.2 Gioco in rete

Questa opzione, a cui si accede dal paragrafo “Più giocatori” del menu principale, permette il gioco a persone connesse in rete locale con il protocollo TCP/IP

❖ Il processo di creazione di una partita è praticamente identico a quello utilizzato in “Gioco in Internet”; è sufficiente cliccare sul pulsante “Crea partita” e poi stabilire la configurazione del gioco.

### Come unirsi a una partita

**Figura 12-4: Unirsi a una partita**



1 Seleziona l’opzione “Gioco in rete”. 2 Clicca su “Unisciti a una partita”. 3 Scegli una delle partite disponibili e clicca sul pulsante “Unisciti” (se non appare nessuna partita, riprendi la ricerca cliccando su “Cerca”). 4 Digita il tuo nome, seleziona la tua città di residenza e clicca su “Accetta”. 5 Clicca su “Pronto” per farsapersere che puoi iniziare. Attendi che l’host dia inizio alla partita.

## Conversazione (chat)

**Prima di iniziare a giocare** Durante la fase di creazione della partita puoi conversare con gli altri giocatori. Per inviare un messaggio clicca nella casella di chat, scrivi il testo e premi **Invio**.

**Durante la partita** Per inviare un messaggio premi **Invio**; si aprirà la finestra dei messaggi. Scrivi il testo e, per inviarlo, premi nuovamente **Invio**. Il messaggio e il nome del mittente appariranno nella finestra principale.

## Salvare una partita

Tutti i giocatori possono salvare una partita, ma solo lo stesso giocatore che l'ha salvata può successivamente caricarla (*consulta il paragrafo 2.2 di questo manuale: "Caricare una partita"*).

## Caricare una partita

L'host può caricare una partita salvata, ma ogni giocatore dovrà scegliere nuovamente il personaggio desiderato fra tutti i mercanti disponibili (compresi quelli controllati dal computer nella partita originale).

---

❖ La modalità "In un solo computer" permette di disputare una partita a giocatori che condividono lo stesso PC.

---