HEGEMONY
ROME
THE RISE of CAESAR

Indice

Introduction 4
Per iniziare 6
- **Modalità di gioco** 6
- **Campagne** 6
- **Sandbox** 7
- **Visuale** 7
- **Selezionare oggetti** 7
- **Reclutare unità** 8
- **Pausa** 9
- **Muovere le unità** 9
- **Impartire comandi** 10
- **Attaccare** 10
- **Catturare** 11

Accampamenti, Cittá & Ponti 11
- **Accampamenti** 11
- **Cittá** 12
- **Ponti** 12

Siti delle risorse 13
- **Miniera** 13
- **Fattoria** 13
- **Fattoria di bestiame** 14
- **Peschiera** 14
- **Campo di disboscamento** 14

Risorse 15
- **Oro** 15
- **Cibo** 16
- **Legna** 16
- **Reclute** 17

Morale 18
- **Morale unità** 18
- **Ritirata** 18
- **Morale della città** 19
- **Linee di approvvigionamento** 19

Fazioni 20
Obiettivi 21

Tattiche di combattimento 22
- **Carica** 22
- **Fiancheggiamento** 22
- **Presidi** 22

Arte dell'assedio 23
- **Assalire le mura** 23
- **Fuoco di supporto** 23
- **Blocco** 24
- **Resa** 24

Stagioni 24

Generali 25

Potenziamenti 25
- **Ufficiali** 26
- **Costruzioni** 26

Atteggiamenti 27

Diplomazia 27
- **Ostilità** 28
- **Intimidazione** 28
- **Requisizioni** 28

Ostaggi 28

Comandi 29

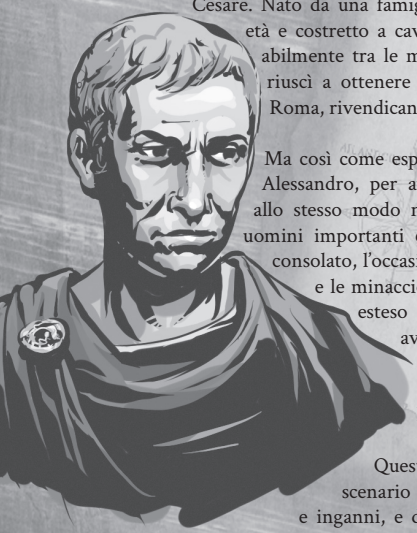
Riconoscimenti 31
- **Longbow Games** 31
- **Kasedo Games** 32
- **Licenze** 33
- **Supporto tecnico e servizio clienti** 35
- **Garanzia Limitata** 36
- **Limited Software Warranty And License Agreement** 37

Introduction

Il concetto di egemonia si sviluppò nel mondo dell'antica Grecia, quando le potenze che si susseguirono seminarono morte e distruzione nel tentativo di ottenere il dominio sui territori confinanti. Dagli Spartani militaristi agli Atenesi navigatori, nessuno riuscì a conservare il potere a lungo. Quando la folgorante ascesa dei Macedoni fu bloccata quasi sul nascere dalla prematura morte del loro implacabile re, sembrava che la dominazione greca fosse ormai giunta al capolinea.

Mentre l'impero di Filippo e Alessandro volgeva al termine, una nuova potenza si affacciava a ovest. Ispirata dalla cultura e dalle gesta dei Greci, la Repubblica Romana stava rapidamente conquistando territori e influenza in tutto il Mediterraneo.

Con il passare dei secoli, la Repubblica affrontò sfide sia interne che estere, ma se da un lato stava perdendo i suoi ideali, dall'altro continuava a diventare sempre più potente.



In questo scenario, mosse i suoi passi un giovane condottiero e politico, Gaio Giulio Cesare. Nato da una famiglia facoltosa, Cesare fu diseredato in giovane età e costretto a cavarsela solo con i suoi mezzi. Destreggiandosi abilmente tra le minacciose acque della politica romana, Cesare riuscì a ottenere un posto accanto agli uomini più potenti di Roma, rivendicando la più alta carica politica.

Ma così come espresse il suo rammarico di fronte alla statua di Alessandro, per aver compiuto a confronto imprese modeste, allo stesso modo non si accontentava di rimanere all'ombra di uomini importanti come Pompeo e Crasso. Al termine del suo consolato, l'occasione della ribalta gli capitò tra le oscure foreste e le minacciose paludi a nord. Un'opportunità che avrebbe esteso la potenza di Roma oltre i confini attuali e avrebbe dato a Cesare la stessa fama di Alessandro. Ma ciò significava rinunciare a tutto ciò che aveva di più caro e mettere in ginocchio l'intera Repubblica.

Questo è lo scenario della Roma di Cesare. Uno scenario caratterizzato da politici in lotta, da eroismo e inganni, e da leggendari condottieri. Uno scenario la cui monumentale eredità avrebbe cambiato il nostro mondo per sempre. Questo è lo scenario, il mondo di Hegemony.

Hegemony Rome: The Rise of Caesar ti proietta nelle pianure e nelle foreste dell'antica Gallia, in cui il proconsole Giulio Cesare intraprende una guerra lunga un decennio per soggiogare le orde barbariche. Seguito dell'acclamato Hegemony Gold, in Hegemony Rome affronterai gli eventi storici in un modo completamente nuovo rispetto a qualsiasi altro gioco di strategia in tempo reale, costringendoti a seguire l'alternarsi delle stagioni e ad adeguarti ai rapidi mutamenti degli scenari militari.

Impostato su un'epica mappa satellitare che si estenda dalla costa del Mediterraneo alle isole britanniche, Hegemony Rome utilizza il sistema di ingrandimento e riduzione della visuale caratteristica della serie, che ti permette di passare dall'ampia visualizzazione strategica del tuo impero al campo di battaglia in modo fluido e in qualsiasi momento. Esplora un intricato nuovo mondo dalle lugubri foreste della Germania lungo l'imponente Reno, fino alle paludi della Senna. Una mappa in scala ingrandita ti permetterà di mettere a punto le tue strategie in uno spazio di manovra più ampio, in cui potrai visualizzare i dettagli della vita passata, con i presidi di guardia alle mura della città e i lavoratori impegnati nel raccolto.

Avvalendoti dell'astuzia di Cesare e dei suoi geni militari, le nuove opzioni di costruzione e la disponibilità della legna come nuova risorsa ti permetteranno di edificare ponti, fortificazioni e campi di approvvigionamento in numerosi punti sulla mappa. Inoltre, un esteso sistema di potenziamenti, ti fornirà nuove possibilità per promuovere ufficiali, incaricare governatori ed edificare costruzioni per specializzare le tue unità e le tue città. Infine, il perfezionamento dell'apprezzato modello logistico di Hegemony renderà la gestione dei tuoi rifornimenti quanto mai intuitivo e importante. In Hegemony Rome rivivrai l'epoca delle guerre che hanno caratterizzato il I secolo a.C., con un tuo esercito da gestire e tattiche da mettere a punto per prevalere sul nemico. Assoggetta tutta la Gallia al dominio del senato e popolo di Roma, oppure, unisci le tribù galliche nella modalità sandbox estesa, per porre fine alla minaccia del governo romano.

Per iniziare

Modalità di gioco

Quando inizi una nuova partita, puoi scegliere tra due modalità di gioco principali: campagna e sandbox. I capitoli introduttivi della campagna includono i tutorial che ti spiegheranno i meccanismi del gioco. Ti consigliamo di completare questa modalità, prima di tentare quella sandbox

Campagne

Le campagne ti permettono di ripercorrere le gesta dei grandi generali della storia: dovrai combattere le stesse battaglie e affrontare le stesse decisioni strategiche. Se hai familiarità con la storia, saprai già l'esito, ma la scelta di come superare ogni ostacolo dipenderà esclusivamente da te.

Gli eventi storici principali verranno raccontati nei filmanti, nei dialoghi di gioco e negli obiettivi. A differenza della sandbox, nelle campagne dovrai fronteggiare sfide con unità limitate o in un campo di battaglia limitato, per poter ricreare gli eventi il più fedelmente possibile. La fluidità di gioco rimane comunque inalterata: se il tuo esercito perde una battaglia, tornerà in patria, dandoti il tempo di riorganizzare le fila, rivalutare le tattiche e tentare un nuovo attacco.

In The Rise of Caesar, le campagne ricalcano la storia della conquista della Gallia di Giulio Cesare, da 58 al 50 a.C. Gli eventi sono suddivisi in quattro capitoli, concentrati in diversi periodi, che ricostruiscono gli scenari di guerra, tra cui l'invasione della Britannia e la rivolta dei Belgi. Ti consigliamo di seguire l'ordine, anche se non è necessario completare un capitolo prima di iniziarne un altro.

Sandbox

In sandbox avrai l'occasione di scrivere la tua storia. Combatti su tutta la mappa senza limitazioni, scegliendo di utilizzare una qualsiasi fazione per il controllo della Gallia.

Scegli i nemici e le tattiche per affrontarli. I Sequani si accontenteranno di difendere la loro patria, oppure tenteranno la loro personale conquista della Gallia?

Le opzioni della sandbox ti permettono di personalizzare quasi ogni aspetto del gioco, in modo da adattarlo al tuo stile quanto più possibile. E se l'egemonia totale non è il tuo scopo, potrai cimentarti in obiettivi dinamici con finalità uniche e ricompense ogni volta che ne completi uno.

Visuale

Per navigare sulla mappa, usa la visuale panoramica tenendo premuto il pulsante centrale e muovendo il mouse. Puoi eseguire la stessa azione con i tasti W, A, S, D, oppure con i tasti freccia. Per usare la visuale panoramica ""spingendo"" il mouse contro i bordi dello schermo, configura il comando nelle opzioni di gioco.

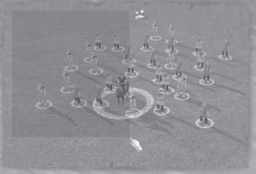
Per ruotare e ingrandire/ridurre la visuale, tieni premuto il tasto alt e sposta il mouse. Inoltre, puoi ruotare con i tasti Q e E e puoi ingrandire/ridurre la visuale con i tasti R e F. Con la rotellina del mouse, la visuale si ingrandirà/ridurrà sul punto del cursore. In genere, questo è il metodo più veloce per navigare.

Per centrare la visuale sulla selezione attuale in qualsiasi momento, premi il pulsante sinistro inferiore sul pannello dei comandi, oppure premi il tasto 1 sul tastierino numerico. Quando trovi l'icona nel testo, cliccaci sopra per spostare la visuale sul bersaglio. Dopo aver spostato la visuale, usa i pulsanti indietro e avanti sulla minimapa per tornare nel luogo in cui ti trovavi in precedenza.

Selezionare oggetti

Clicca con il pulsante sinistro su un oggetto. Per ogni oggetto che puoi selezionare, visualizzerai una casella guida nell'angolo inferiore destro dello schermo quando ci passi sopra il mouse.

Per selezionare più unità, tieni premuto il tasto Maiusc mentre selezioni le altre unità, oppure trascina il mouse intorno all'unità premendo il pulsante sinistro per tracciare una casella. Puoi selezionare solo una costruzione o una città alla volta.



Per selezionare i gruppi, cliccaci sopra due volte. Quando selezioni un membro di un gruppo, visualizzerai il contenuto del gruppo nella scheda delle unità, posizionato nella parte inferiore dello schermo, che ti permette di scegliere altri oggetti nel gruppo.

Allo stesso modo, selezionando una costruzione, città o nave, puoi scegliere le unità da posizionare al suo interno cliccando sui ritratti nella scheda delle unità. Se viene impartito un comando fuori dall'area di contenimento, l'unità uscirà automaticamente.

Reclutare unità

Per reclutare una nuova unità, clicca con il pulsante sinistro per selezionare un accampamento o una città alleata. Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, visualizzerai il pannello dei comandi. Qui puoi reclutare le unità tipo i lavoratori e i soldati di pattuglia, oppure puoi costruire veicoli come le macchine d'assedio o le navi da guerra. Le unità disponibili dipendono dalla fazione nativa della città e dalla presenza di determinate costruzioni, come le officine e i cantieri navali.

Devi avere reddito sufficiente per costruire l'unità. Se sei in debito (le tue spese superano le entrate), non potrai costruire unità finché non avrai risanato le finanze.

La città in cui viene formata un'unità diventa la sua patria ed è lì che torna quando viene sconfitta. L'unità può cambiare patria a patto che sia nella stessa fazione nativa.

Inoltre, in quella città devono esserci reclute disponibili a unirsi alla nuova unità. Una nuova unità può partire appena ha reclutato almeno un membro, ma non riceverà altri rinforzi finché non torna in un accampamento o città con un percorso di approvvigionamento aperto collegato alla sua patria.

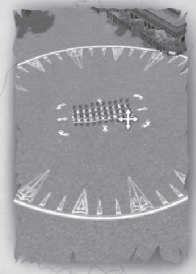
I mezzi come gli scorpioni e le torri d'assedio richiedono legname al posto di reclute. I veicoli in costruzione utilizzano le scorte di legname locale, ma in caso di necessità, attingono anche dagli accampamenti e dalle città nelle vicinanze.

Pausa

Puoi mettere il gioco in pausa in qualunque momento premendo la barra spaziatrice o il pulsante di pausa sopra la ruota delle stagioni. Quando il gioco è in pausa, il pulsante lampeggia e diventa di colore rosso.

Mentre il gioco è in pausa, puoi controllare tutte le tue unità e impartire ordini. Alcuni di questi, come reclutare le unità, verranno immediatamente eseguiti, mentre muovere, attaccare e altri comandi simili verranno eseguiti appena riprendi il gioco.

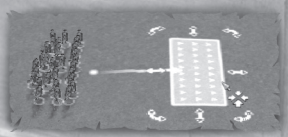
Muovere le unità



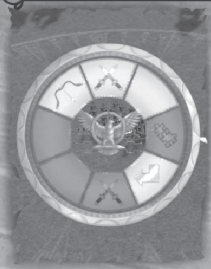
Per muovere un'unità, selezionala e clicca con il pulsante destro sul punto in cui vuoi spostarla. Mentre l'unità è selezionata, il cursore cambia per indicare se il terreno sottostante è bloccato oppure no. Il terreno inagibile è segnalato da una X rossa. Per indicare la direzione verso cui deve rivolgersi l'unità, tieni premuto il pulsante destro del mouse e muovilo verso quella direzione.

O più semplicemente, puoi trascinare l'unità con il pulsante sinistro del mouse per farla spostare. Questo comando funziona sulla mappa tattica e con la miniatura dell'unità presente sulla mappa strategica.

Per avere maggior controllo sul percorso che le tue unità devono intraprendere per raggiungere la destinazione, tieni premuto il tasto Maiusc quando impartisci l'ordine di muoversi per impostare un punto di riferimento.



Impartire comandi



Per impartire un comando, seleziona un oggetto e clicca con il pulsante destro su un bersaglio. Ad esempio, se vuoi attaccare un nemico, seleziona un'unità alleata, quindi clicca con il pulsante destro su un nemico. Quando sono disponibili più comandi, viene selezionato quello predefinito. Per utilizzare un comando differente, tieni premuto il pulsante destro del mouse sul bersaglio per aprire il menu di contesto. Questo serve per impartire un qualsiasi ordine rivolto a un altro oggetto.

Per visualizzare i comandi che cambiano lo stato dell'oggetto selezionato, accedi al pannello dei comandi, situato nell'angolo inferiore destro dello schermo quando un'unità o un oggetto vengono selezionati. Nel pannello dei comandi sono inclusi tutti i comandi che influiscono direttamente sull'oggetto selezionato.

Nota: ciascuno dei nove pulsanti nel pannello dei comandi è associato a un tasto sul tastierino numerico.

Attaccare

Con una o più unità di combattimento selezionate, clicca con il pulsante destro del mouse su un'unità nemica per attacccarla. Le unità da mischia avanzeranno per attaccare da vicino, mentre le unità a distanza avanzeranno fino a distanza di lancio prima di attaccare.

Per le unità che supportano sia gli attacchi in mischia che a distanza, tieni premuto il pulsante destro del mouse sul bersaglio per scegliere il comando desiderato nel menu di contesto.

Quando le unità sono nel pieno di un combattimento in mischia, rimarranno bloccate sul campo e non potranno ritirarsi finché non c'è un vincitore.

Un'unità viene sconfitta quando tutti i suoi membri rimangono uccisi, oppure se il morale scende a zero e i membri superstiti si arrendono. Le unità sconfitte ritornano in patria per reclutare nuovi membri.

Catturare

I bersagli senza difesa, come le fattorie e le miniere, oppure gli accampamenti e le città non fortificati, possono essere conquistati con una qualsiasi unità di combattimento cliccando con il pulsante destro del mouse sul bersaglio. I lavoratori e gli schiavi possono solo conquistare siti delle risorse non occupati.

Gli obiettivi fortificati devono essere assediati spostando le unità in posizione d'assedio intorno al bersaglio. Per portare a termine con successo un assedio, serve molto più tempo e unità multiple.

Un'unità nemica si arrende se viene sconfitta e non ha la possibilità di fuggire, oppure se viene attaccata mentre è in cammino. Le unità arrese possono essere uccise o catturate. In quest'ultimo caso, diventano schiavi.

Accampamenti, Cittá & Ponti

Accampamenti

Gli accampamenti sono avamposti militari temporanei che la maggior parte delle unità può costruire in punti prestabiliti sulla mappa. Per costruire un accampamento, seleziona un'unità, clicca sul pulsante Costruisci accampamento sul pannello dei comandi, quindi clicca con il pulsante destro del mouse sulla sagoma di un accampamento per visualizzare un'anteprima sulla mappa.

Come le città, gli accampamenti possono avere diverti stati, in base al luogo in cui si trovano. Gli accampamenti più grandi saranno più costosi; se non puoi permetterti di costruirli, l'anteprima sarà di colore rosso.

Una volta costruiti, gli accampamenti funzionano in modo simile alle città: puoi potenziarli con mura o costruzioni, presidiarli con unità di combattimento, collegarli ad altre costruzioni con le linee di approvvigionamento e assegnarvi un governatore. La differenza principale è che gli accampamenti hanno un costo in oro per il mantenimento; inoltre, non generano reclute, quindi non puoi creare unità

da un accampamento. Con i giusti potenziamenti, però, puoi costruire navi ed equipaggiamento d'assedio.

Da un punto di vista strategico, gli accampamenti sono utili per stabilire aree di approvvigionamento per fornire cibo alle unità di combattimento durante una battaglia o un assedio di lunga durata

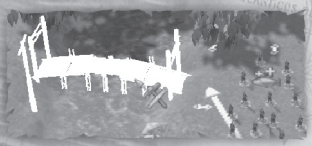
Cittá

Le città rappresentano i maggiori centri di popolazione sulla mappa e sono posizionate in base ai riferimenti storici. Non possono essere né create né distrutte e non crescono come popolazione. Tuttavia, le città rase al suolo riducono temporaneamente la loro produttività.

Le città generano oro in proporzione alla loro dimensione e sono l'unica fonte di reclute nel gioco necessarie per creare le unità non veicolari (lavoratori, lancieri, legioni, eccetera).

Le unità che puoi reclutare in una città si basano sulla relativa fazione nativa (Romani, Elvezi, Edui, eccetera). La fazione nativa di una città non cambia nemmeno se viene catturata da una fazione nemica.

Ponti



Puoi costruire i ponti nei luoghi prestabiliti lungo il fiume per consentire alle unità e alle linee di approvvigionamento di attraversare il corso d'acqua in punti dove altrimenti sarebbe possibile passare. Per costruire un ponte, seleziona un'unità, clicca sul pulsante Edifica costruzione sul pannello di comando, quindi clicca con il pulsante destro del mouse su un'anteprima della sagoma dell'accampamento sulla mappa.

Come gli accampamenti, i ponti hanno diverse statistiche in base alla loro posizione. I ponti più lunghi sono anche più costosi e potrebbero servire abilità speciali per costruirli. Se non puoi costruire il ponte con l'unità selezionata, l'anteprima sarà di colore rosso.
I ponti funzionano in modo simile alle città e agli accampamenti; si possono presidiare con unità, fortificare con mura e collegare ad altre costruzioni con linee di approvvigionamento.

Le linee di approvvigionamento navali possono attraversare i ponti degli alleati, ma non quelli dei nemici.

Siti delle risorse

I siti delle risorse sono strutture indipendenti sulla mappa che producono legna, cibo e oro quando traferisci lavoratori e schiavi al loro interno e li connetti a un accampamento o città tramite una linea di approvvigionamento. I siti delle risorse sono fattorie, miniere e campi di disboscamento.

I siti delle risorse vuoti possono essere conquistati da qualsiasi unità, mentre quelli occupati solo dalle unità di combattimentoi. Conquistare un sito delle risorse occupate richiede molto più tempo; inoltre, dopo la conquista, metà dei lavoratori viene uccisa e l'altra metà ridotta in schiavitù.

La produzione di risorse in un sito è proporzionale al numero di lavoratori/schiavi al suo interno, e può dipendere anche dalla stagione. Le risorse vengono distribuite lungo le linee di approvvigionamento collegate alla città o all'accampamento più vicino che dispone di spazio disponibile. Se manca spazio, le risorse vengono perse.

Oltre che interrompendo le linee di approvvigionamento, la produzione di tutti i siti delle risorse si blocca quando sono nelle vicinanze unità di combattimento nemiche. I siti delle risorse possono essere saccheggiati dai nemici per ridurne temporaneamente la produzione.

Miniera

La miniera è un tipo di sito delle risorse in cui vengono impiegati lavoratori o schiavi per produrre oro, utile a incrementare il reddito. A differenza dei lavoratori/schiavi, le miniere recuperano molto in fretta dopo le incursioni.

Fattoria

La fattoria è un tipo di sito delle risorse in cui vengono impiegati lavoratori o schiavi per produrre cibo. La produzione di cibo in una fattoria varia sensibilmente nel corso dell'anno e si concentra soprattutto nel periodo del raccolto autunnale. Le fattorie di grano richiedono più forza lavoro delle fattorie di bestiame, ma recuperano più in fretta dopo le incursioni.

Fattoria di bestiame

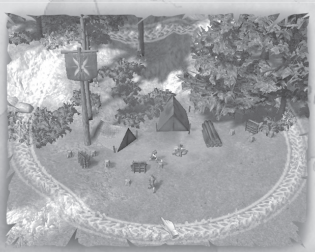
La fattoria di bestiame è un tipo di sito delle risorse in cui vengono impiegati lavoratori o schiavi per produrre cibo. La produzione avviene a ritmo sempre regolare nel corso dell'anno e richiede meno forza lavoro del raccolto. D'altro canto, il bestiame ha bisogno di più tempo per crescere, allungando di conseguenza i tempi di recupero dopo le incursioni.

Peschiera

La peschiera è un tipo di sito delle risorse in cui vengono impiegati lavoratori o schiavi per produrre cibo. Le peschiere producono cibo a ritmo costante nel corso dell'anno e, a differenza dei lavoratori, recuperano molto in fretta dopo le incursioni.

Campo di disboscamento

Il campo di disboscamento è un tipo di sito delle risorse in cui vengono impiegati lavoratori o schiavi per produrre legname. Il legname viene utilizzato per potenziare gli accampamenti e le città e per costruire determinati tipi di unità quali torri d'assedio e navi. La produzione di legname non risente delle stagioni e rimane costante nel corso di tutto l'anno.



Risorse

Le risorse sono materiali prodotti e consumati per poter mandare avanti e far crescere l'impero. La maggior parte delle risorse, come l'oro e il cibo, viene prodotta nei siti delle risorse, tipo fattorie e miniere, utilizzando lavoratori e schiavi. Le reclute vengono automaticamente generate nelle città.

Gran parte delle risorse si accumula e viene conservata negli accampamenti o nelle città in attesa di essere consumata internamente. Fa eccezione l'oro, da cui chiunque può attingere e funge da valuta per tenere traccia di entrate e uscite. Il reddito e il debito non si accumulano.

Tutte le risorse vengono trasferite automaticamente tra accampamenti, città e siti delle risorse tramite le linee di approvvigionamento. Inoltre, le unità di combattimento possono trasportare cibo per nutrirsi mentre sono sul campo di battaglia.

Oro

L'oro è la valuta generica di tutte le fazioni. Lo ottieni come reddito fisso dalle tasse e dalla produzione delle miniere e lo usi per le spese fisse come i salari e la manutenzione.

Il profitto della tua fazione (reddito meno spese) viene visualizzato in cima allo schermo. Un valore positivo indica l'eccedenza a tua disposizione che puoi ancora spendere, mentre un numero negativo indica che stai spendendo più di quanto incassi. A differenza di altre risorse, l'eccedenza o il disavanzo prolungati non si accumulano, ma il morale del tuo impero, le infrastrutture e le relazioni diplomatiche risentiranno della tua incapacità di gestire le finanze.

Il reddito proviene dalle tasse della città e dal lavoro degli schiavi nelle miniere, collegate alle tue città dalle linee di approvvigionamento. Inoltre, puoi aumentare il reddito completando degli obiettivi, oppure come tributo quando concedi una tregua a una fazione molto più debole.

L'oro viene utilizzato per pagare i costi di diplomazia e i salari delle unità, per la manutenzione di accampamenti e ponti, e per potenziare le costruzioni.

Cibo

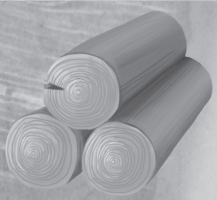
Il cibo viene prodotto dalle fattorie e serve per nutrire le unità di combattimento. Senza cibo, le unità perderanno morale e di conseguenza non saranno più in grado di combattere, difendere le mura o sedare le sommosse.

Il cibo prodotto dalle fattorie viene automaticamente trasferito con le linee di approvvigionamento all'accampamento o città più vicina che ha spazio disponibile per conservarlo. Le unità consumano automaticamente cibo quando sono nell'accampamento o in città, oppure entro il raggio di rifornimento giallo che la circonda. Se le scorte di cibo interne iniziano a scarseggiare, la città cercherà automaticamente di trasferire altro cibo tramite le linee di approvvigionamento libere.

Tutte le unità di combattimento possono trasportare scorte di cibo sufficienti per alcune settimane quando partono per il fronte. Le unità cercheranno di prelevare il cibo automaticamente quando si allontanano dal raggio di rifornimento di una città. La quantità di cibo che un'unità può trasportare e la rapidità con cui viene consumato, dipendono dall'atteggiamento dell'unità, dei loro ufficiali e del generale assegnato.

Nella scheda commerciale puoi visualizzare dove le unità e le città stanno spostando cibo. Inoltre, puoi incoraggiare una città a fare scorte extra di cibo per sopravvivere in caso di assedio o se le linee di approvvigionamento vengono interrotte.

Legna



La legna è una risorsa consumabile prodotta dai campi di disboscamento e utilizzata per costruire navi, equipaggiamento d'assedio e potenziamenti ad accampamenti, ponti o città.

La legna viene conservata negli accampamento o in città e trasferita lungo le linee di approvvigionamento, ma le unità non possono trasportarla. La legna è la risorsa più difficile da trasportare sulle lunghe distanze, ricevendo la penalità più alta.

Nella scheda commerciale puoi visualizzare dove viene trasferita la legna e come viene utilizzata in una costruzione. Inoltre, puoi impostare il livello di scorta della costruzione, in modo che la legna venga automaticamente trasportata dalle costruzioni limitrofe che ne hanno in eccesso.

Reclute

Le reclute sono risorse esauribili che rappresentano gli uomini disponibili in una città per formare nuova forza lavoro o unità di combattimento, oppure per sostituire le unità perse sul campo. I veicoli tipo le macchine d'assedio, le navi e gli scorpioni utilizzano legna al posto delle reclute.

Le reclute vengono automaticamente generate a una velocità proporzionale alla dimensione della città. Se una città dispone del suo numero massimo di reclute, non ne genererà altre finché non ne vengono utilizzate alcune.

Quando un'unità viene sciolta in una città della sua fazione nativa, gli uomini rientreranno nel gruppo di reclutamento fino al numero massimo della città, mentre quelli in eccesso andranno persi. Quando un'unità viene sconfitta, alcuni dei superstiti potrebbero fare ritorno in patria ed essere aggiunti alle reclute della città.

Quando formi una nuova unità, le reclute vengono prese laddove disponibili e l'unità deve avere almeno una recluta per poter lasciare la città. Le unità smettono di reclutare mentre sono sul campo. Se un'unità parzialmente completa viene spostata in un accampamento o in una città diversa dalla patria, può comunque reclutare membri, a patto che ci siano linee di approvvigionamento attive in patria. Il reclutamento lontano dalla patria è più lento rispetto a quello in patria.

Se troppe città stanno attingendo reclute dalla stessa città, puoi cambiare patria con una città che appartiene alla stessa fazione nativa. Per cambiare patria, seleziona l'unità, quindi tieni premuto il pulsante destro del mouse sulla nuova città e seleziona Cambia patria nella ruota di contesto. Puoi cambiare patria dell'unità anche utilizzando l'elenco dei beni.

Dopo aver conquistato una città, questa riceve, eccezionalmente, delle reclute aggiuntive. Anche completando determinati obiettivi, potrai ottenere delle reclute.

Nota: le reclute si rigenerano molto lentamente. Non schierare troppo presto le unità in combattimenti che non possono vincere, altrimenti rischi di rimanere subito senza più reclute per il tuo esercito.

Morale

Il morale è un indicatore del livello di soddisfazione di una città o di un'unità, e quindi della volontà di obbedire ai tuoi ordini. È importante mantenere alto il morale: molte battaglie e assedi si concludono a causa del morale esaurito e non perché uno dei due fronti viene eliminato.

Un livello di morale alto, almeno 100%, significa che le tue unità o città operano al meglio delle proprie capacità. Quando il morale si abbassa, a causa di una maggiore ostilità, di azioni nemiche o per mancanza di risorse, le prestazioni diminuiscono. Se il morale scende a zero, l'unità o la città potrebbe rifiutarsi di obbedire ai tuoi ordini o potrebbe arrendersi.
Per ulteriori informazi oni sugli elementi che influiscono sul morale, consulta le relative sezioni qui di seguito.

Morale unità

Il morale influisce sulla resistenza in combattimento, prima che abbandoni le armi e si arrenda. Le unità senza morale non possono partecipare a un combattimento.

Molti fattori influiscono sul morale di un'unità, tra cui:

- Esaurire il cibo
- Uccidere un membro di un'unità nemica o lasciare che un membro della propria unità venga ucciso.
- Subire un fiancheggiamento in combattimento.
- Salario insufficiente a causa del reddito inferiore alle spese.
- Atteggiamenti, generali e ufficiali.
- Ostilità tra le fazioni nativa e dominatrice dell'unità.

L'unità recupera automaticamente il morale se viene spostata in una città o in un accampamento, oppure quando la causa della perdita di morale viene risolta.

Ritirata

Quando un'unità si arrende, inizierà subito a riformare le fila in patria. Tutti i soldati superstiti cercheranno di fuggire nella città o nell'accampamento più vicino. Chi riesce a fuggire, tornerà a far parte del gruppo di reclute della città, consentendo all'unità di recuperare più in fretta.

Se l'unità viene circondata e non può fuggire, oppure viene catturata mentre fugge, si arrenderà e potrebbe sia essere giustiziata sia ridotta in schiavitù. Se le unità arrese vengono lasciate incustodite, potrebbero riuscire a fuggire e a tornare in patria.

Se l'unità è senza patria (la patria è sotto il controllo nemico) quando si arrende, viene sciolta definitivamente, perdendo tutta l'esperienza accumulata.

Morale della città

Il morale di una città incide sul reddito generato dalle tasse e sulla velocità di sostituzione delle reclute. Inoltre, determina la sua resistenza durante un assedio e se si ribellerà o meno quando viene conquistata da un'altra fazione.

I fattori che incidono sul morale della città sono:

- Ostilità tra la fazione nativa e quella conquistatrice.
- La presenza di un presidiocon adeguati rifornimenti.
- Generali, atteggiamenti e costruzioni.
- Ostaggi catturati dall'invasore.
- Unità nemiche che attaccano la città.

Il morale di una città parte al 100%, ma può diminuire per la somma degli effetti dei fattori indicati in precedenza. Il morale si modifica lentamente, lasciandoti il tempo di risolvere la situazione. Se il morale scende a zero, la città si arrenderà alle unità nemiche, oppure si ribellerà riunendosi alla sua fazione nativa.

Linee di approvvigionamento

Le linee di approvvigionamento consentono il trasporto di risorse tra accampamenti, città, ponti e siti delle risorse, tipo le fattorie e le miniere.

Per creare una linea di approvvigionamento, seleziona una città o una costruzione cliccando con il pulsante sinistro del mouse. Il cursore assumerà la forma del tradizionale simbolo del commercio, il caduceo. Clicca con il pulsante destro del mouse sulla città o l'edificio che desideri collegare alla linea di approvvigionamento. Quando sono disponibili itinerari sia terrestri che marittimi, tieni premuto il pulsante destro del mouse per sceglierne uno nella ruota di contesto. Se non sono disponibili percorsi tra le destinazioni, la linea di approvvigionamento verrà distrutta.

Se una linea di approvvigionamento è troppo lunga, una determinata percentuale di risorse mossa lungo il tragitto si perde, per deperimento, furto o contaminazione. La quantità persa dipende dal tipo di risorsa e viene visualizzata nella finestra informazioni della linea di approvvigionamento nella scheda commerciale. Poiché le spedizioni di lunga distanza sono più semplici via mare, le linee di approvvigionamento marittime hanno molte meno perdite a parità di distanza rispetto a quelle terrestri. Le risorse si spostano sempre lungo il tragitto che implica perdite minori.

Una linea di approvvigionamento viene bloccata ogni volta che un nemico l'attraversa.

Le risorse non possono viaggiare lungo una linea bloccata finché è presente il nemico. Le linee di approvvigionamento marittime sono anche bloccate durante l'inverno a causa del clima poco favorevole. Se la costruzione a uno dei due capi della linea di approvvigionamento viene conquistata, questa viene persa.

Sulla mappa tattica, i carri trainati da buoi rappresentano lo spostamento di risorse sulle linee di approvvigionamento terrestri, mentre le navi mercantili rappresentano lo spostamento di risorse lungo le linee di approvvigionamento marittime. Le unità di approvvigionamento non possono ricevere ordini, ma possono essere attaccate dalle fazioni nemiche.

Fazioni

Le fazioni rappresentano i popoli, i regni e gli imperi che occuparono la Gallia e i territori limitrofi nel corso del I secolo a.C. Si è cercato di consolidare le numerose tribù in un più moderato numero di fazioni indipendenti che rappresentavano le maggiori potenze di quel tempo. A causa dei cambi di alleanza, la composizione e la disponibilità di una fazione può variare in base allo scenario in cui stai giocando.

Ciascuna fazione appartiene a un gruppo di fazioni più ampio, Roma, Gallia, Britannia, eccetera. Il gruppo di fazioni determina quali unità, ufficiali e costruzioni sono disponibili per ogni fazione.

Ogni fazione opera come entità indipendente e gestisce risorse, costruzioni e unità per conto suo. A eccezione della fazione del giocatore, tutte le altre sono controllate dal computer. Puoi controllare lo stato delle fazioni attive nella finestra dei grafici.

La diplomazia si instaura tra due fazioni e dipende dal grado di ostilità e timore tra i due gruppi.

Gli accampamenti, i ponti e i siti delle risorse sono tutti dominati dalla stessa fazione, assegnata dalla fazione dell'unità che li ha costruiti o conquistati. Le città hanno sia una fazione nativa che una dominante. La fazione nativa rappresenta la tribù che vive in una città e fornisce le reclute per le unità costruite lì. Quando un'altra fazione conquista la città, diventa la fazione dominante, ma quella nativa rimane invariata. Il morale di una città e delle sue unità dipende dall'ostilità tra la fazione nativa e quella dominante.

Quando inizi con una sola città nella sandbox, le altre città native della tua fazione saranno controllate da una variante indipendente della tua fazione, ad esempio i Nervi liberi. Questa fazione consente alle città di svolgere le proprie attività e di difendersi, ma ha ambizioni modeste e non è idonea a relazioni diplomatiche.

Obiettivi

Gli obiettivi sono missioni che puoi completare per ricevere una ricompensa. Nella campagna, gli obiettivi hanno lo scopo di introdurre i meccanismi di gioco e di ricreare gli eventi di una particolare campagna militare, tipo la spedizione di Giulio Cesare in Britannia. Nella sandbox, gli obiettivi vengono creati in modo casuale in base alle impostazioni scelte. Non tutte le modalità di gioco hanno obiettivi.

I tipi di obiettivi comuni includono: catturare le città, difendere determinate unità, raccogliere risorse, distruggere fattorie, eccetera. Le ricompense includono: oro, unità speciali, generali, esperienza, eccetera. Se la ricompensa è una risorsa, viene divisa equamente tra le tue città o unità che le ricevono. Generalmente, nelle campagne, completando un obiettivo, ne viene sbloccato uno nuovo.

Non puoi fallire completamente nessun obiettivo: anche se le tue unità vengono sconfitte, puoi sempre reclutarne di nuove e riprovare.

Una piccola parte di obiettivi sono definiti obiettivi egemonia: completandoli, vincerai uno scenario. Gli obiettivi egemonia sono contrassegnati dall'aquila romana nel diario degli obiettivi.

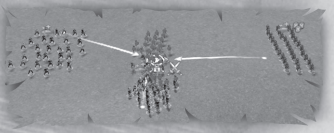
Per visualizzare gli obiettivi, premi il tasto L, oppure usa il collegamento sul lato destro dello schermo. Spunta la casella di fianco a un obiettivo nel diario per aggiungerlo nel contatore sul lato destro dello schermo. Nota: il contatore serve solo per aiutarti a tenere traccia. Un obiettivo risulta completato anche se non lo aggiungi al contatore.

Tattiche di combattimento

Carica

Mentre le unità sono impegnate in combattimento, accumulano un bonus carica, che consente di infliggere danni più pesanti al momento dell'impatto. La quantità di bonus dipende dalla forza e dalla velocità di carica, oltre che dalla forza di ostruzione del nemico.

Fiancheggiamento



Le unità che vengono attaccate da fronti opposti, ricevono una penalità fiancheggiamento che riduce costantemente il loro morale fintanto che rimangono circondate. Il morale dell'unità si riduce più velocemente se viene fiancheggiata su più fronti da più unità.

Per catturare le unità quando si arrendono, cerca di posizionare un'unità ai loro fianchi. Avrai più possibilità di costringerla ad arrendersi, se non sono impegnate in combattimento quando si arrendono.

Presidi

Quando sposti le unità di combattimento in un accampamento, città città o su un ponte, diventano parte di un presidio. Se le costruzioni sono fortificate con mura, il presidio ridurrà i danni inflitti durante un assedio e contribuirà all'offensiva lanciando fiamme contro i nemici nelle vicinanze. Inoltre, è importante per tenere altro il morale ed evitare le ribellioni nelle città conquistate.

Tutte le unità di combattimento sono equamente valide nel presidio, siano essere di cavalleria, di pattuglia, alleate o native. Conta solo la dimensione dell'unità. I generali, le navi da guerra e le macchine d'assedio non contano nella composizione del presidio. Quando una costruzione è sotto assedio, i membri del presidio vengono lentamente uccisi dagli assalitori. L'unità viene scelta casualmente. Quando un'unità di lancio tipo gli arcieri o gli scorpioni attaccano un bersaglio fortificato, infliggono danni solo al presidio, non alle fortificazioni stesse.

Ogni fortificazione e città ha una capacità presidio, che corrisponde al numero

massimo di truppe attive in difesa. Le unità che eccedono la capacità presidio massima non hanno effetti aggiuntivi sulla difesa.

Tutte le unità all'interno di una fortificazione, incluse quelle che appartengono a un presidio, consumano meno cibo di quelle sul campo. Nota: se una costruzione esaurisce le scorte di cibo, il presidio non è più efficace in difesa, non catapulta fuoco né evita le ribellioni.

Arte dell'assedio

Per conquistare un accampamento, una città o un ponte fortificato con le mura, devi condurre un assedio. Condurre un assedio implica diversi elementi, tra cui l'assalto, il fuoco di supporto e il blocco. Puoi vincere un assedio riducendo a zero o le difese o il morale del bersaglio.

Assalire le mura

Per ridurre a zero le difese del nemico, dovrai assalire direttamente le mura. Seleziona un'unità di combattimento, quindi clicca con il pulsante destro sul bersaglio per attivare una posizione d'assedio. Quando il mouse è sopra il bersaglio, visualizzerai un'anteprima delle posizioni d'assedio disponibili.

Una volta in posizione, le unità inizieranno a infliggere danni alle difese del bersaglio in proporzione alla loro dimensione e ai bonus d'assedio. Alcuni danni potrebbero essere neutralizzati dal presidio della città. Anche il presidio può subire danni e perdite durante l'assalto.

Mentre difende le mura, il presidio del nemico attaccherà il tuo esercito con giavellotti. Per proteggerlo, puoi costruire torri d'assedio e metterle in posizione di fronte alle truppe. Nota: le torri d'assedio proteggono solo le tue unità, non danneggiano le mura nemiche.

Fuoco di supporto

Oltre ad assalire direttamente le mura, le unità a distanza possono lanciare armi infuocate contro il bersaglio. I giavellottieri, gli arcieri e persino gli scorpioni non sono abbastanza forti da danneggiare le mura, ma possono colpire efficacemente il presidio che le protegge. Le unità a distanza non devono assumere una particolare posizione d'assedio per attaccare il bersaglio.

Poiché non danneggia le mura, il fuoco a distanza non indebolisce le difese del nemico,

ma puoi comunque utilizzarlo per indebolire il presidio difensivo prima o durante un assalto. Gli effetti incideranno negativamente sul morale della città al punto che potrebbe costringere l'avversario alla resa.

Blocco

La difficoltà di un assedio è spesso determinata dalla forza del presidio del bersaglio. Tuttavia, il presidio è efficace solo se adeguatamente rifornito, quindi puoi impedire che le scorte di cibo e di nuove reclute raggiungano il presidio, bloccando le linee di approvvigionamento in ingresso. Per bloccare una linea di approvvigionamento, sposta un'unità di combattimento in un punto qualsiasi lungo il tragitto, non necessariamente vicino al bersaglio. Se il bersaglio ha accesso al mare, potrebbe essere necessario bloccare anche le linee di approvvigionamento marittime con navi da guerra, oppure aspettando l'inverno, quando il mare è troppo burrascoso per poter navigare.

Resa

Quando assedi una città, puoi anche ridurre il suo morale a zero e costringerla alla resa. Questa tattica può rivelarsi più semplice che indebolirne le difese, soprattutto se la città ha già il morale basso a causa di ostilità tra fazioni. Ognuna delle tue unità che attacca la città farà calare il morale del bersaglio e ridurrà alla fame il presidio. Sempre per ridurre il morale di una città, puoi trovare e uccidere gli ostaggi prelevati da qui.

Stagioni

In Hegemony, ogni anno è diviso in quattro stagioni. Nelle partite sandbox, ogni stagione dura circa 15 minuti di gioco continuo, mentre nella campagna, le stagioni cambiano in base agli eventi storici. Ombre più lunghe e tramonti più scuri e bluastri indicano la fine di ogni stagione.

Numerosi elementi visivi ti indicheranno la stagione attuale, come ad esempio gli alberi spogli in inverno, le foglie colorate e il raccolto maturo in autunno, e gli alberi da frutto in fiore in primavera. Inoltre, puoi visualizzare la stagione attuale tramite la ruota delle stagioni nella parte superiore dello schermo.

Molti aspetti del gioco cambiano in base alla stagione in corso. In inverno, il mare diventa troppo pericoloso per poterlo navigare, provocando il blocco delle linee di approvvigionamento marittime e danneggiando le navi. Invece, la produzione di cibo nelle fattorie di raccolto varia notevolmente nel corso dell'anno, con il picco durante il raccolto autunnale e un calo drastico in inverno.

Alcune aree della mappa non sono accessibili in determinate stagioni. Ad esempio, i valichi tra le Alpi sono generalmente bloccati in inverno, mentre le paludi a nord sono accessibili solo nei mesi estivi.

Generali

I generali rappresentano i condottieri storici (capotribù gallici, generali romani, eccetera) e possono essere assegnati al comando di accampamenti e città. Ogni generale ha uno o più attributi fissi che vengono attribuiti al bersaglio del loro comando quando sono in carica. I generali agiscono in maniera simile agli ufficiali o alle costruzioni potenziate, con l'eccezione che li puoi assegnare dove servono di più.

I generali non vengono creati come le altre unità e non costano oro, non consumano cibo, né usano reclute. Vengono promossi da ufficiali oppure ricompensati della carica completando gli obiettivi. In ogni caso, i generali devono avere una patria, dove fanno ritorno quando vengono sconfitti.

Per assegnare un generale al comando di un'unità di combattimento, clicca con il pulsante sinistro per selezionare il generale, quindi clicca con il pulsante destro sull'unità a cui vuoi assegnarlo. Una volta collegati, agiranno come una singola unità. Puoi congedare il generale nella scheda dei potenziamenti.

Per assegnare un generale come governatore di un accampamento o di una città, spostalo nella città, selezionalo nella scheda delle unità, quindi premi il pulsante Nomina governatore nel pannello dei comandi. Accedi alla scheda dei potenziamenti per rimuovere i governatori.

Potenziamenti

I potenziamenti ti permettono di valorizzare e specializzare unità, accampamenti e città. Ogni oggetto ha un numero limitato di slot di potenziamento, che puoi visualizzare e modificare nella scheda dei potenziamenti o nella finestra di potenziamento.

Come i generali, i potenziamenti hanno attributi fissi applicati all'oggetto principale. I potenziamenti non possono essere trasferiti tra oggetti, ma possono essere demoliti o rimossi. I potenziamenti disponibili per un determinato oggetto dipendono dalla relativa fazione nativa. Per alcuni potenziamenti, è necessario creare i prerequisiti, prima di poterli sbloccare. Quando acquistati, i potenziamenti sostituiscono il prerequisito nello stesso slot. Per ogni oggetto è consentito solo un potenziamento per tipo.

Ufficiali

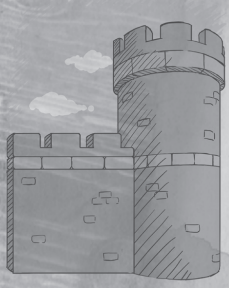
Nel caso di unità di combattimento, i potenziamenti equivalgono agli ufficiali, che puoi promuovere utilizzando i punti esperienza dell'unità. A differenza dei generali, gli ufficiali non vengono visualizzati sulla mappa tattica e non possono essere separati dall'unità.

Le unità ottengono punti esperienza sconfiggendo i nemici e come ricompensa per aver completato degli obiettivi. In caso di combattimento, l'esperienza viene suddivisa tra tutte le unità coinvolte nella battaglia. Per le ricompense degli obiettivi, l'esperienza viene suddivisa tra tutte le unità che appartengono alla tua fazione.

La maggior parte delle classi di ufficiali deve avanzare di 4 gradi. Una volta raggiunto il grado più alto, puoi decidere di utilizzare i nuovi punti accumulati per convertire l'ufficiale in generale e scegliere se lasciarlo alla stessa unità o se assegnarlo a un nuovo comando.

Alcuni tipi di ufficiali, ad esempio quelli che aumentano la dimensione dell'unità, richiedono un salario fisso da aggiungere al costo dell'unità stessa.

Costruzioni



I potenziamenti di città, accampamenti e ponti sono chiamate ""costruzioni"" e vengono realizzate con il legname. La maggior parte delle costruzioni ha costi di manutenzione fissi da aggiungere alle spese della fazione.

Le costruzioni richiedono tempo per essere realizzate e consumano legname. Come per ogni altra risorsa, le costruzioni cercheranno di attingere il legname da altre città lungo la tua linea di approvvigionamento, quando le scorte locali saranno esaurite. Se devi impiegare il legname in altro modo, puoi interrompere i lavori della costruzione nella scheda dei potenziamenti o nella finestra di potenziamento.

Gli accampamenti, le città e i ponti hanno speciali slot di potenziamento per le mura; solo i potenziamenti della mura possono utilizzare questo slot.

Atteggiamenti

Gli atteggiamenti servono per definire temporaneamente come gli accampamenti, le fortificazioni o le unità affronteranno un determinato incarico. Rappresentano un modo diverso di personalizzare il tuo impero rispetto ai potenziamenti e i generali, in quanto li puoi modificare in qualsiasi momento e hanno sempre un effetto contrario. Ad esempio, mettendo l'unità in atteggiamento da combattimento, sarà più protetta contro le cariche, ma si muoverà più lentamente e avrà un campo visivo ridotto.

Oltre a influire sulle statistiche dell'unità, gli atteggiamenti controllano la relativa formazione sul campo e, talvolta, anche l'atteggiamento in combattimento. Ad esempio, le unità in atteggiamento di schermaglia cercheranno di circondare il bersaglio, mentre quelle sul campo di battaglia tenteranno di mantenere la formazione.

Diplomazia

Il sistema di diplomazia ti permette di negoziare diversi livelli di collaborazione tra la tua fazione e una delle altre controllate dal computer. La diplomazia viene gestita tramite la finestra di diplomazia, che puoi visualizzare utilizzando il pulsante nella parte superiore dello schermo, a destra della bussola.

Per impostazione predefinita, tutte le fazioni sono considerate in guerra. Ciò non significa che sono attivamente impegnate sul fronte, ma indica solo che non sono stati conclusi accordi che vietano alle fazioni di farsi guerra. Nota: nella campagna, alcune fazioni possono alternare stati diplomatici diversi, per riflettere il periodo temporale.

Quando selezioni una fazione nella finestra di diplomazia, visualizzerai una fila di pulsanti a sinistra, relativi ai diversi stati diplomatici che puoi selezionare. Il costo e la disponibilità di questi stati dipende dall'ostilità e dal timore tra le fazioni. Più alta è l'ostilità, maggiore è il costo, mentre un timore alto (il nemico ha paura di te) lo riduce. In alcune situazioni, l'altra fazione potrebbe offrirti dell'oro per incoraggiarti a un'azione diplomatica, tipo la tregua. Alcuni stati richiedono minore ostilità e nessuna quantità d'oro per assicurarsi la collaborazione di quella fazione. Per ulteriori informazioni, consulta le sezioni relative a Ostilità e Timore.

Ostilità

L'ostilità misura la diffidenza e l'animosità tra due qualsiasi fazioni del gioco. Serve per determinare sia la disponibilità e il costo dei diversi accordi diplomatici, sia il morale delle città conquistate e delle unità alleate.

Intimidazione

Il timore misura quanto una fazione risente della dimensione e della forza militare dell'altra. Serve per ridurre il costo degli accordi diplomatici e delle unità alleate.

Requisizioni

Determinati stati diplomatici, tipo l'alleanza, ti garantiscono la possibilità di requisire i beni di un alleato per affrontare una guerra. Ad esempio, se la tua città ha poche reclute, puoi requisire la città di un alleato e reclutare le relative unità per il tuo esercito. I beni requisiti funzionano allo stesso modo di quelli che costruisci o conquisti, ma non si possono eliminare, quindi non puoi abbattere mura o licenziare un ufficiale. Il costo per requisire un bene dipende dall'ostilità e dal timore tra le fazioni. Finché è in atto una requisizione il livello di ostilità aumenta.

Ostaggi

Gli ostaggi possono essere "reclutati" in città ostili conquistate e sono un'alternativa meno costosa per evitare rivolte rispetto a pagare delle truppe di presidio.

Quando vengono allontanati e riforniti adeguatamente, gli ostaggi saranno meno rivoltosi quando rientreranno in patria. Come le altre unità non da combattimento, gli ostaggi vengono sconfitti velocemente se attaccati e si arrendono se catturati. Gli ostaggi arresi verranno giustiziati o rilasciati.

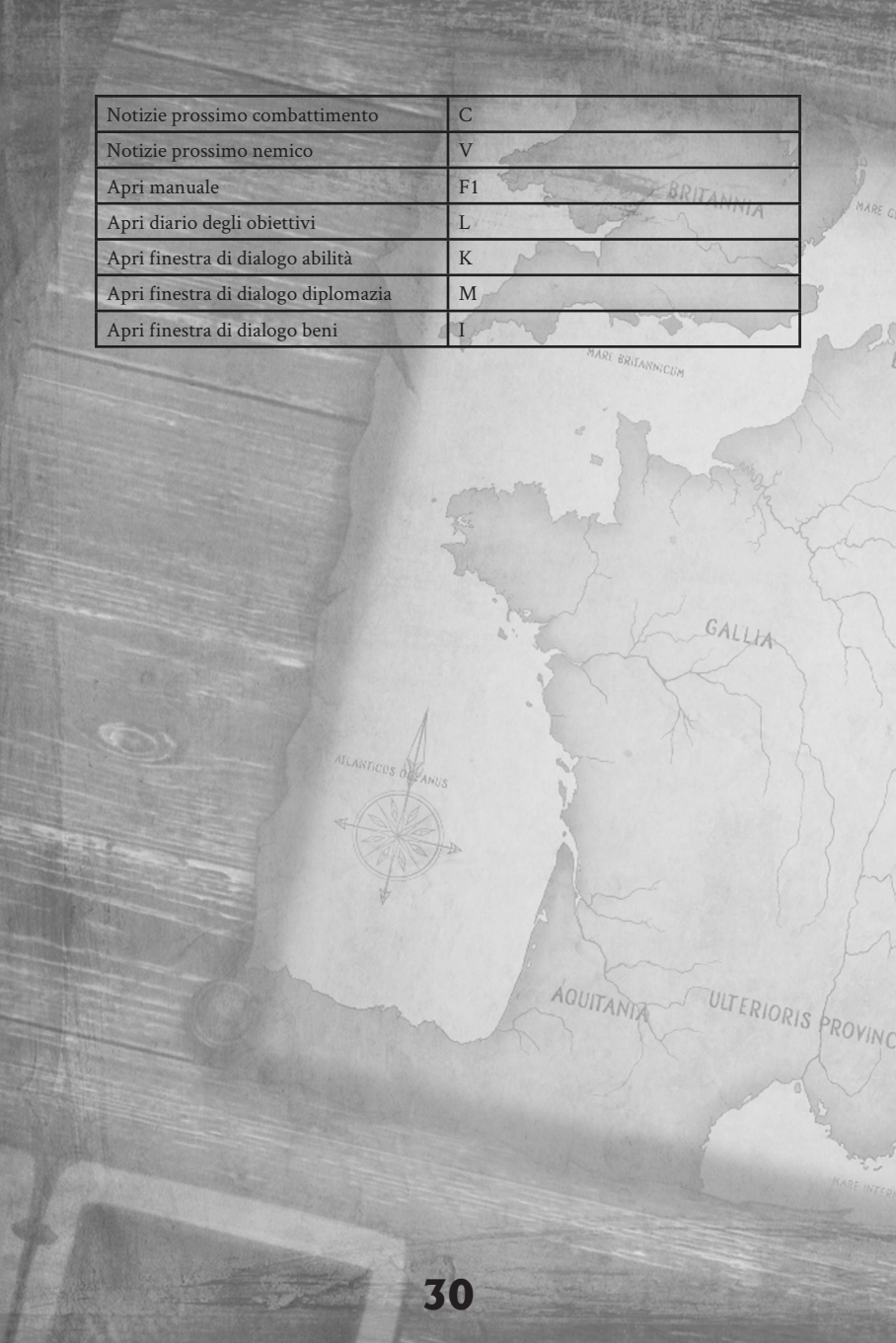
Quando un ostaggio viene ucciso, sconfitto o giustiziato, l'ostilità tra la sua fazione nativa e quella che l'ha reclutato aumenta.

A differenza della maggior parte delle unità, gli ostaggi non ne reclutano di nuovi quando i membri vengono uccisi, e non si riformano in patria quando vengono sconfitti.

Comandi

Comandi visuale	
Ingrandisci/Ruota	Alt + mouse o Q, E, F, R
Panoramica	Pulsante centrale + mouse o W, A, S, D
Verso nord	N
Riduci visuale su regno	Z
Cronologia visuale indietro	Backspace
Cronologia visuale avanti	Ctrl + Backspace
Comandi unità	
Afferra/selezione principale	Pulsante mouse sinistro
Attiva/disattiva selezione principale	Maiusc + pulsante mouse sinistro
Selezione secondaria	Doppio click pulsante mouse sinistro
Attiva/disattiva selezione secondaria	Maiusc + doppio click pulsante mouse sinistro
Impartisci ordine	Pulsante mouse destro
Impartisci ordine punto di riferimento	Maiusc + pulsante mouse destro
Scatto	Doppio click pulsante mouse destro
Pannello dei comandi	Tastierino numerico 1-9
Selezione rapida	Tasti numerici 1-0
Selezione rapida incarico	Maiusc + number key
Vai a selezione rapida	Doppio click tasto numerico
Passaggio alla minimappa	Pulsante mouse sinistro
Passaggio rapido alla minimappa	Doppio click pulsante mouse sinistro
Comandi globali	
Pausa	Barra spaziatrice
Salvataggio rapido	F5
Attiva/disattiva scheda delle unità	U
Attiva/disattiva scheda dei potenziamenti	G
Attiva/disattiva scheda commerciale	T
Notizie prossimo rifornimento	X

Notizie prossimo combattimento	C
Notizie prossimo nemico	V
Apri manuale	F1
Apri diario degli obiettivi	L
Apri finestra di dialogo abilità	K
Apri finestra di dialogo diplomazia	M
Apri finestra di dialogo beni	I



Riconoscimenti

Longbow Games

ORIGINAL CONCEPT
Jim McNally

LEAD DESIGNERS
Rob McConnell
Rick Yorgason

CORE DESIGN
Jim McNally
Rob McConnell

DESIGNER
Philippe McNally

LEVEL DESIGNERS
Clarissa Walker
Britt-Lise Newstead
Jim McNally

WRITER
Rick Yorgason

TECHNICAL WRITERS
Rob McConnell
Britt-Lise Newstead
Chris Palfreyman

LEAD PROGRAMMER
Rob McConnell

PROGRAMMERS
Rick Yorgason
Chris Palfreyman

LEAD ARTIST
Philippe McNally

ANIMATOR
Philippe McNally

3D MODELLER
Clarissa Walker

TEXTURE ARTIST
Clarissa Walker

CONCEPT ARTIST
Britt-Lise Newstead
GUI Designer
Britt-Lise Newstead

ADDITIONAL ARTISTS
Melissa Davidson
Guido Kuip

SOUND DESIGN
Philippe McNally
Rob McConnell

MUSIC BY
Dana DiAnda, of Cannibal Island Studios

CINEMATICS BY
Kalypso Media GmbH

PRESIDENT
Jim McNally

With support from
Ontario Media Development Corporation

In memory of
Seumas McNally 1979-2000
Founder of Longbow Digital Arts
© 2014 Longbow Digital Arts Incorporated

Technical Support:
www.LongbowGames.com

Kasedo Games

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF ART DEPARTMENT
Joachim Wegmann

HEAD OF PR
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

PRODUCER
Christian Schlütter

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desiré Rieß
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Martin Tosta

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

PR MANAGER
Gareth Bagg

FINANCE MANAGER
Annie Clarke

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

Kasedo Games is a division of
Kalypso Media Group GmbH.

Licenze

Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2014 Interactive Data Visualization, Inc.) SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. Copyright ©1997-2014 by RAD Game Tools, Inc.

Open Source Software:

Lua Copyright © 1994–2013 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

FreeType 2 copyright © 2006 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. Libogg Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: (i) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. (ii) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. (iii) Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Libvorbis Copyright (c) 2002-2004 Xiph.org Foundation Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: (i) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. (ii) Redistributions

in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. (iii) Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ALGLIB Copyright (c) 2003-2008, Sergey Bochkanov (ALGLIB project).
See www.alglib.net or alglib.sources.ru for details.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: (i) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. (ii) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer listed in this license in the documentation and/or other materials provided with the distribution. (iii) Neither the name of the copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

"Hegemony Rome: The Rise Of Caesar" is Copyright 2014 by Longbow Digital Arts Incorporated, All Rights Reserved Worldwide. "Hegemony Rome: The Rise Of Caesar", the Hegemony logo, Longbow Digital Arts, and the Longbow Games logo are trademarks of Longbow Digital Arts Incorporated. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

Supporto tecnico e servizio clienti

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri **forum: forum.kalypsomedia.com.**

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **support@kasedogames.com**, oppure al seguente numero telefonico:

Tel: **0049 (0)6241 50 22 40** (dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)
Fax: **0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

GARANZIA LIMITATA

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

Kasedo Games is a division of Kalypso Media Group GmbH.

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

(a) Commercially exploit the Software;
(b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
(c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
(d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
(f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;.
(g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
(h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
(i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

(a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;

(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;

(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;

(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;

(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.

(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT

EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.
4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com

Kasedo Games is a division of Kalypso Media Group.

Kasedo Games is a division of Kalypso Media Group GmbH.
Hegemony Rome - The Rise of Caesar Copyright © 2014 Kalypso Media Group GmbH.
All rights reserved. Developed by Longbow Digital Arts Inc. Published by
Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their
respective owner.

416031