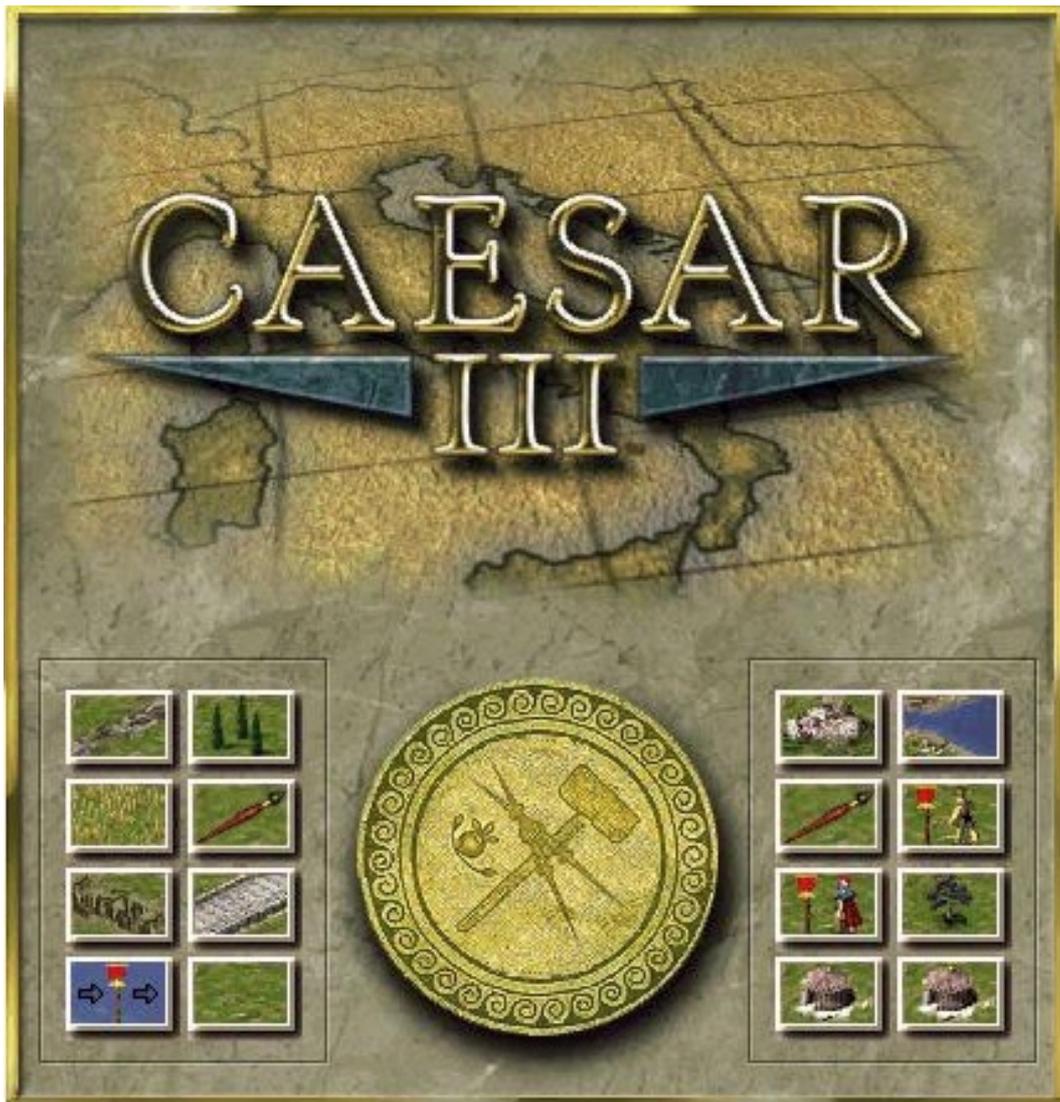


Alberto Buttarelli

Caesar III

Guida all'editor delle mappe

Ovvero come pianificare la tua città



Proprietà letteraria riservata: © gennaio 2001 - Alberto Buttarelli
L'utilizzo anche parziale dei contenuti della presente opera è vietato a qualsiasi titolo,
salvo che non vi sia preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

Il gioco elettronico Caesar III™ ed il relativo editor delle mappe
sono sviluppati da Impressions inc.,
e prodotti da Sierra On-Line inc.,
e distribuito in Italia da Leader Spa.

Il nome Caesar III™ è riservato.
© 1998 Sierra On-Line inc.

Introduzione:

Ho pensato di scrivere queste poche pagine dedicate all'editor delle mappe.

Questo strumento, sconosciuto ai più, ci consente in pratica di continuare a giocare all'infinito a questo splendido gioco.

Premetto che per quanto il gioco sia "bellissimo" forse l'editor non lo è altrettanto, nel senso che sarebbe preferibile poter fare molte più cose rispetto a quelle che sono in realtà consentite, ma non divaghiamo con recriminazioni inutili, e passiamo ad esaminare in primo luogo i vari aspetti dell'editor, il significato dei vari pulsanti, il loro scopo, ed il loro utilizzo.

Ovviamente, così come nel gioco, non c'è una regola assoluta per progettare la mappa "perfetta", va da se che se in una mappa inseriamo una richiesta di una merce o materia prima che non può ne essere importata ne prodotta in "loco", creeremo una mappa un po' ingiocabile.

Lo scopo di questo scritto è appunto quello di evitare di commettere queste "incongruenze" durante la progettazione.

Spero solo di riuscirci.

Alberto Buttarelli

Indice:

- 1. Prima di tutto la penna***
- 2. Dimensioni della mappa***
- 3. Decidiamo la locazione***
- 4. Il pannello dei comandi***
- 5. Il pannello dei parametri della mappa***
- 6. Considerazioni***

1. Prima di tutto la penna

Esatto, la prima cosa da fare è mettersi a tavolino, carta e penna, per decidere cosa vogliamo dallo scenario che ci apprestiamo a progettare, o meglio cosa vogliamo far trovare ai giocatori che giocheranno la nostra mappa.

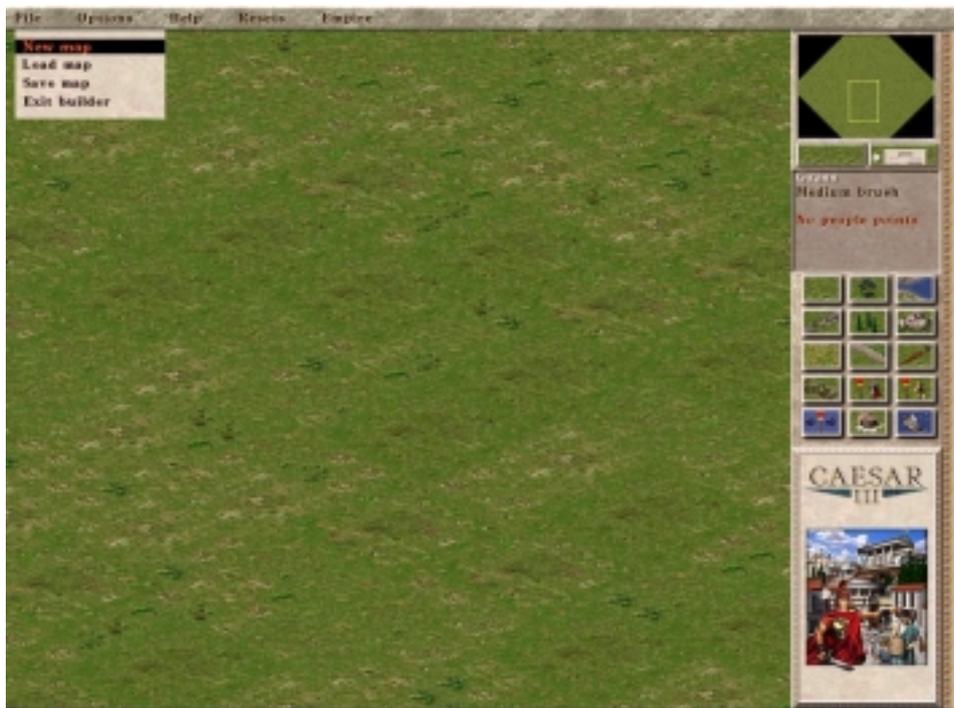
È bello sapere che qualcuno giocherà una mappa che tu hai progettato, specie se la cosa riesce bene, e non è sempre facile.

Le prime cose da decidere sono le dimensioni della mappa, in conseguenza agli abitanti che dovranno abitare la tua città, potrebbe essere un problema altrimenti riuscire a far entrare ad esempio 10.000 abitanti in una mappa troppo piccola, si finirebbe col rendere frustrante magari una partita che si è protratta per delle ore, accorgersi alla fine che non è possibile terminare la mappa perché abbiamo sbagliato a dimensionare il territorio. Ovviamente parlo per esperienza.

Quando abbiamo stabilito questo primo parametro, il numero approssimativo degli abitanti cominciamo a impostare la nostra mappa, quindi procediamo al prossimo punto.

2. La dimensione della mappa

Apriamo l'editor di Caesar III e per prima cosa selezioniamo "File" e poi "New Map" come si vede nella figura qui sotto.



I tipi di mappa sono sei: Tiny, Small, Medium, Large, Huge, Enormous. Cancel non è una mappa ma lo userete ugualmente molto spesso....

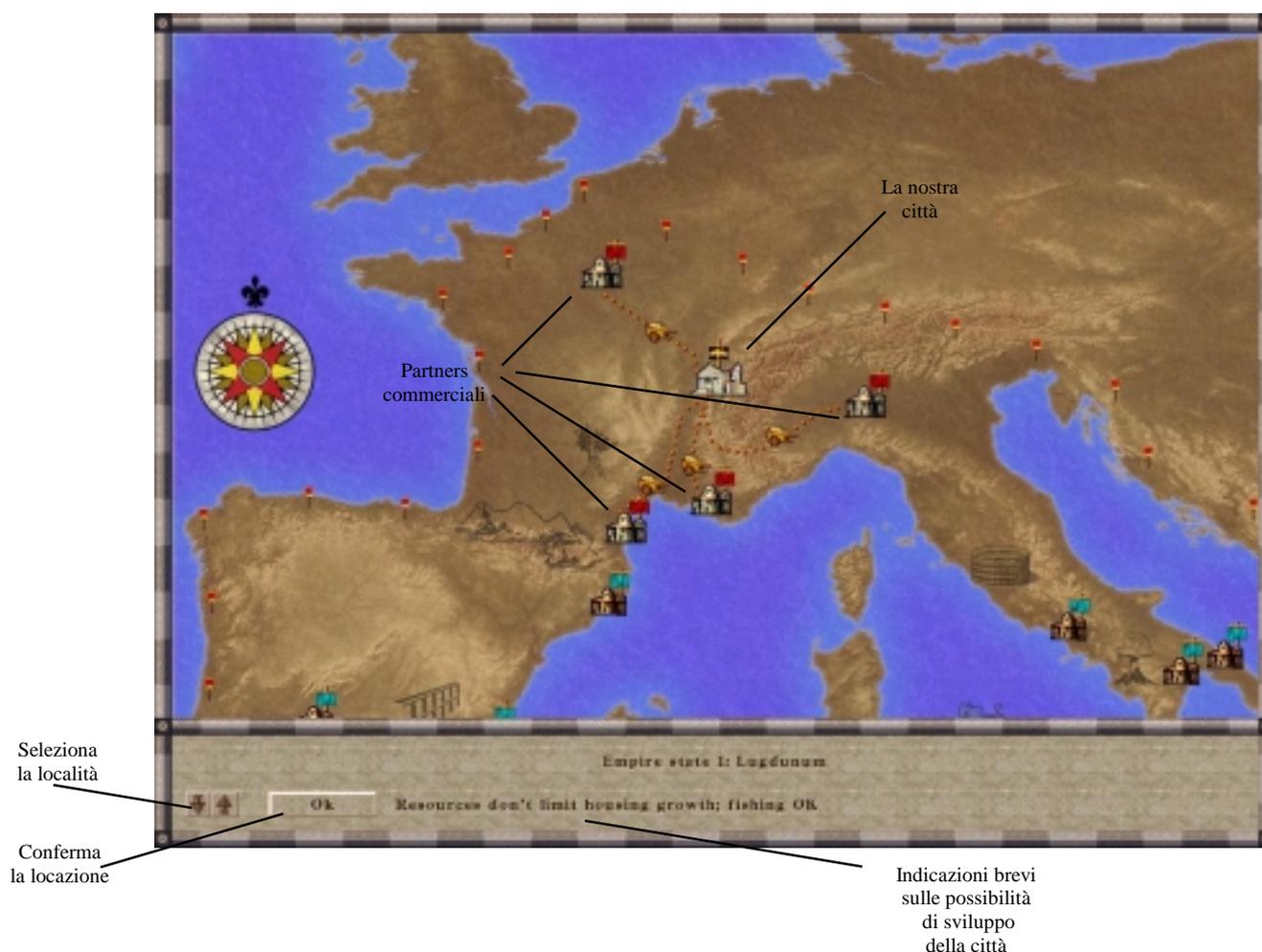


Come dicevo prima, la dimensione è importante ai fini della quantità di persone che abiteranno la vostra mappa, ma ovviamente non è la sola cosa che influenzerà il numero di abitanti, come potremo vedere in seguito.

Ora bisogna decidere un'altra cosa, la località, che forse è la cosa più importante nella creazione del vostro scenario.

3. Scegliamo una Località

Per scegliere dove costruiremo la nostra città andiamo sul menù “Empire” e apriamo la schermata che vediamo qui sotto:



Possiamo vedere subito qual è la nostra città e quali sono le città con cui possiamo commerciare.

La nostra città la riconosciamo dalla costruzione bianca che riproduce un tempio, ma che forse vorrebbe essere il senato che poi si trova nel gioco. Le nostre “partners” commerciali sono invece indicate dalle città con le bandierine rosse. Esattamente come avviene durante le fasi di gioco di Caesar III, l’unica differenza che possiamo scegliere la nostra città cliccando sulle frecce in su o in giù che si trovano nella parte inferiore sinistra del quadrante.

Si tenga presente che se non scegliamo la locazione prima di salvare la mappa, il programma la sceglierà per noi, assegnando la “default location” che è “Lugdunum”.

Una volta deciso dove costruire la nostra città, cominciamo ad impostarne i parametri e a conoscere quindi il pannello dei comandi dell’editor.

4. Il pannello dei comandi

Questo pannello, ci consente di lavorare la nostra mappa, deciderne i parametri e stabilire la morfologia del terreno. Procediamo con l'analisi di ogni sua parte:

1. quadrante - come si può vedere sul quadrante, così come nel gioco, possiamo vedere su che punto della mappa stiamo agendo con il nostro mouse, quest'area è evidenziata dal rettangolo giallo.

2. pulsante inutile - non è per fare dello spirito, o forse sì, ma questo pulsante, non serve assolutamente a nulla, qui si può vedere solo che tipo di terreno andremo a creare selezionando il pulsante 7 più in basso, cioè quando vorremo avere del terreno pianeggiante.

3. pulsante dei parametri - questo è il pulsante più importante, da qui possiamo decidere tutti i parametri della nostra mappa, è composto da più schermate, e vista la sua importanza e complessità, dedicherò un paragrafo apposito più avanti.

4. indicatore del selettore - ci indica che cosa stiamo facendo, o meglio che cosa abbiamo selezionato, nel caso specifico dell'illustrazione abbiamo selezionato "grass" ossia il pulsante 7. Vorrei spendere due parole al riguardo, la parola "grass" si traduce dall'inglese come "prato", nell'editor non ha assolutamente questo significato, perché sia che stiamo costruendo la nostra mappa in una zona centrale, nordica o desertica, (sono queste le tre suddivisioni geografiche come nel gioco), schiacciando il pulsante 7 il pannello restituirà sempre la dicitura "grass" che quindi in questo caso sarà meglio tradurre come "pianura", visto che uno dei suoi scopi è questo. L'altro lo vedremo quando arriverà il suo turno.

5. indicatore del pennello – possiamo vedere qual è la dimensione del pennello che in quel momento è selezionata tra una delle seguenti:

- Tiny Brush
- Small Brush
- Medium Brush
- Big Brush
- Biggest Brush

Cosa vuol dire; chi di voi ha dimestichezza con i programmi di "photoediting" come Adobe PhotoshopTM, oppure Corel DrawTM, o più semplicemente lo stesso Paint di WindowsTM, non avrà



bisogno che gli spieghi di cosa si tratta, ma per chi non ne avesse, è bene sapere che per grandezza del pennello, si intende l'area su cui andremo agire in rapporto ad un determinato oggetto. Es: se sto modellando il corso di un fiume, o un tratto di costa, sarà più opportuno che scelga il pennello "Tiny", ed appunto l'indicatore **5** mi dice che cosa sto facendo, perché "attenzione" l'editor non ha una funzione "undo" cioè di annullamento dell'ultima azione. Se sbadatamente agiamo su qualche cosa con il pennello sbagliato, rischiamo di compromettere un lavoro che ha richiesto magari qualche ora. Parlo per esperienza purtroppo. A questo proposito non dimenticatevi di salvare la mappa ogni tanto mentre la progettate.

6. promemoria - questa definizione, come le altre che troverete su questa miniguia, gli l'ho data io, perché: questa indicazione ha proprio questa funzione. Per funzionare la mappa ha bisogno di una cosa essenziale, il punto di ingresso dei coloni "entry point" ed il punto di uscita "exit point", che nella partita si riassumono nella strada da e per Roma. La sua funzione è quindi evidente, cioè sta a ricordarvi che se non stabiliremo questi punti non funzionerà niente. L'indicatore restituirà quindi queste indicazioni "No people points" è il default, appare appena aperto l'editor; "No Exit point" oppure "No Entry point" a seconda se stabiliremo prima un punto rispetto all'altro e "dulcis in fundo" l'indicazione che sta a significare che abbiamo fatto le cose per bene "People points set". I punti d'ingresso e d'uscita sono indicati da questo standardo blu con una freccia che passa attraverso una porta:



Entrata



Uscita

Per stabilire i "people points set" useremo il pulsante **18**.

7. pulsante grass - Come dicevo prima questo pulsante vale come pulsante per le zone pianeggianti, più che per il prato, però ha anche un'altra funzione, quella di "cancellare" i nostri sbagli. Ho già detto che l'editor non ha un pulsante "undo" quindi tutti gli eventuali errori che possiamo commettere li possiamo cancellare con questo pulsante. Selezioniamolo passiamo il puntatore del mouse sulla zona che ci interessa e... tutto tornerà come prima. Questo perché la situazione di default della mappa è "grass" su tutta la linea. La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

8. pulsante trees - Penso che non ci sia bisogno di particolari commenti, selezionare questo pulsante per posizionare degli alberi. La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

9. pulsante water - Niente spiritosaggini, non è il pulsante che qualcuno di voi può immaginare, e che serve a ben altro... questo serve per disegnare corsi d'acqua, laghi e mari. È molto importante nella costruzione della nostra mappa, anche perché senza risorse idriche forse incontreremo qualche problema nell'evoluzione della città.

I punti importanti da tenere presenti quando si modellano fiumi e coste, sono due:

- a. Lungo un fiume è importante che ci siano dei punti dove possiamo costruire dei ponti per il passaggio del corso d'acqua, quindi avremo cura di creare delle zone, lungo le sponde del fiume stesso, che corrono parallele in linea retta. Almeno una altrimenti non potremo attraversare il fiume.
- b. Se devo commerciare via mare o via fiume, oppure sfruttare la pesca, dovrò sempre aver cura di creare dei tratti costa in linea retta, altrimenti non potrò costruire le strutture che sono: **il molo**, per l'attracco delle navi mercantili; **la banchina da pesca**, per l'approdo dei pescherecci e del **cantiere navale**, che costruirà i pescherecci.

La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

10. pulsante livello del terreno - attivando questo pulsante possiamo creare degli altipiani o delle "montagne" per quanto in questo gioco non esistano delle montagne vere e proprie, anche perché la loro costruzione impedirebbe lo sviluppo alle abitazioni che andremo a costruirvi, per via della difficoltà di portarvi l'acqua. È infatti possibile portare l'acqua anche sugli altipiani, purché non siano troppo estesi, nel senso che anche un altipiano a più livelli può essere coperto dal servizio di una cisterna. Se la costruiamo sui suoi fianchi, parte della copertura arriverà anche in cima all'altipiano, va da sé che le zone più interne resteranno scoperte dal servizio della cisterna e non possiamo costruire gli acquedotti se non nelle zone pianeggianti. Oltre ad alzare il livello del terreno, possiamo anche abbassarlo, non oltre il livello della pianura però. La scelta "lower land" può essere usata per correggere gli errori che si possono fare nel creare l'altipiano. Per usare queste opzioni, ("raise land" e "lower land") che si possono scegliere una volta cliccato sul pulsante **10**, basta cliccare su una delle due scelte e poi cliccare nel punto desiderato della mappa e tenere schiacciato il pulsante sinistro del mouse. Quando si ritiene che la zona va bene come l'abbiamo disegnata si può lasciare il pulsante. Questo richiede comunque un po' di pratica, bisogna avere un po' di accortezza, specie se si vogliono creare altipiani a più livelli. Ricordarsi di lasciare lo spazio per poter creare una strada tra un livello e l'altro e una parte del costone dell'altipiano deve essere in linea retta per poter piazzare le "rampe di accesso" che sono la terza opzione ("access ramp") che si può selezionare sempre dopo avere schiacciato il pulsante **10**.



11. pulsante scrub - anche per questo pulsante non c'è bisogno di dire molto, anche questo serve per disegnare zone alberate, per la precisione boscaglia se vogliamo tradurre alla lettera la parola inglese. Ovviamente sia questo che il pulsante "trees" sono da usare oltre che per dare un tocco estetico anche per poter sfruttare la risorsa del legname in caso la nostra mappa preveda questa possibilità. La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

12. pulsante rocks - qualche roccia dovremo pur metterla nella mappa, se dovremo sfruttare la possibilità di estrarre il marmo o il ferro. Attenzione a non esagerare però, perché una volta sistemate le zone rocciose quando si giocherà la mappa, non si potranno eliminare come si può fare con le zone boschive. La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

13. pulsante meadow - anche questo pulsante è molto importante, selezionandolo possiamo designare le zone fertili della nostra mappa. È essenziale se il livello della popolazione da raggiungere è rilevante, avere una zona coltivabile sufficientemente estesa, per poter sfamare la città. Si potrebbe fare un calcolo approssimativo di quante fattorie si devono avere per poter soddisfare i fabbisogni cittadini, però alla fine non è solo questo a influenzare la quantità di cibo prodotta, ma anche i tipi di coltivazione che abbiamo a disposizione e successivamente quando il giocatore inizierà la costruzione della città, la disposizione dei granai la disponibilità di manodopera ecc... ecc... . Quindi come linea di massima io riservo circa $\frac{1}{4}$ della mappa a zona coltivabile ed ho visto che in questa maniera riesco a fornire alla città cibo a sufficienza, se si aggiunge che le derrate potranno anche essere importate e magari abbiamo anche l'ausilio della pesca non avremo problemi di sorta.

La funzione attivata da questo pulsante è influenzata dalle dimensioni del pennello.

14. pulsante road - questo è sicuramente il tasto meno usato, servirà infatti solo per unire il punto di entrata ed il punto di uscita, cioè servirà per disegnare la "strada per Roma". Altro non c'è da dire, se non il fatto che magari se creeremo una zona riservata ai "nativi" sarebbe bene farci passare una strada, in modo da favorire poi il lavoro dei missionari. Queste strade potranno comunque essere sempre costruite in un secondo momento dal giocatore.

15. pulsante earthquake - con questa funzione, possiamo stabilire l'epicentro di un eventuale terremoto che sconvolgerà la nostra ridente vallata. Tenete presente che per far sì che il terremoto si verifichi oltre all'epicentro dovremo anche determinarne l'intensità e la data da uno dei pannelli attivati dal **pulsante dei parametri (3)**. Se lo faremo senza aver preventivamente stabilito i parametri riceveremo questo avviso "No earthquakes are scheduled", dopo averlo fatto la nostra casellina "promemoria" ci avviserà in questo modo: "Need quake point" dopo aver stabilito l'epicentro si avrà: "Quake point set".

L'intensità del terremoto può essere di tre tipi, "minor", "average" e "major" non credo che ci sia bisogno di traduzione per questi tre valori di intensità, piuttosto spenderei due parole, per far presente che un terremoto, quando si verifica è sicuramente un disastro, anche perché distrugge tutto, e i crepacci che si creano, non sono superabili con i ponti, quindi attenzione a dove piazziamo il suo epicentro e all'intensità del terremoto stesso, se messo in un punto dove con molta probabilità pensiamo possa sorgere la città, potremmo raderla al suolo e determinare probabilmente la fine della partita. Il giocatore potrebbe anche arrabbiarsi ma la cosa potrebbe alla fine anche essere divertente.



17. pulsante invasion point - Useremo questa opzione se vorremo inserire dei punti di invasione nella nostra mappa. I punti di invasione se ne possono disporre fino ad un massimo di otto, e sono rappresentati da questo stendardo numerato con uno scudo ed una spada. I punti d'invasione devono essere posti ai margini della mappa, del resto se proverete a piazzarli in mezzo alla pianura vedrete un bel quadratino rosso che ve lo impedirà. Dicevo prima che useremo questa opzione se vorremo inserire dei punti d'invasione, vorrei ricordarvi infatti che Caesar III è un gioco strategico gestionale e non necessariamente militare, non è necessario che la nostra mappa debba avere attività militari, e anche se dovesse averle, potremmo sempre decidere che questi punti di invasione siano "casuali", "random" come dice l'opzione che si attiva sempre da uno dei pannelli del **pulsante dei parametri (3)**. Io personalmente preferisco quest'ultima soluzione anche perché essendo casuale l'invasione, può avvenire ogni volta che si gioca la mappa da un punto diverso quindi lasciamo qualche cosa anche al caso, così quando giocheremo con il nostro "assegnamento" non sarà tutto già previsto. Concediamoci qualche "sorpresa".



18. pulsante entry/exit point - Questo pulsante è già stato preso in considerazione quando abbiamo parlato del n. **6 promemoria** a cui vi rimando.

19. pulsante river entry/exit - Questo pulsante è importante perché ci consente di stabilire da dove far entrare il nostro fiume e da dove farlo uscire. Serve quindi per indicare che non si tratta di acque interne e quindi chiuse, senza sbocco a quel mare da dove provengono le navi delle città che commerciano con noi.

In caso non dovessimo provvedere a collocare questi due punti, quando proveremo a piazzare un molo, il gioco risponderà con il messaggio: “questo lago non è collegato al mare”, che significa che lo specchio d’acqua è “chiuso” e quindi non è possibile costruire il molo. Sarà invece possibile ugualmente costruire il cantiere navale e la banchina da pesca.

20. pulsante nativi - con questo pulsante definiamo quali sono le aree riservate ai nativi. Questa funzione attiva tre scelte: Native Center - Native Hut - Native Field. Che sarebbero rispettivamente il centro del villaggio dei nativi, le loro capanne, e i loro campi coltivabili.

Non c’è molto da dire, una mappa funziona tranquillamente anche senza queste opzioni, servono comunque per dare un tocco in più alla mappa, senza dimenticare che svolgono un ruolo importante nello svolgimento del gioco, sia dal punto di vista strategico, che dal punto di vista economico.

21. Pulsante Fishing/Herd Point - Questo bottone, attiva due opzioni, si può usare per stabilire i “fishing points”, cioè quei punti che stabiliscono quali sono le aree pescose.



Sono indicate da questo stendardo blu con un pesce in cima, possono essercene fino ad un massimo di otto. Sulla mappa, durante il gioco, diventano le aree dove volano i gabbiani.

Con la scelta “herd point” (punti branco o gregge/mandria) si stabiliscono i punti di origine degli animali che circolano nella mappa, che sono le zebre nelle mappe desertiche, le pecore nelle mappe centrali e i lupi nelle mappe nordiche. Questi punti non hanno una funzione particolare, l’unica è quella di creare qualche ostacolo nello svolgimento del gioco, specialmente i lupi che se non tenuti a bada, possono rappresentare un problema specie per i coloni in arrivo nella nostra città.

Gli “herd point” sono contraddistinti da uno stendardo blu con in cima un animale non meglio identificabile, a me sembra un cavallo, ma non è certo questo l’importante.



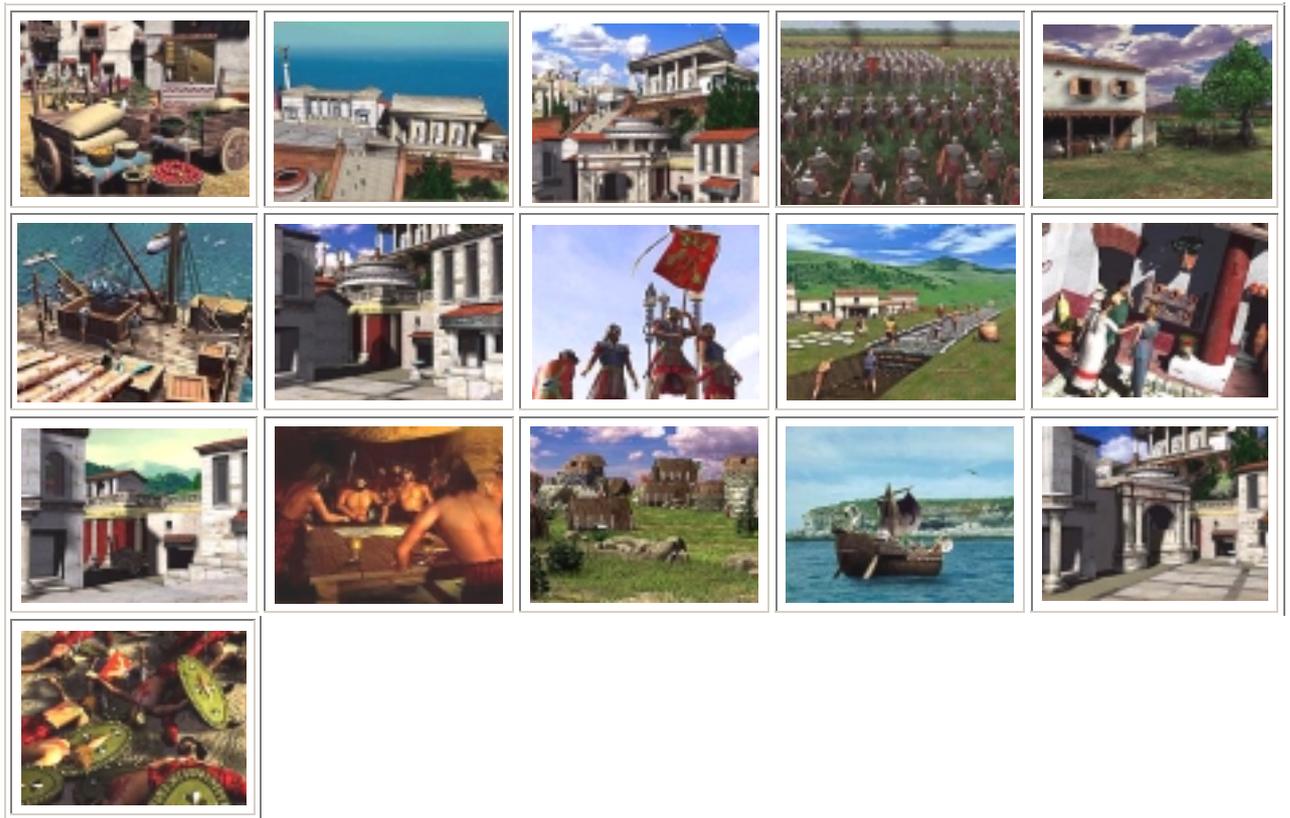
5. Il pannello dei parametri della mappa

Dal pannello che vediamo qui sotto possiamo stabilire tutti i parametri che desideriamo per la nostra mappa. I pulsanti di questo pannello, apriranno degli altri pannelli che serviranno, come vedremo di volta in volta, a pianificare gli eventi della partita.



1. Inserire qui una brevissima descrizione della mappa, non più di ventiquattro caratteri, sarebbe meglio definirlo un titolo alla mappa, quello che compare nella schermata di avvio, al momento del caricamento del file in modalità “costruzione città”. Insieme al “titolo” compare anche un immagine che dovrebbe rispecchiare la nostra città. Le immagini si possono scorrere usando le frecce indicate dal n.11.

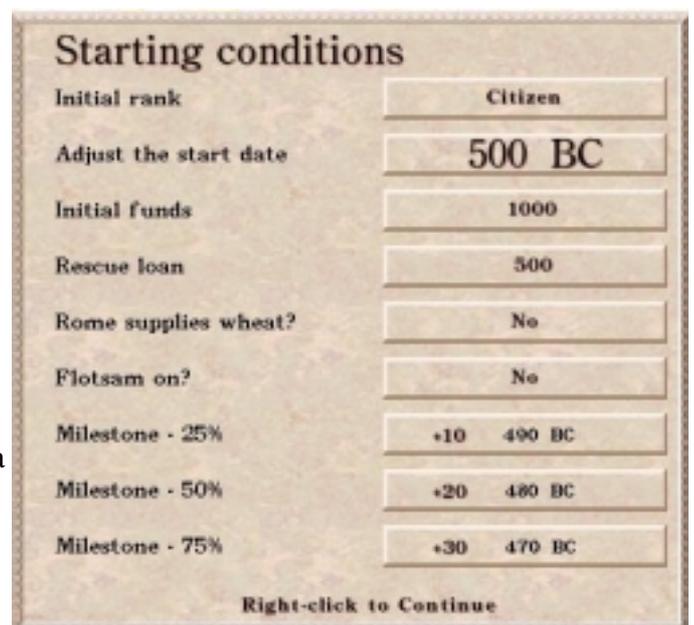
Le immagini disponibili sono 16 e le vedete nella tabella qui sotto.



2. Pulsante Starting Conditions - Con questo pulsante attiviamo il pannello qui sotto riportato. Possiamo da qui decidere le condizioni generali della mappa e le milestones, cioè i traguardi da raggiungere nell'arco dello svolgimento del nostro incarico.

Initial rank (Livello iniziale)

Dobbiamo decidere che grado avrà nella scala gerarchica il governatore della nostra città. Se non lo scegliamo, ovviamente avrà il livello di default, ossia cittadino. I livelli sono 10, e ad ognuno corrisponde un livello di difficoltà diverso, nel senso che il gioco assegna ad ogni grado una definizione della difficoltà dell'incarico, che è quella che leggiamo nella tabella che vedete di seguito, cioè ad ogni grado che "livello" di difficoltà dobbiamo aspettarci.



Tenete presente che queste indicazioni non significano nulla, il gioco restituisce la dicitura “incarico difficilissimo”, anche se i livelli da raggiungere sono infimi e ugualmente potremmo vedere un “incarico piuttosto facile” anche con un livello richiesto di prosperità di “90”.

Grado	Incarico
citizen (cittadino)	insignificante
clerk (funzionario)	molto semplice
engineer (ingegnere)	facile
architect (architetto)	piuttosto facile
quaestor (questore)	normale
procurator (procuratore)	piuttosto impegnativo
aedile (edile)	impegnativo
praetor (pretore)	difficile
consul (console)	molto difficile
proconsul (proconsole)	difficilissimo

Avrete senz’altro notato che non c’è il grado di “Cesare”, ebbene, con l’editor non è possibile creare mappe per questo livello.

Adjust the start date (impostare la data iniziale)

Cliccando sul bottone in fianco a questa dicitura si aprirà questa finestrella, dove potremo impostare una data che va dal “999” b.C (avanti Cristo) al “999” a.D (dopo Cristo). Trattandosi di un gioco ambientato nell’impero romano eviteremo date del genere, possibilmente cercheremo di dare un minimo di credibilità storica cercando di evitare di piazzare una bella città romana nel bel mezzo dell’epoca carolingia. Anche se si tratta solamente di un gioco, un minimo di “ambientazione storica” non guasta.



Initial funds (fondi di partenza)

Non c’è molto da dire, con questa funzione stabiliamo quanti denari avremo all’inizio della partita fino ad un massimo 99.999.

Strettamente legata a questa funzione c'è quella immediatamente successiva, che sarebbe determinare l'ammontare del prestito che concede Cesare (**Rescue loan**) anche questo ha un limite di 99.999 denari. Non mi sembra poi tanto poco.

Rome supplies wheat? (Roma fornisce il grano)

Con questa funzione bisogna andarci un po' cauti. È vero che ci pensa Cesare ai fabbisogni di grano della città, però questo limita la possibilità di avere altre fonti di cibo, se si esclude la pesca, in caso sia possibile ovviamente, quindi ciò limiterebbe l'evoluzione delle abitazioni con conseguente ripercussione sul livello della prosperità. Le opzioni del pulsante sono Yes - No.

Floatsam on (detriti fluviali)

Diamo un "tocco" in più di realismo alla mappa aggiungendo i detriti che scorrono lungo il fiume. Dal punto di vista dell'impostazione del gioco, non sono rilevanti. Vedremo i detriti fluire dal punto "river entry" al punto "river exit".

Milestone

Sono i traguardi che possiamo stabilire durante lo svolgimento della missione. Cioè, al raggiungimento di una percentuale di completamento del nostro incarico verranno assegnati dei punti che aumenteranno il livello del favore imperiale. Personalmente è l'unico parametro che non modifico mai.

3. Pulsante "Terrain Set" (impostazione del terreno)

Questo pulsante serve per determinare quale tipo di terreno, a seconda dell'area geografica, avremo nella nostra mappa. Le aree a disposizione sono:

- "Central Provinces" province centrali, che è l'impostazione di default.
- "Northern Provinces" province nordiche.
- "Desert Provinces" province desertiche.

A seconda della scelta, vedremo variare oltre al tipo di terreno, anche la vegetazione, le rocce e le abitazioni dei nativi.

Una sola avvertenza, quando aprite una mappa, vi si presenterà sempre con la visualizzazione “Central Provinces” anche se voi avevate già salvato la mappa, magari come “Desert”. Per vederla come avevate deciso, basterà cliccare sul pulsante fino a visualizzare la vostra scelta.

4. Pulsante “Requests” (richieste imperiali)

Da qui si pianificano tutte le richieste che l’imperatore farà alla città, tranne quelle militari. Prima di mettere mano al pannello, sarà bene verificare che cosa possiamo produrre nella nostra mappa, sia come prodotti agricoli che industriali, ed anche che cosa possiamo importare. Pianificare una richiesta per un prodotto non producibile e nemmeno importabile, frustrerebbe ogni tentativo da parte del giocatore di soddisfare la richiesta stessa. Cliccando quindi sul pulsante si aprirà questa maschera, dove possiamo vedere tutte le richieste che abbiamo impostato.

Ovviamente ora è vuota in quanto non abbiamo ancora impostato nulla. Mi soffermerei un istante sulle indicazioni che la maschera stessa da in calce allo schema. Dice (più o meno) che le richieste (dell’imperatore) consentono al giocatore di migliorare il proprio livello del “Favore”. Non richiedere merci che non possono essere prodotte o importate, varia il genere degli articoli ed l’intervallo di tempo tra una e l’altra



richiesta, concedi un tempo ragionevole per il soddisfacimento della stessa e **NON CHIEDERE TROPPO, TROPPO PRESTO**. Ho evidenziato quest’ultima frase, perché per me è forse la chiave da tenere ben presente quando si pianifica una richiesta. Stabilire una richiesta “pesante nei primi anni di vita della città, spesso può significare metterla in seri guai. Sicuramente il bello del gioco è vincere le sfide più difficili, però un conto è difficile, un altro è rendere impossibile il raggiungimento di un obiettivo perché abbiamo fatto male i conti in fase di pianificazione delle richieste.

Ora veniamo alla maschera in se stessa. Cliccando sul primo pulsante a sinistra in alto “Free Slot” si apre un’altra maschera dove si possono impostare tutti i parametri della richiesta:

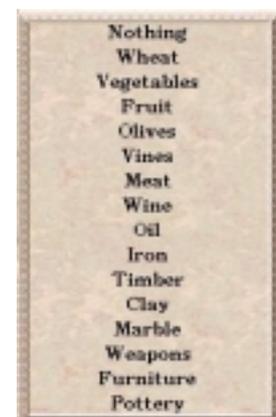
Si decide l'anno in cui si verificherà, che cosa sarà l'oggetto della richiesta, la quantità, in quanto tempo andrà soddisfatta, e di quanti punti salirà il livello del favore imperiale se il giocatore riuscirà nel compito. Inutile dire che alla fine bisogna ciccicare su OK.



Cliccando sul primo pulsantino **+0** si stabilisce in che anno avverrà la richiesta, cioè quando vedremo l'animazione con il messaggero che arriva sulla biga a richiederci quello che vuole Cesare, nel senso che se la data di partenza è 500 BC e se nella finestra che si apre una volta attivato il pulsante **+0** scrivo **2**, la data della richiesta sarà 498 BC. Si tenga presente che per le richieste successive, bisognerà sempre tener presente la data di partenza, cioè se decido di stabilire una nuova richiesta dopo tre anni dalla prima, dovrò scrivere nella tabellina **+5** e non più tre, perché il riferimento del calcolo è sempre la data di partenza della mappa. La tabella che vedete qui riportata è usata per tutte le occasioni in cui dovremo impostare una data o una quantità. È possibile scrivere il numero cliccando di volta in volta con il mouse sui numeri direttamente oppure inserirli dal tastierino numerico. Non è possibile cancellare un numero se viene inserito per sbaglio, bisognerà ciccicare su "cancel" anche se ciò farà chiudere la tabellina stessa. Bisognerà ripetere l'operazione.



Fatto questo dovremo decidere che cosa e in che quantità, l'imperatore vuole un determinato bene. Da questa maschera appunto è possibile stabilire ogni tipo di richiesta imperiale, tranne una, quella di truppe, che vedremo in seguito. Clicchiamo quindi sul tasto "Wants", che per default è impostato sullo zero, si apre una tabellina identica a quella per determinare la data della richiesta e qui stabiliremo la quantità. Ora clicchiamo sul tasto "Nothing" e si aprirà questa finestra che indica tutte le merci, generi alimentari e materie prime presenti nel gioco. Prima di decidere cosa far richiedere sarà comunque buona norma vedere nella mappa dell'impero, e magari avremo cura di segnarcisi su un foglio di carta, che cosa la città può produrre e cosa può importare. Va da se che una merce che non è prodotta in loco e non può essere importata non può entrare a far parte delle richieste imperiali, non avrebbe alcun senso servirebbe solo a "frustrare" il giocatore che comincerebbe a pensar male dell'autore della mappa.



Completiamo la richiesta stabilendo in quanto tempo la richiesta dovrà essere soddisfatta, cliccando sul tasto “5 years” che rappresenta il periodo di tempo di default. Anche qui si apre la solita tabellina numerica dove indicheremo la nostra scelta. L’ultima cosa è stabilire di quanto aumenterà il favore imperiale quando la richiesta verrà soddisfatta. Col pulsante “Favor” decideremo di quanti punti salirà il favore imperiale. Manco a dirlo anche qui si aprirà la solita tabellina numerica. Fatto tutto questo cliccare su OK e la pianificazione della nostra richiesta è completa. Se volessimo cancellare tutto, basterà cliccare su “Unschedule request”. L’aspetto finale della tabella di riepilogo delle richieste sarà il seguente.

Cliccando sul pulsante  Apparirà la scheda che abbiamo appena completato in caso volessimo apportare delle modifiche.



5. Pulsante Enemy (nemici)

Questo pulsante lo attiveremo solo se la nostra provincia sarà oggetto di attenzioni particolari da parte dei nemici dell’impero. È ovvio che se decideremo di creare una mappa “pacifica” non avrà senso decidere il nemico che dovremo combattere.

Cliccando sul pulsante in oggetto quindi si apre una finestra che riepiloga tutti i nemici del gioco. Non ci resta altro da fare che sceglierne uno. Possibilmente venga scelto un nemico “plausibile”. Evitiamo di selezionare i Cartaginesi o i Greci se siamo in “Britannia”. Una volta selezionato il “nemico da combattere”, sarà il caso di pianificare le attività militari del nostro incarico. Per fare questo bisognerà cliccare sul pulsante sotto descritto.



6. Pulsante Invasions (invasioni)

Come dicevamo clicchiamo sul pulsante in oggetto e si aprirà questa tabella che nel funzionamento è simile a quella delle richieste imperiali.

Come potete vedere si tratta di una tabella in cui verranno riepilogati tutti gli eventi militari della vostra mappa.

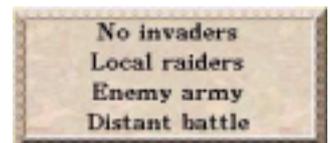
Clicchiamo su “Free slot” e si aprirà una maschera per inserire i dati che ci interessano.

Come vedete anche questa maschera assomiglia a quella delle richieste imperiali.

Il pulsante “+0” serve per stabilire la data dell’evento e funziona esattamente come tutti gli altri pulsanti “data”, cioè vanno calcolati quanti anni vanno aggiunti alla data iniziale prima che si verifichi

l’evento. Il secondo pulsante che vedete impostato sullo “0” serve per stabilire l’entità della forza nemica.

Clicchiamo ora sul pulsante “No invaders” e si aprirà una finestrella che ci suggerisce quattro scelte, o meglio tre in quanto una serve come opzione “cancel”.

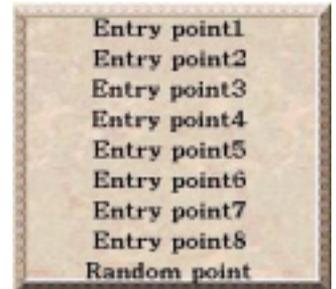


- La prima “no invaders” come dicevo ha funzioni “cancel” cioè serve per uscire senza da questa finestra apportare modifiche.
- La seconda “Local raiders” serve per selezionare un attacco da parte dei predoni locali (nativi). Vedrete infatti gli omini con il “gonnellino” blu e lo spadone attaccare la vostra città.
- La terza “Enemy army” serve per selezionare un attacco da parte di un esercito nemico, che poi sarà quello che avremo deciso all’inizio della pianificazione della mappa scegliendolo dall’elenco che abbiamo visto prima.
- La quarta opzione “Distant battle”, che non ha niente a che vedere con l’avviso “battaglia in lontananza” che si riceve durante lo svolgimento del gioco, serve per pianificare l’ultimo

tipo di richiesta che Cesare può farci. L'invio di un esercito in soccorso ad una città lontana. Anche qui bisognerà decidere l'entità del nemico con il pulsante che abbiamo visto prima, per le altre opzioni.

Una volta deciso di che tipo sarà l'evento (local raiders, enemy army, distant battle) e la quantità di nemici da affrontare, sarà il momento di stabilire da dove il nemico attaccherà la nostra città.

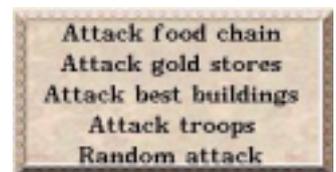
Per fare questo bisognerà assegnare degli "entry point". Cliccando sul pulsante "random point", che è la scelta di default, si aprirà una finestra dove avremo la possibilità di selezionare gli 8 "entry point" per i nemici più



appunto la scelta "random point" che lascia al gioco la casualità di scegliere da solo da dove arriveranno gli attacchi. In questa maniera è evidente che neanche voi sarete in grado di dire quali punti verranno scelti dal nemico. Questi punti una volta stabiliti, come per quelli che abbiamo visto fino ad adesso saranno contraddistinti da uno stendardo blu con uno scudo ed una spada da fissare ai margini esterni della mappa. Come abbiamo già visto prima del resto.



Possiamo ora decidere anche che cosa attaccheranno i nostri nemici, come si vede dalla tabella qui riportata. In questa maniera possiamo limitare gli obiettivi dei nostri invasori alle risorse di cibo, le riserve d'oro, inteso come denaro, agli edifici principali, alle nostre legioni oppure un attacco "casuale".



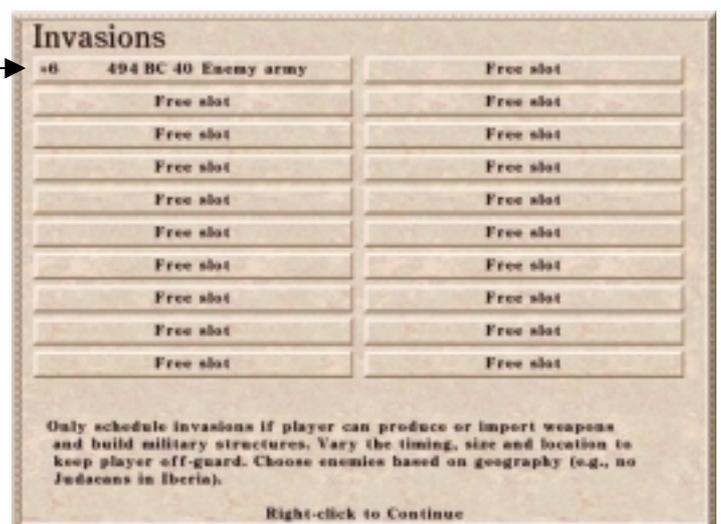
Non ci rimane altro che cliccare su "OK" ed il gioco è fatto, la prima invasione è pianificata. Per annullarla, basterà cliccare il tasto "unschedule invasion".

Questa è la nostra tabella a lavoro ultimato.

Cliccando sul pulsante

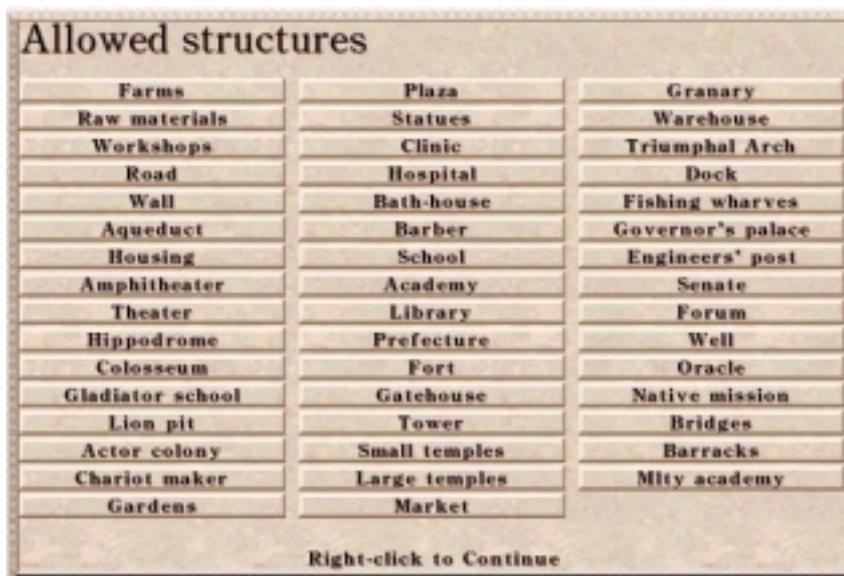


Apparirà la scheda che abbiamo appena completato in caso volessimo apportare delle modifiche.



7. Buildings Allowed (edifici disponibili)

Cliccando su questo pulsante, si aprirà la maschera dove sceglieremo quali edifici si potranno costruire nella nostra città.



La situazione che vedete qui sopra indica che nella nostra città sarà possibile costruire di tutto. Se volessimo impedire la costruzione di qualche edificio, basterà cliccare sul pulsante relativo, che diventerà rosso, ed il gioco è fatto. Questa maschera è importante, perché gli edifici influiscono direttamente sulla possibilità di evoluzione delle case, quindi sul livello di prosperità. Prestare quindi molta attenzione quando si modifica questo elenco. Un'altra raccomandazione è quella di ricordarsi ad esempio se vogliamo avere il "Colosseo" di includere anche la "Scuola Gladiatoria" e la "Casa dei Leoni". In pratica bisognerà aver cura che le strutture collegate tra loro siano tutte presenti.

8. Pulsante Win Criteria (requisiti per la vittoria)

Stabiliamo una cosa fondamentale. Cosa bisognerà fare, quali livelli raggiungere per vincere la partita.

Qualcuno potrà obiettare che si può tranquillamente giocare una mappa senza che si debba raggiungere nessun livello particolare, solo per il gusto di giocare ed organizzare una città funzionante, tipo Sim City.

Io personalmente ritengo che un obiettivo da raggiungere aggiunge un po' di stimolo al gioco. Comunque lascio a voi la scelta di utilizzare o meno questo pulsante.

Come possiamo vedere, ci sono i quattro livelli: Cultura, Prosperità, Pace e Favore. Possiamo in più decidere una partita a tempo oppure una partita "sopravvivenza" e ovviamente decidere a che livello deve arrivare la popolazione. I pulsanti su cui dobbiamo agire sono due per ogni parametro, il primo determina se il valore è necessario il pulsante ha due opzioni "Yes"

Win criteria		
Culture needed	Yes	10
Prosperity needed	Yes	10
Peace needed	Yes	10
Favor needed	Yes	10
Time limit (losing time)	No	+0 500 BC
Survival (Winning time)	No	+0 500 BC
Winning population	No	0

Right-click to Continue

"No". Il secondo, tramite la solita tabellina, serve a determinare il "livello" vero e proprio. Il numero si può determinare anche tramite il tastierino numerico. Inutile dire che i livelli richiesti influenzeranno direttamente lo svolgimento della partita, quindi prima di richiedere dei valori molto alti verificare che ci siano le condizioni possibili per il raggiungimento di tali obiettivi.

9. Pulsante Special Events (Eventi speciali)

Come tutte le mappe che si rispettino, anche nella nostra possiamo decidere gli eventi speciali. Come possiamo vedere dall'immagine a fianco, è possibile stabilire una serie di eventi che possono o meno verificarsi a seconda del nostro volere.

"Earthquake" (terremoto) può essere di tre tipi:

Minor - Average - Major (minore-medio-maggiore)

Per essere determinato c'è bisogno di stabilire gli "earthquakepoint" che abbiamo visto prima, in pratica l'epicentro del nostro terremoto. Di questo evento si deve stabilire anche la data, con il solito sistema del +n° anni dall'inizio della partita.

Special events		
	In use	Timing
Earthquake	None	+0 500 BC
Gladiator revolt	No	+0 500 BC
Change of Emperor	No	+0 500 BC
Sea trade problem	No	Random
Land trade problem	No	Random
Rome raises wages	No	Random
Rome lowers wages	No	Random
Contaminated water	No	Random
Iron mine collapse	No	Random
Clay pits flooded	No	Random

Right-click to Continue

Lo stesso sistema vale per la “Rivolta dei Gladiatori”, anche qui bisognerà decidere quando avverrà. Il “Cambio dell’Imperatore” avrà come effetto di portare il valore del favore imperiale a “50”. Si tenga presente che “50” è il valore di partenza di questo livello. Tutti questi eventi possono verificarsi una sola volta nella vita della nostra città.

Tutti gli altri eventi: problemi dei commerci via mare, via terra, Roma alza gli stipendi, Roma abbassa gli stipendi, acqua contaminata, crollo di una miniera e allagamento di una cava di argilla, sono “Random” cioè casuali, è il programma che deciderà quando farli accadere, e potranno ripetersi più volte. Noi potremo soltanto stabilire se farli accadere o meno agendo sul pulsante “Yes” o “No”.

10. Price changes (variazioni dei prezzi)

Come si può vedere dalla mappa dell’impero noi possiamo stabilire delle relazioni commerciali con le altre città romane, vendere per ottenere il benessere economico per la nostra città, e comprare tutti quei beni che servono alla prosperità della città stessa ma che noi non possiamo produrre. In economia questi eventi rispondono alle leggi della domanda e dell’offerta e determinano delle oscillazioni di prezzo, che possono essere determinati da molteplici fattori.

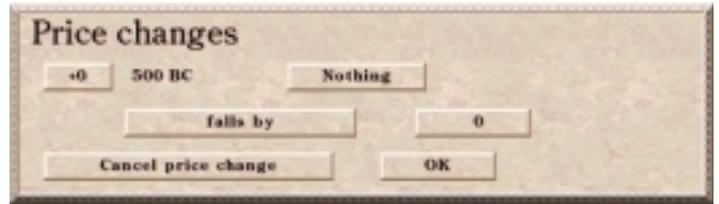
Ovviamente non sono queste le cose che dovremo analizzare, ma il sistema con cui l’editor ricrea queste situazioni. Purtroppo la cosa dovrà essere fatta manualmente e non risponderà a nessuna legge “di mercato”, un po’ limitante se vogliamo. Comunque cliccando sul pulsante in oggetto, si aprirà questa maschera, simile in tutto e per tutto a quelle che abbiamo visto fino ad ora.

Clicchiamo sul pulsante “Free price slot”

si aprirà un’altra finestra, dove si potrà impostare la nostra variazione in tutti i suoi aspetti.



Come vediamo c'è il solito pulsante per la data in cui si verificherà la variazione di prezzo, il pulsante "Nothing" che è analogo a quello che si trova nella maschera delle "Richieste" infatti la



maschera che si apre cliccando sul tasto in questione è la stessa. Dovremo scegliere quindi che bene dovrà variare di prezzo e magari verificare che sia uno dei prodotti che importiamo o che esportiamo. Per decidere se il prodotto aumenterà o diminuirà bisognerà cliccare sul pulsante "falls by" (diminuisce di...) che è il "default", cliccando appunto cambierà in "rises by" (aumenta di...).

Il pulsante affianco serve per stabilire di quanto aumenterà o diminuirà il prezzo del prodotto in oggetto.

Questo è l'aspetto della maschera dopo le impostazioni del caso. Qui possiamo vedere che è stato deciso un aumento di 10 denari del



prezzo dell'olio nell'anno 495BC ossia 5 anni dopo l'inizio della partita che è nel 500BC. Per annullare l'evento basterà cliccare su "Cancel price change". Cliccando invece su "OK" torneremo alla maschera generale delle variazioni che avrà ora il seguente aspetto.

Cliccando sul pulsante



Apparirà la scheda che abbiamo appena completato in caso volessimo apportare delle modifiche.



6. Considerazioni

Con questo abbiamo esaminato tutti gli aspetti dell'editor dal punto di vista tecnico, ovviamente per creare una buona mappa ci vuole qualche cosa in più, solitamente del buon senso e un po' di fantasia. Come nel gioco non esiste una "ricetta" speciale per riuscire nell'intento, aiutati però dall'esperienza fatta direttamente sul gioco, si dovrebbe riuscire nello scopo. Un consiglio che posso dare è quello di giocare almeno in parte la mappa prima di distribuirla anche per verificare di persona le difficoltà effettive e cercare di bilanciare la partita il più possibile. Un'ottima cosa è quella di includere nel file *.zip che andrà a contenere il nostro lavoro anche una piccola spiegazione della situazione in cui la nostra città si andrà a sviluppare. Senza dire troppo però altrimenti roviniamo tutta la sorpresa. Personalmente mi sono orientato verso le mappe "storiche" se così mi è concesso, nei limiti che l'editor consente evidentemente. Trovo che ricostruire una città romana realmente esistita sia più stimolante di altri tipi di mappa. Non dimentichiamo però che si tratta pur sempre di un gioco e che quindi non vanno persi di vista i veri obiettivi che il gioco si pone. Non sarà possibile ricreare in tutti i suoi aspetti la città, l'unica concessione è quella di iniziare noi stessi lo sviluppo della città e poi proporre il salvataggio (*.sav) della stessa con già costruiti quartieri ed edifici pubblici. In questa maniera possiamo già dare l'impronta che vogliamo noi alla città. Ma sarà la stessa che vorrebbe dare il giocatore a cui questa mappa è destinata? La risposta la lascio a chi ha avuto la pazienza di leggermi fino a questo punto.

Un saluto a tutti e spero che queste poche pagine vi abbiano dato lo stimolo per "editare" qualche mappa e se magari vorrete mandarmela sarò ben lieto di pubblicarla sul sito per il quale questo lavoro è nato.

Alberto "Lupo" Buttarelli

Brescia, 16 gennaio 2001