

# FAQ

Autore/i: poli

Pubblicato il: 25-10-2003 Ultimo agg.: 25-10-2003

[www.netwargamingitalia.net](http://www.netwargamingitalia.net)

## Come avere mappe migliori?

Avere le mappe di province non ancora reclamate vi dà la possibilità di colonizzarle, anche se non le avete raggiunte direttamente, con gli esploratori. Non solo: conoscere il mondo vi porta a scoprire nuovi mercati, spesso più ricchi di quelli europei. Avere le mappe aggiornate conviene sempre, anche se non siete interessati alla colonizzazione.

**A)** Nel 1492 non tutti i Paesi hanno la stessa conoscenza del mondo. E' più avvantaggiato il Portogallo, unico che possiede la rotta per circumnavigare l'Africa. Il Sibir conosce solo pochi territori adiacenti, a est. I Mamelucchi conoscono la Persia, e la Persia conosce i territori fino all'India (ma oltre questo punto tutti si fermano).

**B)** Il miglior modo per aggiornare le mappe è, ovviamente, esplorare direttamente. Anche qui, ci sono nazioni più avvantaggiate: la Spagna e (in misura minore) il Portogallo ricevono il maggior numero di esploratori, nei primi anni. Il Portogallo, inoltre, ha il vantaggio di poter esplorare con tutte le flotte, fin dall'inizio. Quindi è probabile che Spagna e Portogallo, dopo cinquant'anni, avranno le mappe migliori in circolazione. Per il resto, le nazioni guidate dall'AI privilegiano l'esplorazione di certi settori del mondo: la Spagna, l'America centrale; il Portogallo, il Brasile e l'Indonesia; Inghilterra e Francia, l'America del Nord e successivamente l'India; l'Olanda, Argentina e Indonesia...

**C)** Se non potete esplorare direttamente, provate a scambiare le mappe con la diplomazia: occorre avere buoni rapporti, ed essere in grado di offrire una contropartita decente. Un buon trucco è fare ping-pong tra est e ovest: offrite ai Mamelucchi conoscenza dell'Europa in cambio della Persia; poi rivolgetevi cortesemente alla Persia, e otterrete l'Arabia; offrite l'Arabia alla Spagna, e vi darà in cambio il Messico; proponete il Messico al Portogallo, ed ecco l'Africa pronta per voi... Con un po' di fortuna e di tempismo, farete rapidi progressi in geografia.

**D)** Le buone maniere non fanno per voi? D'accordo, provate con le cattive. Se portate a termine con successo l'assedio di una capitale, ottenete le mappe di quella nazione. Poco utile, se si tratta della Lorena. Ma se stiamo parlando del Portogallo... Quindi

tenete conto dei punti A e B, e scegliete con cura il vostro bersaglio. Inoltre, più sporadicamente, potete ottenere mappe vincendo una battaglia navale: da provare anche questa, no?

#### **Come avere più soldati?**

**A)** La vostra base di reclutamento è indicata nella striscia superiore, accanto alla vostra liquidità di cassa e alla stabilità. Dipende dal numero delle vostre province e dalla loro popolazione, ma attenzione: contano solo quelle che si trovano nello stesso continente della Capitale. Quindi, se siete il Portogallo, potete far crescere cinquanta città oltreoceano, ma non migliorerete comunque di molto.

**B)** Se non potete incrementare il numero delle province, almeno cercate di incrementarne la popolazione. Costruite fabbriche, e promuovete funzionari. Ricordatevi che, finché la popolazione è inferiore a 5000, potete ancora mandare coloni: fatelo dunque, specialmente se vi accorgete che li state sprecando (non potete tenerne più di sei, come sapete...). Cercate anche di evitare le rivolte: per soffocarle, sareste costretti a uccidere parte della popolazione.

**C)** Un centro di reclutamento incrementa il numero di soldati disponibili, nella provincia in cui è realizzato.

**D)** A parte queste considerazioni, talvolta non potete arruolare soldati semplicemente perché... costano troppo! Il costo degli eserciti varia molto da nazione a nazione: per esempio, Russia e Turchia spendono pochissimo per la fanteria, mentre alla Polonia costano poco i cavalli. A parte questo, il costo di arruolamento sale nel corso degli anni, per via dell'inflazione: l'unico suggerimento è di contenerla più che potete.

#### **Come avere più diplomatici?**

Ricevete un certo numero di diplomatici all'anno; quelli disponibili al momento sono indicati nella striscia superiore dello schermo, e se lasciate il puntatore sul numero, scoprite che cosa ne determina la disponibilità.

**A)** In gran parte dipende dall'abilità del vostro attuale sovrano: per questa, potete ricevere fino a +3 diplomatici all'anno. Ovviamente, se avete un sovrano patetico, non potete farci niente: e augurarsi che crepi al più presto non sarebbe patriottico...

**B)** Per il resto dipende dalla vostra religione di stato. Cattolica o contro-riformata: +2 all'anno. Protestante o riformata: +1. Le altre religioni non danno diplomatici (quindi giocare con Russia e Turchia è una noia, sotto questo aspetto). Se credete, cambiate religione!

**C)** Comunque, anche nella peggiore delle ipotesi, avrete sempre almeno un diplomatico all'anno: questo vi è garantito "per legge", per il semplice fatto che gli altri Stati riconoscono la vostra esistenza!

**D)** Ancora una cosa: sappiate che, se siete ortodossi, otterrete in media risultati migliori dalle vostre missioni diplomatiche, rispetto alle altre religioni.

#### **Come avere più coloni?**

Il numero di coloni che ricevete ogni anno è indicato nella striscia superiore dello schermo, se lasciate il puntatore fermo sul numero che ne indica l'attuale disponibilità. Esso è in gran parte indipendente dalle vostre decisioni: quindi cercate di approfittare dei momenti favorevoli. E potete conservarne al massimo sei: quindi non sprecateli!.

**A)** Per prima cosa: avete un colono "gratis" ogni volta che compare in gioco un esploratore o un conquistador (anche quando ciò avviene a seguito di un "evento casuale").

**B)** A parte questa eccezione, **NON** potete avere coloni, se non avete porti.

**C)** La vostra religione conta parecchio: se siete riformati, avete +2 coloni all'anno. Se siete protestanti, contro-riformati o ortodossi, +1 colono. Se siete semplicemente cattolici (o mussulmani), non avete coloni aggiuntivi. Cambiare religione al momento opportuno quindi potrebbe rivelarsi la strategia migliore...

**D)** Un cantiere navale aggiunge 1 colono all'anno. Se però avete più di un cantiere navale, il bonus resta +1.

**E)** Infine il "colonialismo dinamico" vi dà un certo numero di coloni all'anno. Questo fattore non dipende da voi, ma riflette la vocazione colonialista della vostra nazione nei vari periodi storici. Non è chiaro come sia calcolato questo valore: dovrebbe però essere la somma dei numeri indicati in `colonist.csv` e `traders.csv`, divisa per 100. Ma ci sono forse altri modificatori finora non documentati.

**F)** Per finire, un consiglio: impiegate i coloni appena li avete, non lasciateli accumulare. Potrebbe capitarvi un evento casuale che vi dà 5-6 coloni in un colpo solo: in questo caso, se avevate già 6 coloni, perdereste tutti quelli nuovi.

#### **Come fare per avere più mercanti?**

Il numero dei mercanti disponibili è indicato dalla striscia superiore dello schermo. Se fermate il puntatore sul numero, scoprirete quali fattori ne determinano la disponibilità annua.

**A)** Per quanto riguarda la vostra religione, se è protestante o riformata avrete +1 mercante all'anno per ogni provincia costiera del vostro regno (fino a un massimo di +3 mercanti). In aggiunta i mercanti riformati saranno più abili di tutti gli altri, a parità delle altre condizioni. Le altre religioni non producono effetti.

**B)** Per ogni monopolio che avete, ottenete 1 mercante in più (fino a un massimo di

+3). In sostanza, più soldi avete, più avete possibilità di farne: è il capitalismo, non lo sapevate?

**C)** Per ogni centro commerciale sul vostro territorio nazionale, ricevete 1 mercante in più (fino a un massimo di +3). Tenetelo presente, quando scegliete un nemico da conquistare... Con l'esperienza, inoltre, imparerete a fondare colonie là dove in futuro sorgeranno probabilmente nuovi centri commerciali.

**D)** Avete inoltre un numero di mercanti in più (o in meno) a seconda della vostra stabilità.

**E)** Infine, il vostro livello di tecnologia commerciale, se abbastanza alto, vi fornisce ulteriori mercanti.

### **Come avere più stabilità?**

La stabilità è un fattore cruciale: se è più bassa di +3, aumenta il rischio di rivolta, e gli incassi per le tasse diminuiscono (e quindi diminuiscono i vostri investimenti tecnologici). Di tanto in tanto non potrete fare a meno di far arrabbiare la vostra gente, ma cercate di contenere al minimo questi momenti.

**A)** Prima di tutto, evitate di fare azioni che diminuiscono la stabilità. Ogni volta che state per compiere una di queste azioni, il gioco vi avverte e vi dà la possibilità di ripensarci. Perdete stabilità se: cambiate religione (tranne che da cattolica a contro-riformata), imponete un divieto commerciale, dichiarate bancarotta, rompete un matrimonio reale, rompete un legame di vassallaggio, non aiutate un alleato, dichiarate guerra senza casus belli, o a un Paese con la vostra stessa religione, o a un vostro alleato, o ancora rompendo un trattato di pace.

**B)** Se siete scesi di livello, potete tornare a +3 solo investendo in stabilità. Più investite, più in fretta tornerete al livello più alto. A parità di denaro investito, il tempo necessario per tornare a +3 è proporzionale al numero delle province, e (credo) al rischio di rivolta medio. Naturalmente, investire in stabilità significa che per un certo periodo dovete distogliere fondi dalla ricerca tecnologica. E questo non è mai bello.

**C)** Se avete costruito un'Accademia di belle arti, il vostro investimento in stabilità sarà più fruttuoso, e vi farà ritornare a +3 in tempi minori.

### **Come combattere l'inflazione?**

Con l'inflazione non si scherza: il suo effetto è, ovviamente, aumentare i prezzi di qualunque cosa. Questo significa costi più alti per arruolare eserciti, costruire fabbriche e fortezze, inviare coloni e mercanti, promuovere funzionari. Inoltre anche i vostri cittadini faranno più fatica a fare la spesa al mercato, e, col tempo, diventeranno leggermente più insofferenti nei vostri confronti. Tuttavia il gioco non prevede molti meccanismi per il controllo dell'inflazione: talvolta l'unica è rassegnarsi.

**A)** Per prima cosa non bisognerebbe produrre oro: l'oro è usato per coniare monete, e se aumenta il circolante aumenta l'inflazione. Anche confinare con uno Stato produttore ha effetti marginalmente dannosi (e, comunque, confinare con uno Stato con inflazione superiore alla vostra). Eppure le miniere d'oro sono una fonte di ricchezza straordinaria, e nessuno se la sentirebbe di rinunciarvi, voi per primi.

**B)** Poi, non bisognerebbe mai attingere dall'incasso mensile. Questa operazione è doppiamente dannosa: distoglie fondi dalla ricerca tecnologica, e, appunto, aumenta l'inflazione (perché mette in circolazione nuovo denaro). Specialmente in periodi di guerra, sarete quasi costretti a ricorrere a questi fondi speciali: cercate però di limitarvi quanto più potete, specialmente se non avete molte province in cui promuovere sindaci (vedi sotto).

**C)** Contrarre debiti aumenta l'inflazione: quindi evitateli, se potete.

**D)** Per ridurre l'inflazione, la cosa migliore è promuovere sindaci nelle vostre province. Ciascun sindaco riduce l'inflazione di un punto percentuale: quindi state attenti a non promuoverne più del necessario. Col tempo l'inflazione tornerà a salire, e voi non avreste più province "libere" da utilizzare.

**E)** Potete anche dimezzare l'inflazione dichiarando bancarotta, dopo aver contratto debiti senza ripagarli. E' un metodo un po' brutale, e dovrete sopportare una perdita di stabilità... però talvolta, a mali estremi...

**F)** Eventi casuali possono aumentare o ridurre l'inflazione, per certi periodi di tempo. Non potete farci niente, sperate solo che capitino al momento opportuno.

**G)** In sostanza, è inevitabile che l'inflazione aumenti, entro certi limiti. Il vostro obiettivo minimo, però, dovrebbe essere restare nella media degli altri Stati europei: controllate la pagina del Diario che riguarda l'inflazione, e scoprite come se la cavano i vostri concorrenti.

#### **Come avere uno Stato vassallo? Come annettere un vassallo?**

L'annessione diplomatica di uno Stato vassallo è un chiodo fisso di molti giocatori: inutile dirlo, quando succede è sempre una soddisfazione. Ma i meccanismi del gioco, nel merito, non sono particolarmente chiari... Quindi procediamo con ordine.

**A)** E' possibile che uno Stato accetti di diventare vostro vassallo, se: avete contratto un matrimonio reale, e siete in ottimi rapporti (almeno 190). Questo basta: bisogna però dire che, per contrarre un matrimonio reale, dovrete "per lo più" essere della stessa religione (ma, per esempio, cattolici e ortodossi possono sposarsi fra loro...). Notate che non è detto che il vostro vassallo debba far parte della vostra alleanza, e il suo comportamento in caso di guerra può essere molto indipendente. Potrebbe non rispettare l'alleanza, se ne ha una con voi, e anche dichiararvi guerra nel tentativo di

liberarsi del vassallaggio. Quindi mantenete alti i rapporti, e non fidatevi alla cieca.

**B)** Annettere diplomaticamente un vassallo è possibile se: la condizione di vassallaggio dura da almeno 10 anni, siete alleati, con matrimonio reale, e avete buoni rapporti (190). Queste sono le condizioni "standard", ma esistono altri fattori che non sono ben chiari. Per cominciare, ovviamente, non potete annettere una "grande potenza", esattamente come non potete conquistarla con le armi. L'annessione può avvenire solo tra Stati confinanti: notate che Stati separati da un solo braccio di mare si considerano ancora confinanti (esempio tipico, che avrete visto accadere più volte: la Spagna annette Napoli, ma solo perché già possiede la Sicilia!). Poi, sembra necessario avere la stessa religione (o almeno lo stesso "gruppo religioso"). Le nazioni più grandi di voi saranno molto riluttanti a farsi annettere. Anche l'abilità diplomatica del vostro sovrano conta (dovrebbe avere almeno 3 stelle). In genere, l'opinione che il mondo ha di voi ha un certo peso (se avete fama di guerrafondai, le cose saranno più difficili). Controllate poi di non star facendo qualche danno particolare al vostro vassallo (magari avete inondato di vostri mercanti il suo mercato territoriale, causandogli gravi danni economici). Detto tutto questo, ho anche il sospetto che certi Stati siano particolarmente riluttanti a farsi annettere da certi altri, per ragioni "storiche": forse il gioco tende a escludere annessioni troppo "fantasiose". Sospetto anche che alcune ragioni "storiche" possano essere di ordine religioso: forse alcuni Paesi, che fra cinquant'anni saranno protestanti, faticano a farsi annettere fin d'ora da una nazione che resterà cattolica per sempre. Ma non prendete queste considerazioni per oro colato: la verità è che la diplomazia non è una scienza esatta, e talvolta i motivi per cui un vostro vassallo si ostina a restare indipendente sono... motivi suoi! Sappiate però che, dopo l'annessione, le nuove province saranno ad alto rischio di rivolta per qualche anno, proprio come se le aveste annesse militarmente. Anche l'opinione dell'Europa nei vostri confronti peggiorerà comunque: ma non preoccupatevi, è tutta invidia...