

Chiavi di IMPERIVM GBR Le Grandi Battaglie di Roma

1.- IMPERIVM CONSOLIDA L'INNOVATIVO CONCETTO RTC (REAL TIME CONQUEST / CONQUISTA IN TEMPO REALE).



- Strategia in tempo reale orientata alla conquista militare.
- Elementi di ruolo che assumono un'importanza fondamentale sul campo di battaglia.
- Linea narrativa basata su battaglie, personaggi e fatti storici.

Scopri i segreti del concetto RTC su WWW.FXPLANET.COM

È questo il concetto in base al quale è stato creato IMPERIVM. Un compromesso tra attendibilità storica e strategia in tempo reale.

IMPERIVM consolida il concetto RTC, da un lato grazie all'incorporazione di importanti novità che arricchiscono l'esperienza del gioco, e dall'altro facilitando l'uso a tutti gli appassionati di strategia.

1.1 Gli eroi, più decisivi che mai



Giulio Cesare, Cleopatra, Viriato, Vercingetorige... Autentici eroi che trasmettono il loro carisma e la loro esperienza alle truppe ai loro ordini, e fanno la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

In Imperivm possiedono 5 abilità speciali che coincidono in modo esclusivo con ogni civiltà e che migliorano la capacità di combattimento dell'eroe e del suo esercito.

Man mano che acquisisci esperienza puoi incrementare il livello delle caratteristiche speciali.



Distribuisce i punti di esperienza tra le cinque caratteristiche speciali per personalizzare il tuo eroe.

1.2 Le caratteristiche speciali degli eroi offrono nuove possibilità strategiche



1° - La **Marcia forzata** dei romani imperiali: spiega rapidamente le tue legioni prima che il nemico ne scopra la presenza.



2° - La **Sopravvivenza** degli egizi: sfrutta la straordinaria resistenza dei tuoi uomini per intraprendere lunghi viaggi in territorio ostile.



3° - **L'Esplorazione** dei britanni: precedi le mosse dell'esercito nemico e prepara le tue truppe a tendere loro un'imboscata.



4° - Il **Movimento sfuggente** dei germani: utilizza l'abilità in combattimento dei guerrieri germani e ferma l'imponente esercito nemico durante il tempo necessario perché i tuoi arcieri prendano posizione.



5° - La **Resistenza eroica** degli iberi: manda i tuoi eroi a compiere da soli rischiose incursioni per conquistare i centri strategici di rifornimento e garantire l'approvvigionamento delle truppe.



6° - La **Prodezza** dei galli: affidati al valore dei tuoi uomini per lanciarti all'assalto delle fortezze nemiche, anche quando possono sembrare inespugnabili.



7° - **L'Audacia** dei cartaginesi: non temere di affrontare eserciti più forti. Il coraggio dei tuoi guerrieri li aiuterà ad ottenere la vittoria.

1.3 Novità nell'interface del gioco per sfruttare al massimo le nuove caratteristiche di Imperivm.

Con un solo sguardo puoi controllare i **parametri di combattimento** delle tue unità.

Il nuovo parametro dell'**energia**, acquisisce un'importanza vitale, perché permette di utilizzare le caratteristiche speciali.

Tutte le icone vanno associate a una descrizione della loro utilità.



Puoi conoscere rapidamente il **numero di nemici eliminati** dalle tue unità e i **punti di esperienza** di cui ha bisogno mentre aumenta di livello.

Pulsante per passare dalle caratteristiche speciali dell'eroe alle unità assegnate.

Puoi **controllare** facilmente tutti i guerrieri assegnati a un eroe e, allo stesso tempo, dare ordini ad alcune unità per realizzare una missione specifica.

1.4 Sistema di aiuto

Se attivi questa nuova opzione, ogni volta che sarà necessario o che succederà qualcosa di importante, riceverai informazioni essenziali per avanzare nel gioco.

La prima volta che scoprirai una rovina, per esempio, apparirà l'icona d'avviso. Se ci clicchi sopra, si aprirà una finestra di guida con i trucchi e i consigli per utilizzarla al meglio.



1.5 Nuova "campagna" di apprendistato

Ti guiderà passo per passo per conoscere a fondo i concetti base di Imperivm, ti insegnerà a dirigere eserciti e ti svelerà i trucchi per sconfiggere il nemico.

Inizierai la campagna in un accampamento di reclute fino ad assumere il comando delle legioni di **Giulio Cesare**.



2^a - IMPERIVM CONQUISTA L'EGITTO E INCLUDE SETTE CIVILTÀ



Egiziani, germani e britanni si uniscono ai romani, gli iberi, i galli e i cartaginesi. Inoltre, in Imperivm, Roma possiede unità esclusive del periodo repubblicano e di quello imperiale

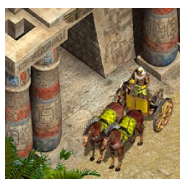


EGITTO

La civiltà egizia ti trasporta allo splendore dei tempi dei faraoni. Templi, piramidi, sfingi...

Unità rilevanti:

Carro di Osiris



Tirati da due cavalli: la velocità e la resistenza dei carri egizi assicura ai suoi arcieri il vantaggio in battaglia.

Guerriero di Anubis



Con la loro caratteristica spada ricurva e nascosti dietro la maschera del dio Anubis, sono maestri nella lotta corpo a corpo.

Lanciatore d'asce



Addestrati sin da giovani, la leggendaria precisione dei lanciatori d'asce permette loro di attaccare l'obiettivo da posizioni protette.

GERMANIA

Lo spirito guerriero delle tribù germaniche tenne Roma in scacco per vari secoli. Le loro continue incursioni fecero della frontiera nord la più pericolosa dell'Impero.

Unità rilevanti:

Valchiria



Reclutate nel santuario di Wotan, le leggendarie valchirie sorprendono il nemico con veloci incursioni in sella a cavalli protetti da corazze.

Guerriero con mazza



Dal feroce aspetto, la sua sola presenza infonde il terrore tra le truppe nemiche. L'attacco con mazza dei guerrieri germani è letale.

Cacciatrice



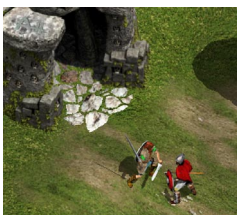
La sua capacità di muoversi senza essere scoperta fa della cacciatrice la carta vincente per realizzare missioni di spionaggio e preparare imboscate.

BRITANNIA

Il carattere indomabile dei guerrieri dell'isola britannica e un territorio che gioca a loro favore sono il loro asso nella manica per affrontare l'invasore romano.

Unità rilevanti:

Highlander



Temprato nelle altre terre scozzesi, a causa della loro tenacia e resistenza sono spesso in prima linea sul campo di battaglia.

Lottatore caledone



Protetti dal caratteristico scudo di ferro e bronzo, difendono ogni postazione fino all'ultimo respiro.

Sentinella



Appostati sulle muraglie delle fortezze britanniche, avvisano della presenza nemica e sono fondamentali per la loro difesa.

3.- CINQUE SECOLI DI BATTAGLIE CHE FORGIARONO IL PIÙ GRANDE IMPERO DI TUTTI I TEMPI

Imperivm ti trasporta al III secolo avanti Cristo, quando la Roma repubblicana dà i suoi primi passi per espandersi oltre la penisola italiana e ti porta fino al II secolo dopo Cristo, quando l'Impero raggiunge il suo apice.

Durante questo periodo storico potrai metterti al comando delle legioni romane per rivivere le loro grandi battaglie o, se preferisci, capeggiare i loro nemici nella lotta per la libertà.

3.1 Le Grandi Battaglie di Roma

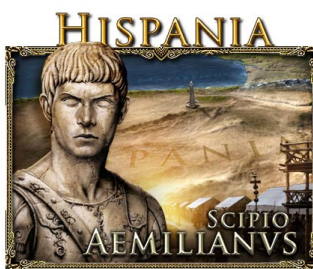


▪ Sbarco in Africa – 204 a.C.

Ogni vittoria di Annibale all'interno della penisola italiana costituisce un affronto all'orgoglio di Roma.

Per indurlo alla ritirata, il Senato affida a Scipione l'incarico di attaccare l'esercito cartaginese in patria.

Il generale romano, vincitore dei cartaginesi in Spagna, sbarca nel nord Africa...

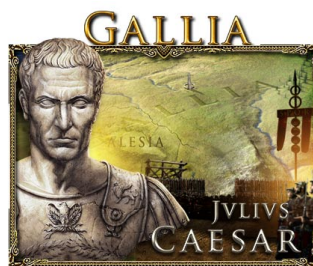


▪ L'assedio di Numanzia – 134 a.C.

L'insuperabile Numanzia è diventata, all'interno della penisola iberica, il nucleo della resistenza contro Roma.

Dopo 20 anni di insuccessi, il Senato affida a Scipione l'Emiliano l'incarico di sottomettere definitivamente la roccaforte ribelle.

Il generale romano mette la città sotto assedio.

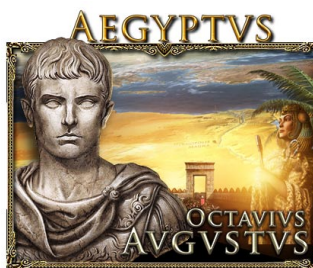


▪ L'accerchiamento di Alesia – 52 a.C.

È un momento decisivo per lo sviluppo della campagna in Gallia

Cinque legioni romane, comandate da Giulio Cesare, erigono una recinzione ed assediano la città di Alesia. Costruiscono inoltre un secondo muro esterno per difendersi dall'esercito gallo che interviene in aiuto degli accerchiati.

Cesare mette alla prova il suo genio militare affrontando un esercito dieci volte più numeroso del suo...



▪ Augusto sul Nilo – 31 a.C.

Sostenuto da Cleopatra, regina d'Egitto, Marco Antonio aspira ad acquisire il potere assoluto su Roma.

Le sue speranze vengono vanificate quando il suo rivale, Ottaviano, sconfigge la flotta egizia nella battaglia di Azio, davanti alla costa della Grecia.

Dopo la vittoria, le legioni di Ottaviano si preparano a sbarcare sul delta del Nilo, e a prendere possesso della terra dei faraoni.



▪ La conquista della Britannia – 77 d.C.

Il nobile tribuno Gneo Giulio Agricola viene nominato governatore della Britannia.

Su richiesta dello stesso imperatore, si reca nell'isola assumendo un doppio incarico: imporre la pace nelle regioni del sud e respingere la minaccia dei caledoni del nord, esperti nella tattica dell'imboscata.



▪ Marco Aurelio in Germania – 167 d.C.

I germani rompono le frontiere dell'Impero e saccheggiano la città di Aquileia, nei pressi del golfo di Venezia...

L'imperatore Marco Aurelio, indignato di fronte a un simile affronto, e si mette al comando del più grande esercito conosciuto.

Obiettivo: espellere gli invasori oltre il Danubio e porre fine una volta per tutte alla minaccia barbara.

3.2 Le Grandi Sfide di Roma



- **Annibale alle porte di Roma – 216 a.C.**

Al comando di 50.000 soldati, 9.000 cavalieri e 37 elefanti, Annibale attraversa le Alpi e invade la penisola italiana.

Sconfigge le legioni romane sul Ticino, sul Trebbia e sul Trasimeno e conclude la sua prodezza con una grande vittoria a Canne.

L'esercito cartaginese è ormai a un passo dalle porte di Roma...

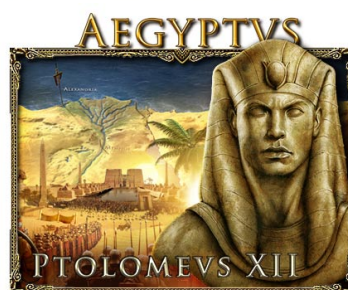


- **Viriato domina la Spagna – 146 a.C.**

Viriato viene eletto capo dei lusitani, la tribù più potente dell'Hispania.

Grazie alla sua conoscenza del territorio e al controllo delle tattiche di guerriglia, riesce a mantenere in scacco Roma per ben otto anni.

Viriato, quando si trova all'apice del suo potere, controlla quasi tutta la penisola iberica.

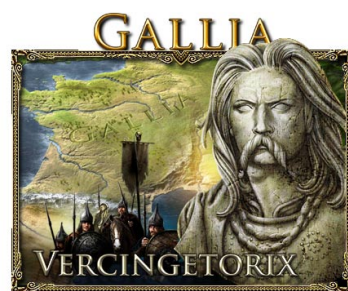


- **L'Egitto alle armi – 58 a.C.**

In Egitto lo splendore dell'epoca dei faraoni è ormai solo un ricordo.

Roma mantiene al governo il re Tolemeo XII ed esige ingiusti tributi al popolo egizio.

Il malcontento aumenta, e scoppia la rivolta: l'Egitto si scontra con Roma.



- **La battaglia di Gergovia - 52 a.C.**

Il nobile Vercingetorix è riuscito a unificare le tribù galle mettendosi al comando della resistenza contro Roma.

Combattere per la libertà, però, richiede sacrificio. Il comandante gallo rade al suolo i propri villaggi per lasciare le legioni romane senza viveri.

La strategia dà i suoi frutti e rende Vercingetorix un nemico molto temibile per Roma. A Cesare resta solo una possibilità: attaccarlo nella sua capitale...Gergovia.



- **Arminio, generale ribelle – 9 d.C.**

Roma aspira a espandere il suo dominio oltre il Reno, un territorio reso ostile dalla presenza delle tribù germaniche.

Il governatore Publio Quintilio Varo assume l'incarico di assicurare a Roma una nuova frontiera sulle sponde del fiume Elba.

Tra le sue truppe si trova Arminio, un generale di origine germanica pronto a rinnegare Roma in difesa del suo popolo.



- **La ribellione di Boadicea – 60 d.C.**

La Britannia, stanca della prepotenza di Roma, si trasforma in un focolaio di tumulti.

Mentre il governatore Svetonio Paolino soffoca l'ultima rivolta nell'isola di Anglesey, Boadicea, regina degli iceni, si dirige verso la capitale della provincia romana.

Nonostante la tenace resistenza dell'esercito imperiale, Boadicea si fa largo a colpi di spada.

4. NUOVA MODALITÀ CONQUISTA

Crea le tue proprie battaglie mettendoti a confronto nella mappa con da 2 a 7 civiltà contemporaneamente e con i parametri di gioco che preferisci. Una vera e propria sfida.

Inoltre, Imperivm –Le Grandi Battaglie di Roma presenta in esclusiva la modalità “Conquista”. Scegli la tua civiltà preferita e trasformala in un impero conquistando i territori confinanti fino ad espandere i tuoi domini in tutto il mondo conosciuto.



A) Se scegli gli iberi, il primo passo sarà sfidare Cartagine nel nord Africa o attraversare i Pirenei e raggiungere la Gallia.

B) Una volta consolidate queste posizioni, riceverai come ricompensa dei bonus che permetteranno alle tue truppe di continuare ad avanzare.

C) Infine, marcia su Roma. Il più grande impero della Storia è nelle tue mani.

5° - INTERNAZIONALMENTE RICONOSCIUTA, L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI IMPERIVM PROPONE NUOVE SFIDE

“Imperivm offre una combinazione di strategia in tempo reale e gioco di ruolo per i molteplici appassionati di entrambi i tipi di gioco (...) la IA è una vera e propria sfida con cui mi sono divertito tantissimo”. PC Gamer.

Spionaggio, imboscate, accerchiamenti, attacchi simultanei su vari fronti, ritirate e raggruppamenti di truppe...L'Intelligenza Artificiale (IA) di Imperivm amplia le opzioni strategiche e ti propone sfide completamente diverse a seconda delle civiltà che scegli come avversarie.

I germani, per esempio, sono esperti nel tendere trappole per sfruttare al massimo il fattore sorpresa.



I tuoi esploratori ti hanno informato che la fortezza germanica si trova praticamente priva di guarnigioni.



Non puoi lasciarti scappare questa occasione! Con un contingente così ridotto di legionari sarà probabilmente facile sottomettere la roccaforte nemica.



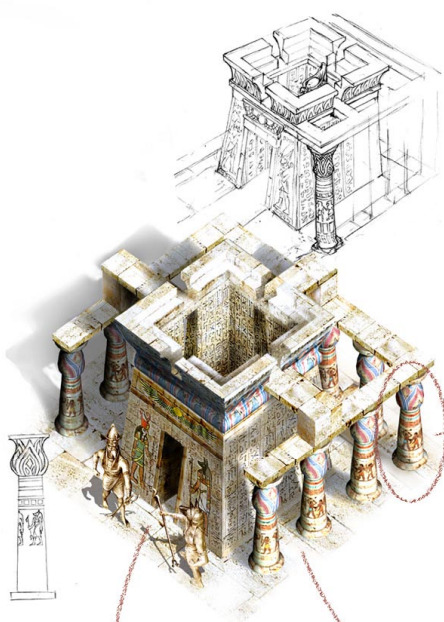
Il grosso delle forze germaniche, nascosto in un bosco vicino, attacca a sorpresa. La trappola ha funzionato e la tua offensiva è stata neutralizzata con facilità.

6° - LA STORIA FORNISCE LE BASI DEL PROCESSO CREATIVO

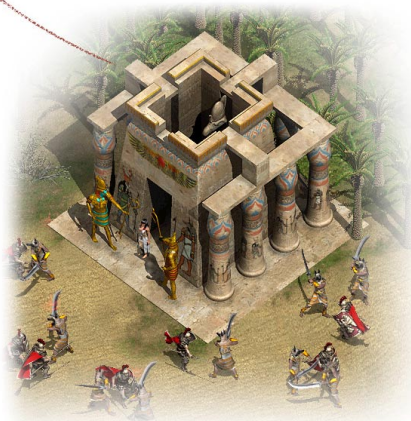
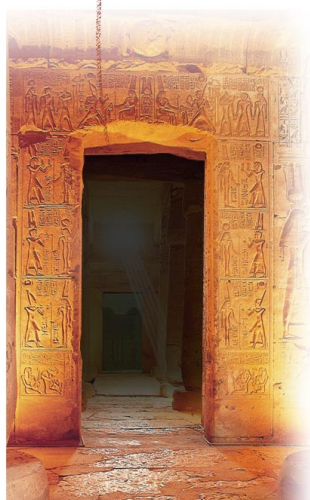
Il progetto di Imperivm – Le Grandi Battaglie di Roma è il frutto di un intenso lavoro di documentazione. Materiale bibliografico, sculture, resti archeologici... Sono stati questi elementi a costituire la fonte di ispirazione degli artisti, che prima hanno tracciato i bozzetti delle unità e degli edifici, e li hanno poi ricreati al computer.

Ti mostriamo il procedimento:

Tempio di Horus e Anubis



Lungo l'intero perimetro si riproduce la colonnata e l'architravato caratteristici dei templi egizi.



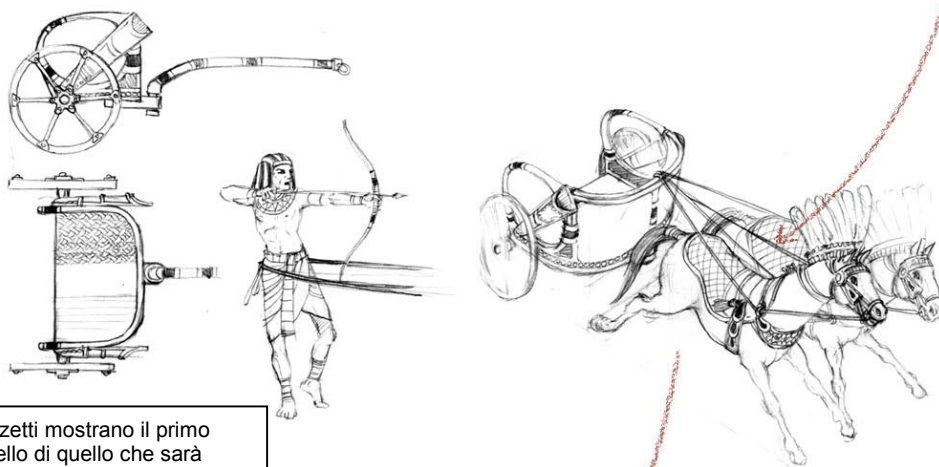
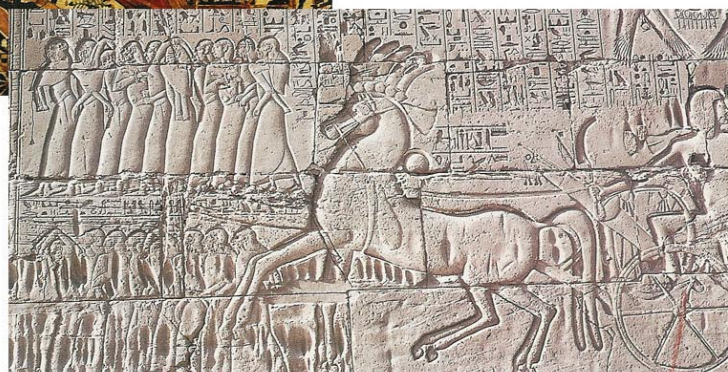
La riproduzione della porta del tempio include elementi caratteristici come i pilastri, gli architravi ed i rilievi policromati con lo splendore che mostravano 3.000 anni fa.

Carro di Osiris

Nei dipinti su legno stuccato della tomba di Tutankamon troviamo i ricchi ornamenti dei cavalli e la posizione della faretra per facilitare l'accesso dell'arciere alle frecce.



Le incisioni che rappresentano le campagne di Seti I nel tempio di Amon-Ra permettono di intuire la leggerezza della ruota a sei raggi e le briglie che permettono di guidare il carro in posizione eretta.



I bozzetti mostrano il primo modello di quello che sarà l'unità del gioco, prendendo come punto di riferimento le incisioni e i dipinti dei siti archeologici.



L'immagine catturata direttamente dal gioco mostra il carro da guerra egizio in formazione di combattimento.

Guerriero di Anubis



Resti archeologici che rappresentano il dio Anubis.



Bozzetto dell'unità creato dall'equipe di illustratori.



In queste immagini del gioco si può apprezzare il risultato finale del processo.

