



Imperivm - Great Battles of Rome / HD Edition / Steam Closed Beta - IHD (Imperivm HD) v1.56

Closed Beta IHD v1.56 è ora su Steam con i miglioramenti e le correzioni implementati con la comunità dei giocatori:

Web ufficiale ImperivmWorld: <https://www.imperivmworld.com/>

Forum ufficiale ImperivmWorld: <https://forum.imperivmworld.com/>

Discord ufficiale ImperivmWorld: <https://discordapp.com/invite/uyYXBVd>

Grazie mille a tutta la Community per la tua collaborazione!!!

Questa nuova versione è **un grande passo avanti**.

Jordi Gellida, creatore dell'attuale server dedicato e project manager dalla versione **1.55**, continua a migliorare **Imperivm HD** con i preziosi contributi che riceviamo dai giocatori di Imperivm.

Nuove **correzioni, miglioramenti e funzionalità**. Tra questi, alcuni dei più richiesti dai giocatori come l'incorporazione della nuova modalità "Spettatore" o la correzione del "Patto dei mercenari"

E ciò che è più importante, sta per arrivare **la versione IHD v1.6** che incorpora le **stanze multiplayer 1vs1** a cui si accede dal menu principale!!!

Se vuoi partecipare, scrivi a nataly.stefano@fxgamestudio.com e ti invieremo lo **Steam Code** per accedere alla Closed Beta IGH **v1.56**

Changelog Closed Beta IHD **v1.56**

Questo è il dettaglio del **Changelog** dove aggiungiamo i **miglioramenti** fino ad oggi **nelle versioni IHD dalla v1.50 alla v1.56**

1. Novità e miglioramenti

1. Nuovo lanciatore.
2. Nuova risoluzione per i giochi HD di 1920x1080 pixel.
3. Risoluzione HD implementata in tutta l'interfaccia.
4. Miglioramenti nel sistema di intelligenza artificiale.
5. Nuova funzionalità per mostrare le unità nascoste.
6. Nuovo contatore di unità Killed, Death e rapporto K/D durante i giochi che possono essere attivati o disattivati con il tasto F4.
7. Possibilità di conservare cibo nei Campi Teutonici.
8. Nuova unità Teutonic Wolf.
9. Nuova unità Wild Horse.
10. Posto di guardia di nuova costruzione.
11. Nuovo ordine "Cavalli addomesticati" per addestrare la nuova unità di cavalli come esploratore per scoprire le unità nascoste.
12. Nuovo ordine: determinazione. Aumenta l'energia dell'unità (+1) ogni volta che viene colpita da un nemico.
13. Nuova velocità predefinita Imperivm HD al 140% (+40)
14. Miglioramento del sistema di imbarco dell'unità.
15. Miglioramento del sistema "Parry Mode" e pulsante OFF.
16. **1.55** Stabilità migliorata riducendo drasticamente le chiusure.
17. **1.55** Nuovo "Registro errori" con copertura massima e disponibile nella cartella "Log" per l'invio alla Community.
18. **1.55** Nuovo sistema "Novità" disponibile nel menu principale e aggiornabile ogni volta che si avvia il gioco.
19. **1.55** Nuova opzione per aprire e chiudere la porta del forum permanente.
20. **1.55** Nuova opzione per modificare la formazione di più eserciti contemporaneamente.

21. **1.55** Nuovo "Sistema anti-mix". Le unità di una civiltà non possono essere collegate agli eroi di un'altra ad eccezione delle unità che si trovano sulla mappa, ad esempio Teutoni tedeschi e Guerrieri con mazza cartaginese. Non si applica alle avventure, alla modalità Conquest o alla modalità di gioco "Alternativa".
22. **1.55** Nuova opzione che ti permette di eliminare diversi tipi di Unità e/o Eroi ai Forti contemporaneamente premendo il tasto destro del mouse, senza dover eseguire l'azione uno per uno.
23. **1.55** Nuove statistiche visibili delle Unità. Aggiunta la differenziazione tra difesa corpo a corpo e difesa a distanza, velocità dell'unità, raggio e campo visivo.
24. **1.56** Nuova modalità "Spettatore" sia nei replay del gioco che nelle trasmissioni dal vivo.
25. **1.56** Scelta dell'obiettivo automatico delle unità.
26. **1.56** Aumento delle provviste nelle "spighe di segale" fino a raggiungere un valore di 1.000

2. Campagne / Mappe / Opzioni di gioco

1. Localizzazione in italiano delle campagne ufficiali GBR in HD.
2. **1.55** Localizzazione in italiano della campagna di apprendimento.
3. Compatibilità di "La battaglia di Gergovia - 52 aC" in HD.
4. Nuova campagna "Il figlio di Ankou"
5. Nuova campagna "Viaggio verso la gloria"
6. Nuove mappe che incorporano aspetti relativi a ciascuna civiltà, per rendere l'esperienza di gioco più realistica:
 - Assedio del Nord Africa
 - Battaglia per l'Iberia
 - Guerra delle nazioni
 - Roma contro i barbari
 - Iberia Vs Germania
7. **1.55** Aggiunta la nuova mappa di "Lukkyfrost" 1vs1, di dimensioni ridotte ma con tutte le Civiltà. Una sfida!!!

8. **1.55** Nuove opzioni nel menu Strategia:
 - Oro iniziale: 20.000, 30.000 e 50.000.
 - Modalità "Alternativa" per giocare con l'opzione "Eliminazione", ma senza il "Sistema Anti-Mescolamento" attivato e con statistiche visibili. Anche in multiplayer.
9. **1.55** Nuova "skin" di eroi storici nei giochi di strategia: Caesar, Larax, Ketill, Heard Red e Aníbal. Anche in multiplayer.
10. **1.56** Nuova mappa predefinita "Tournament_1vs1_Varie_AnyCiv"

3. Multiplayer

1. Avvio di un server dedicato esclusivamente ai giochi multiplayer Imperivm HD.
2. **1.55** Ottimizzazione del server per supportare giochi fino a 8 giocatori (attualmente i più comuni) che possono essere giocati in modo totalmente fluido, senza alcun tipo di "Lag" o disconnessioni.
3. **1.55** Server dedicato 24/7/365

4. Bug corretti

1. "Catapulta nera"
2. "Gemma di saggezza"
3. "Aquila"
4. "Teletrasporto" di oggetti caduti.
5. Attivazione delle abilità degli eroi nemici nella sua interfaccia.
6. Risolto il problema con "Navi via terra"
7. Corretta la creazione di "Catapulte con muli"
8. Risolto il problema della "scomparsa" delle unità nelle caverne.
9. Risolto il problema con le "Sentinelle" che scendevano dai muri.
10. Corretta l'assegnazione di navi (e altre unità) all'eroe.
11. Collega i muli all'eroe.
12. Blocca il gioco (sembra essere correlato a GameSpy)
13. Chariots of Gold non scompaiono più nel Campo Teutonico.
14. Muovi le navi alleate senza controllo condiviso.
15. Distruggi le tue stesse catapulte.
16. Distruggi le catapulte e gli edifici dei tuoi alleati.
17. Conquista gli edifici nemici con unità AI non eroe.

18. Il comando "Scollega" ora arresta le unità.
19. Il comando "Dissolvi esercito" ora ferma le unità.
20. Il comando "Lynx View" ora funziona con tutte le unità.
21. Il comando "Occultamento" ora funziona con tutte le unità.
22. **1.55** Corretta la "Palla". Le unità possono continuare a essere raggruppate insieme o "palle", ma questo ora non impedisce alle unità da mischia nemiche di attaccare.
23. **1.55** Corretto il "Giro". Il sistema di acquisizione ora impedisce che la fedeltà dei forum venga ridotta quando ci si trova fuori dai forum.
24. **1.55** Corretto lo "spioncino" della catapulta che non permetteva di scegliere dove attaccare e sparare ai muri invece che a porte o edifici.
25. **1.55** Corretto il "trucco teutonico"
26. **1.55** Risolte le "Fonti" che bloccavano l'uscita delle Unità dai villaggi.
27. **1.55** Risolti i limiti di introduzione delle "Trappole".
28. **1.55** Risolto il problema delle "Mappe spopolate" in situazioni specifiche e rimosso il "Posto di guardia" del Forte
29. **1.55** Corretta l'icona di riduzione del prezzo della Mauritania nei Cartaginesi. Finora mostrava la stessa icona dell'opzione di riduzione del prezzo di Maces.
30. **1.55** Corretto l'effetto visivo che permetteva di vedere sulla mappa in modo intermittente la posizione delle unità nemiche in situazioni molto specifiche.
31. **1.55** Correzione di desincronizzazioni e rallentamenti.
32. **1.56** Correzione di incidenti nella visione di replay.
33. **1.56** Risolta la perdita di tutti gli oggetti d'oro da parte dei Cartaginesi nel "Patto Mercenario" quando si attraversavano le caverne.
34. **1.56** Revisione e correzione del Bug "Sete di sangue infinito"
35. **1.56** Revisione e correzione del Bug degli "Altari" che consentono di eseguire più di un rituale contemporaneamente.

5. Bilanciamento delle civiltà

5.1 Generale

- La velocità degli eroi è ora la stessa per tutte le civiltà.
- Tutte le velocità degli arcieri sono uguali a quelle dell'arciere egiziano.
- Ogni nave ora può trasportare 120 unità (+70)
- Riparazione porte: 100 Gold (-400)
- **1.55** Aumento della velocità di addestramento delle Unità.
- **1.55** Aumenta a 8 secondi (+3) la durata dell'abilità "Prodezza" degli Eroi.
- **1.55** Aumento a 100 (+50) del grado per ogni punto aggiuntivo ottenuto nell'abilità "Esplorazione" degli Eroi.
- **1.55** Aumento a 3 del costo energetico (+2) nell'abilità "Avvelenamento" delle Unità.
- **1.55** Nuovo costo per riparare edifici da 500 a 100 oro (-400)
- **1.55** Regolazione nel "Livello". Le vittime non militari (abitanti dei villaggi e carri armati) ora forniscono solo il 50% di punti esperienza.
- **1.55** Miglioramento del sistema di incendio / ripopolamento del villaggio. Costo di rifornimento ridotto a 100 oro (-900) mentre la popolazione aumenta a 60 (+50)
- **1.55** Nuovo sistema di protezione dell'eroe. Le unità, le fortezze, le sentinelle e gli eroi devieranno il loro attacco alle unità nemiche vicine quando attaccano direttamente un eroe nemico con più di 5 unità assegnate. Nel caso di non essere nel raggio dell'Eroe, il comportamento rimarrà quello attuale.
- **1.55** Regolazione del tempo di riparazione della porta a 1 minuto e 30 secondi (+30 secondi)
- **1.55** Modificato il comportamento delle Rovine in modo che la salute massima dell'eroe all'uscita sia del 50% invece del 20% (+ 30%)

5.2 Roma imperiale

- Cambio abilità eroe: Rush a sostituire Veteran.
- Aggiornamento dell'eroe 1.55. Attacco: 40 (+10)
- **1.55** Abilità del nuovo eroe: "Feat" per "Rush"
- Princeps migliorato. Attacco: 20 (+4) e Salute: 320 (+20)
- **1.55** aggiornamento pretoriano. Difesa a lungo raggio: 20 (+8)
- **1.55** L'investimento richiesto per ottenere una performance in Taverna viene aggiustato: 2.000 Gold (-1.000) per ottenere 3.000 Gold (+2.000), riducendo anche il tempo di attesa da 5 minuti a metà.
- **1.55** Nuova abilità "Vitalità" per i sacerdoti.
- Aggiornamento unità 1,55: livello 12 e 3.000 oro.
- **1.55** Miglioramento del prezzo della popolazione: 500 cibo (-300)
- **1.55** Miglioramento del prezzo per "Dono degli dei": 1.500 Gold (-300)
- **1.55** Rimozione dell'abilità "Apprendimento" dei "Veliti"
- **1.55** Ritirata l'abilità "Libertà" ai "Liberaties". Ora possono essere collegati.
- **1.56** Il Praetorian migliora il suo costo: 350 Gold (-50) e produrre la sua armatura riduce il costo a 3.500 Gold (-500)
- **1.56** "Aumenta la popolazione" in 10 agricoltori aumenta il suo costo a 600 cibo (+100)

5.3 Roma repubblicana

- Aggiornamento eroe. Salute: 1200 (+200) e meno Oro: 800
- Cambio abilità eroe: Rush a sostituire Veteran.
- Aggiornamento costo eroe 1.55: 600 oro (-200)
- **1.55** Aggiunta l'abilità di Heroes "Feat" per "Rush"
- Miglioramento della Tribuna. Difesa: 16 (+2)
- Princeps migliorato. Attacco: 20 (+4) e Salute: 320 (+20)
- Miglioramento del prezzo del Carro da guerra: 300 oro (-100)
- Miglioramento del prezzo Crea ruote: 3.000 oro (-1.000)
- L'ordine della nobiltà è incorporato nel Colosseo.
- Aggiornamento del costo di 1,55 amuleti: 2.000 oro (-1.000)
- **1.55** Miglioramento del prezzo della popolazione: 500 Cibo (-300)
- **1.55** Miglioramento del prezzo per il "Dono degli dei": 1.500 oro (-300)

- **1.55** L'investimento richiesto per ottenere una performance in Taverna viene aggiustato: 2.000 Gold (-1.000) per ottenere 3.000 Gold (+2.000), riducendo anche il tempo di attesa da 5 minuti a metà.
- **1.55** Aggiustamento dei Carri da Guerra. Salute: 400 (-100)
- **1.55** Aggiunta l'abilità "Vitalità" per i sacerdoti.
- **1.55** Rimozione dell'abilità "Apprendimento" del Gladiatore.
- **1.55** Ritiro dell'abilità "Libertà" ai Carri da Guerra: Ora possono essere collegati.
- **1.56** La "Corazza speciale" migliora il suo costo: 3.500 oro (-500)
- **1.56** "Aumenta la popolazione" di 10 contadini riduce il suo costo a 600 Cibo (-100) ed è uguale a Roma Imperiale.

6.4 Galli

- Rimossa l'abilità di apprendimento.
- Aggiornamento Archer. Attacco: 10 (+4)
- Aggiornamento 1.55 Gala Warrior. Salute 280 (+40)
- **1.55** Potenzia i guerrieri con l'ascia. Velocità 80 (+20)
- Aggiustamento costo 1.55 Gala Warrior: 240 oro (+20)
- **1.55** Regola "Poesie epiche" in modo che quando un'unità alleata viene sconfitta, aggiunge 1 livello alle unità vicine invece di 1 punto esperienza.
- **1.55** "Fand Warriors" modificati per essere immuni agli attacchi speciali (i Fand Warriors dei forti neutrali non sono immuni)
- **1.55** Ritirate le tecnologie "Veteran Warriors of Fand II" e "Veteran Warriors of Fand III"

5.5 Cartaginesi

- Aggiornamento nobile. Attacco: 40 (+10) e meno Oro: 400
- Aggiornamento Combattente mauritano. Salute: 380 (+80)
- L'Eroe migliora in Difesa: 18 (+6) e Salute: 1.200 (+200)
- Cambio abilità eroe: Marcia forzata da Fedeltà.
- Nuove abilità del nobile: assorbimento e determinazione per trionfo.
- Miglioramento Tuareg. Difesa: 12 (+2) e meno Oro: 360
- Lancer libico migliorato. Velocità e salute extra: 180 (+30)
- Aggiornamento Elefante da guerra: Difesa 40 (+20) e Salute: 3.000 (+1.000)

- Miglioramento del prezzo della Forza condivisa: 1.000 oro (-1.000)
- Miglioramento del prezzo Trionfo condiviso: 1.000 oro (-1.000)
- Miglioramento del prezzo della Mahout school: 500 Gold (-300)
- Miglioramento del prezzo Attira popolazione: 1.500 oro (-1.500)
- Miglioramento del prezzo della Legione Sacra: 3.000 oro (-1.000)
- Aggiornamento del prezzo della Ferocia: 2,00 oro (-1.000)
- Bottino di guerra non può più essere usato con sentinelle o catapulte.
- **1.55** Potenzia i guerrieri con Mazza: velocità 80 (+20)
- **1.55** Adeguamento dei costi dei "Mauritani" sia senza riduzione di prezzo: 130 Gold (-130) che con riduzione di prezzo: 150 Gold (-150)
- **1.55** Adeguamento di "Elefanti da guerra" per essere immuni agli attacchi speciali.
- **1.55** Aggiustamento Elefanti da guerra: Difesa 30 (-10)
- **1.55** Aggiunta abilità a Hero, "Leadership" per "Rush"
- **1.56** Il Nobile migliora il suo costo: 350 oro (-50)
- **1.56** Il costo del Combattente viene aumentato a 360 Oro (+60) e la Salute che era aumentata a 380 (+80) viene portata a 350 (-30)
- **1.56** "Rituali arcani" ora consentono allo Sciamano di nutrire 5 unità vicine (+3), mantenere il prezzo di 1.000 oro ma non richiedono più 30 abitanti (-30)
- **1.56** La "Legione Sacra" aumenta il suo costo a 2.000 oro (-1.000)

5.6 Iberici

- Il Rider aggiunge una velocità extra.
- Ora gli iberici possono scoprire le unità nascoste con "Rivela".
- **1.55** Migliora la difesa dei "Cavalli" a 5 (+1) sia a distanza che in mischia.
- **1.55** Nuova abilità "Vitalità" per Sacerdotesse.
- **1.55** Miglioramento del prezzo del "Festa Iberica" a 1.500 Oro (-500)
- **1.55** Aumenta a 20 la popolazione versata dal "Festa Iberica" (+10)

5.7 Britanni

- Scudo e spada del Capo normanno dal livello 12.
- Aggiornamento Combattente caledoniano. Attacco 20 (+2) e meno oro: 140 (-20)
- Il favore degli dei ha una probabilità del 50% di ottenere 2.500 cibo e costa meno oro: 2.000 (-500)
- La vittoria contro un nemico più esperto ora ha un livello del 50% (+15) dell'unità sconfitta.
- Costo migliorato dei Giochi da circo: 2.000 oro (-1.000)
- Si amplia l'esplorazione dal Forum.
- Il lupo ora ha "Lynx Sight".
- **1.55** I Capo normanno ora sono immuni agli attacchi speciali.
- **1.55** Nuova abilità "Vitality" per i Druidi.
- 1.55 Nuova abilità "Esplorazione" per Heroes per sostituire "Attacco eroico".
- **1.55** Ritiro della tecnologia "Altare di Thor".
- **1.56** L'Eroe migliora in Difesa: 18 (+4), la "Difesa Eroica" e l'"Esplorazione" vengono sostituite da "Movimento Evasivo" e "Recupero" e infine la sua velocità aumenta.
- **1.56** Costo Highlander migliorato: 350 oro (-50) e costo di difesa: 10 (+4)
- **1.56** I guerrieri con un livello superiore a 3 (-8) dopo aver sconfitto il loro primo nemico ricevono la "Spada della Nobiltà" che aumenta il loro attacco di 4 punti. Costo 2000 oro.
- **1.56** I guerrieri con un livello superiore a 3 (-8) dopo aver sconfitto il loro primo nemico ricevono anche lo "Scudo della Nobiltà" che aumenta la loro difesa di 4 punti. Costo 2.000 oro.

5.8 Tedeschi

- Combattente tedesco migliorato. Meno generi alimentari: 80 (-40)
- **1.55** Aggiornamento prezzo Sacerdotessa: 100 oro (-100)

5.9 egiziani

- Path of the Dead ora non funziona con le sentinelle o le catapulte.
- **1.55** Aggiornamento prezzo Culto di Osiride: 2.000 oro (-1.000)
- **1.55** Aggiornamento prezzo Culto dei morti: 2.000 oro (-1.000)