

# Caesar III da zero

Prontuario veloce per giocare subito

## Contenuti

Prefazione	pag. 2
Lo scopo	pag. 2
Menu	pag. 2
Si comincia	pag. 3
Pozzi	pag. 4
Cisterne, Acquedotti, Fontane	pag. 5
Isolato	pag. 9
Prefetture	pag. 14
Centri di Ingegneria	pag. 16
Fattorie, Granai, Mercati	pag. 17
Religione	pag. 19
Intrattenimenti	pag. 20
Educazione	pag. 21
Clinica del Dottore	pag. 22
Bagni	pag. 23
Argilla e Vettovaglie	pag. 24
Le fonti di denaro: Commercio e Tasse	pag. 26
Le strutture militari	pag. 36
I Nativi	pag. 44
Conclusioni	pag. 49

## Prefazione

L'unica pretesa di questa breve guida è quella di aiutare i neofiti a muovere i primi passi in Caesar III chiarendo nel dettaglio e con l'aiuto di indicazioni fotografiche le regole basilari di funzionamento del gioco.

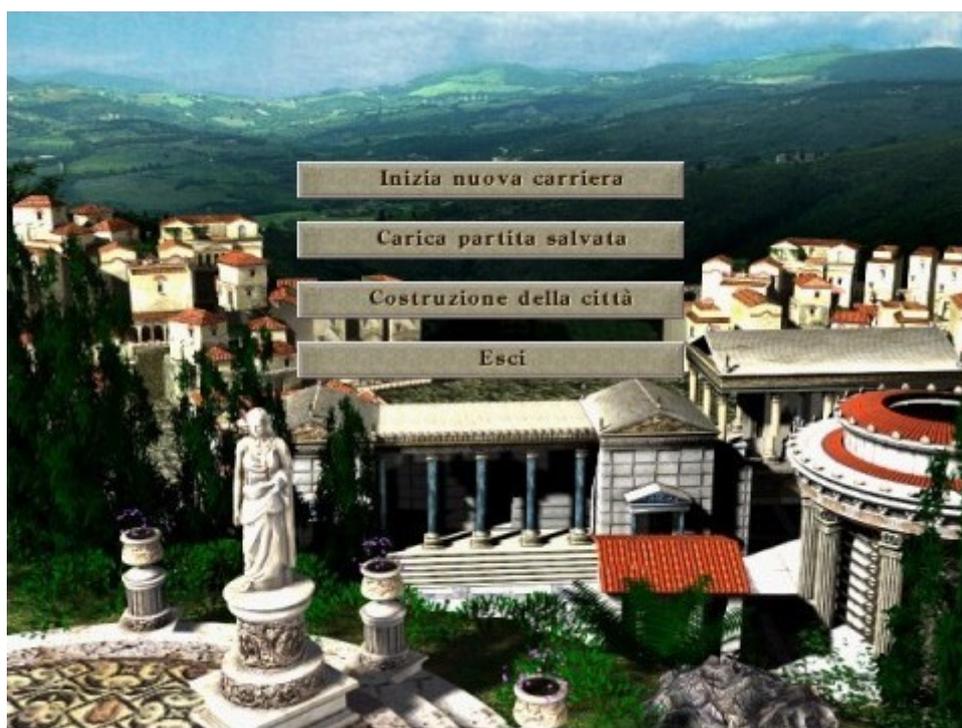
Per chi cercasse soluzione ad aspetti più specifici e soprattutto più avanzati, consiglio vivamente di leggere le ottime guide redatte da Mosè Viero scaricabili direttamente dal sito [www.caesar3.it](http://www.caesar3.it).

## Lo scopo

Caesar III ci catapulta ai tempi dell'Impero Romano dove Cesare recluta Governatori inviandoli in terre sempre più lontane da Roma con il compito specifico di colonizzare nuovi territori. Al Governatore (il giocatore), per avviare lo sviluppo del nuovo insediamento, verranno assegnati dei fondi iniziali che, se non amministrati oculatamente, ben presto si esauriranno e con loro, molto probabilmente, anche la carriera del Governatore.

## Menu

All'avvio del gioco apparirà la seguente videata:



il menu è eloquente e non necessita di approfondimenti particolari. Per coloro che desiderano imparare le basi del gioco è vivamente consigliabile iniziare un nuova carriera dove lo stesso Cesare provvederà ad insegnare i primi rudimenti di gioco proponendo missioni di difficoltà via via crescente in modo da formare efficacemente il nuovo Governatore.

## Si comincia

Iniziando una nuova carriera verrà richiesto al nuovo Governatore il proprio nome. Nell'esempio mostrato a seguire è riportato CAESAR III ma chiunque può inserire il proprio nome o pseudonimo.



Tralasciando le lezioni a cui verrete sottoposti da Cesare, vi invito a prendere nota delle strutture essenziali al funzionamento di tutto il gioco. Non sono difficili da ricordare perché rappresentano le stesse esigenze che chiunque di noi avanzerebbe nelle condizioni di immigrati che provano a vivere in un territorio sconosciuto cioè: acqua, cibo, salute, culto, sicurezza e lavoro. Il resto verrà poi.

La primissima attività che consiglio di eseguire, non appena visualizzata la mappa che sarà il nostro terreno di conquista, è quella di mettere il gioco in pausa [tasto P] e prendere confidenza con il terreno. Osservare cioè la sua conformazione, localizzare le fonti di acqua, le terre fertili (quelle con l'erba gialla), le zone rocciose e le vie di accesso. Iniziamo quindi a colonizzare il nostro territorio: tramite il pannello dei comandi ubicato nella parte destra del video si possono impartire tutti i comandi necessari allo svolgimento del gioco.

## Pozzi

L'acqua, è noto, è indispensabile per la nostra sopravvivenza e lo è, pur con una minima eccezione, anche per i coloni di Caesar III.

Abbiamo a disposizione due fonti d'acqua: i pozzi e le fontane.

I primi vanno utilizzati solo per emergenza o casi particolari perché limitano gravemente lo sviluppo delle abitazioni giacché scomodi e poco amati dai romani. Il loro unico pregio è che possono essere impiantati ovunque, anche lontano da corsi d'acqua, funzionano sempre e non necessitano né di manodopera né di manutenzione.

Un pozzo ha una portata d'acqua limitata, come mostra il disegno a seguire (vedi i quadrati blu), a due caselle per lato. Le abitazioni più distanti da due caselle saranno inevitabilmente prive dell'accesso all'acqua.



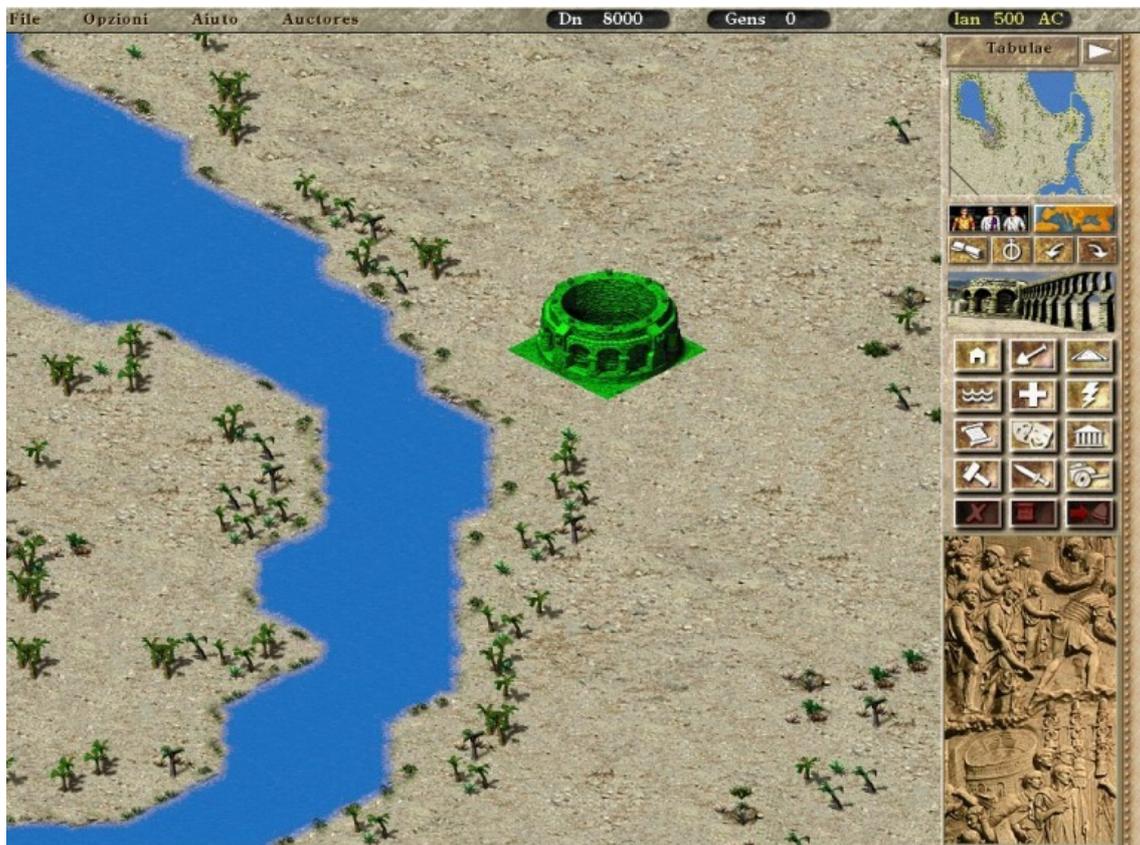
## Cisterne, Acquedotti e Fontane

A differenza dei pozzi, le fontane sono molto più gradite ai nostri concittadini perché, essendo collegate ad una cisterna, assicurano acqua corrente in quantità. Le fontane, per poter funzionare, hanno però bisogno di una serie di infrastrutture costose in termini di denaro e di manodopera. Questo significa che non funzioneranno in assenza di manodopera e se la cosa può essere seccante all'inizio della colonizzazione si trasforma senz'altro in un'evento catastrofico ad urbanizzazione consolidata.

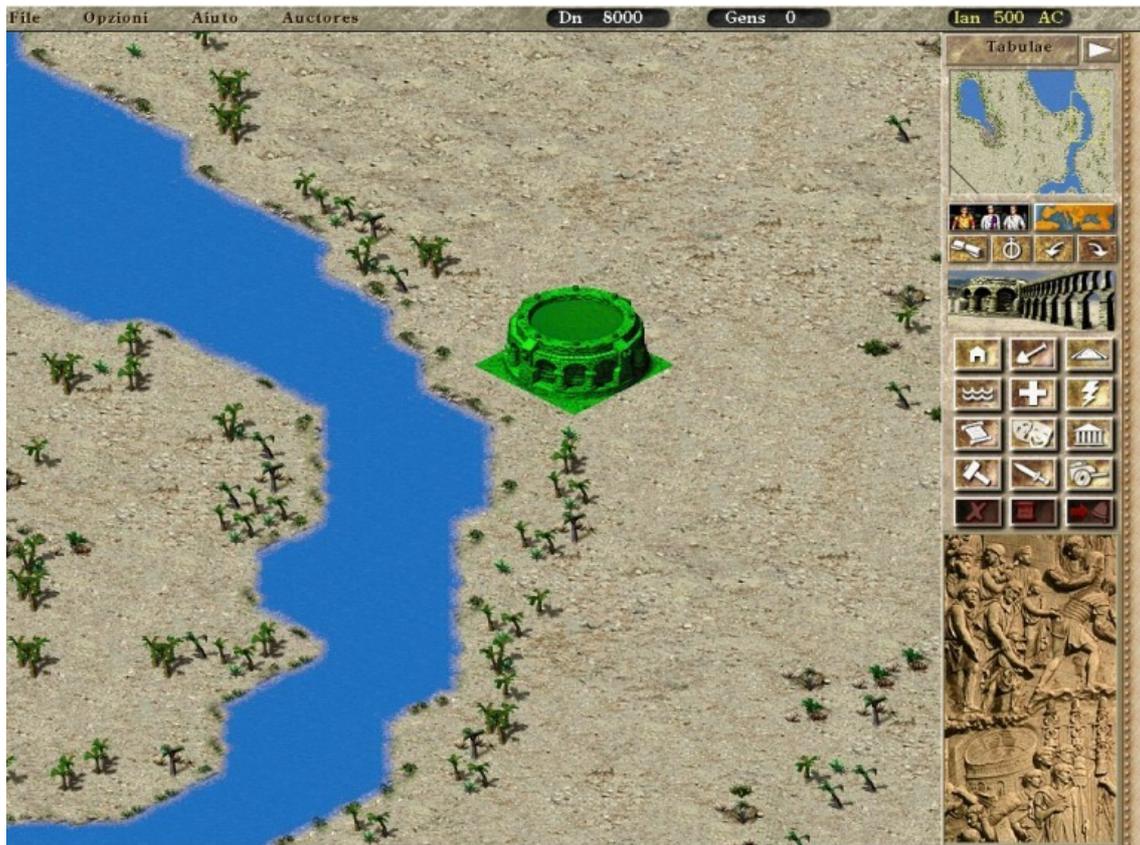
Per erogare acqua corrente è indispensabile che siano collegate ad una cisterna piena tramite una rete di condutture.

Le videate successive mostrano il corretto posizionamento di una cisterna. Se questa è troppo distante dall'acqua non si riempirà come evidenziato dai disegni in verde che rappresentano in sequenza una cisterna vuota ed una piena.

cisterna vuota – troppo lontana dall'acqua



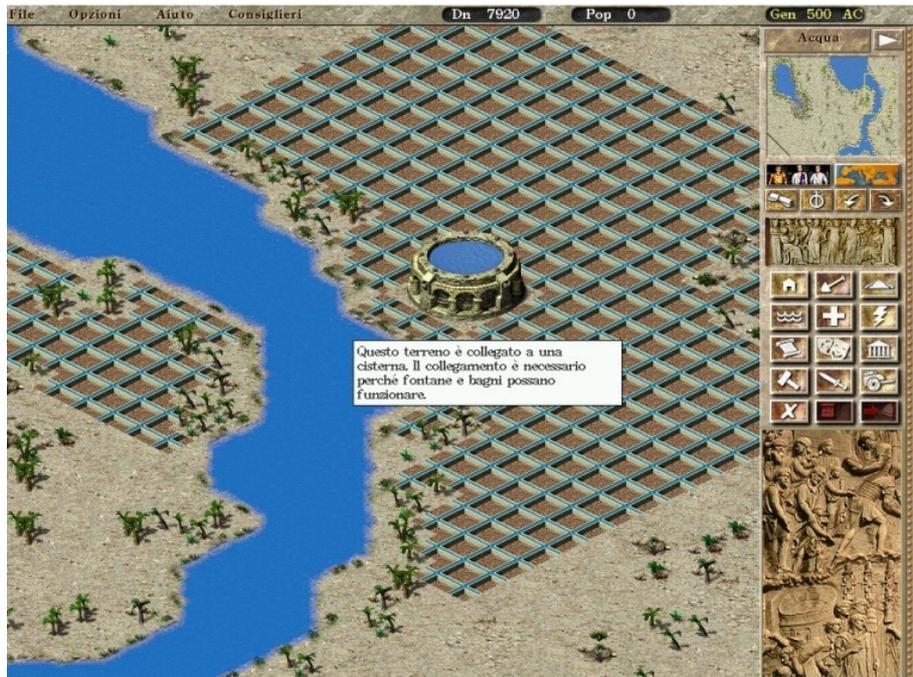
cisterna piena – correttamente posizionata



Se la cisterna è posizionata correttamente, utilizzando la funzione TABELLE – ACQUA o in alternativa il [tasto W] sarà possibile rivelare la rete di tubature che si dirama dalla cisterna



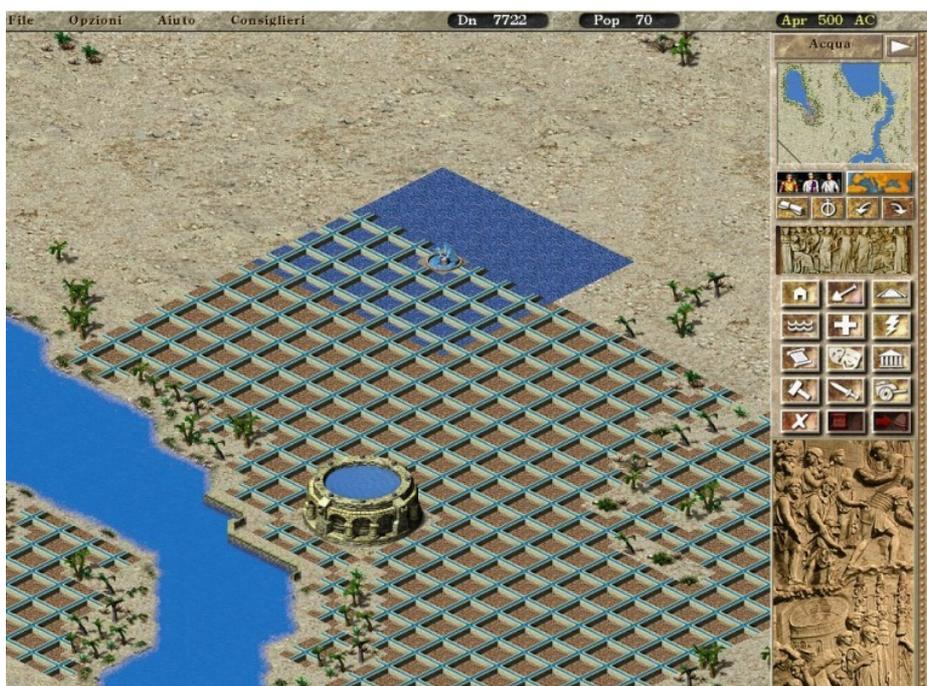
Notare che i collegamenti riescono anche ad oltrepassare gli ostacoli.



A questo punto possiamo scegliere il punto dove edificare la nostra fontana: Nell'esempio a seguire è stata correttamente posizionata su una tubatura e la vediamo zampillare. Da notare, sempre come il raggio d'azione di una fontana si maggiore di quello di un pozzo: in questo caso 3 casella per lato.

La mappa che è stata presa in considerazione per l'esempio è riferita ad una zona desertica dove si presume che il caldo torrido e la penuria di riserve idriche influiscano negativamente sulla portata d'acqua. Nelle mappe che si sviluppano nelle zone centrali e nelle zone nordiche la portata d'acqua è maggiore e le fontane raggiungeranno una portata di 4 caselle per lato (vedi esempi più avanti).

La portata d'acqua dei pozzi, al contrario, non varierà rimanendo fissa alle 2 caselle per lato.

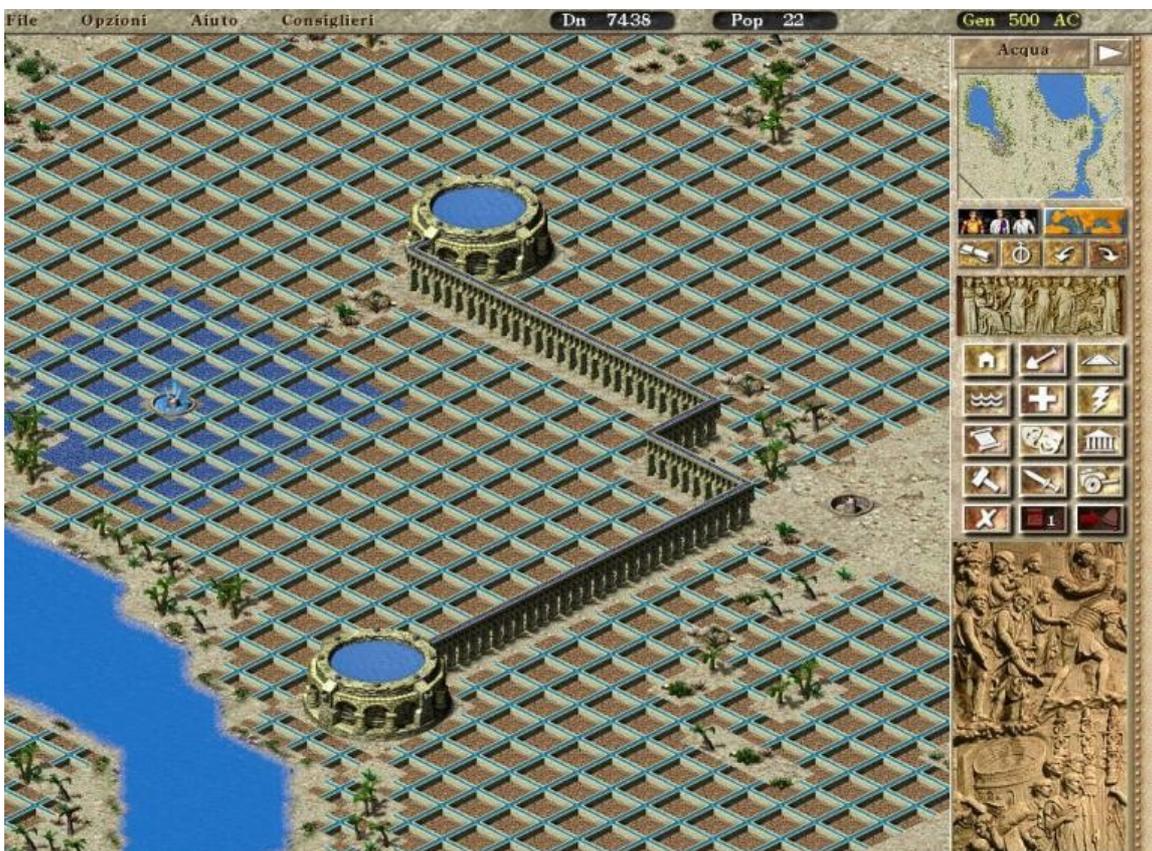


Come anzidetto le cisterne, per riempirsi, devono essere erette vicino all'acqua ma non è del tutto vero. E' possibile che le fonti d'acqua siano troppo lontane dalla zona da colonizzare e quindi irraggiungibili dall'azione della cisterna. Per ovviare a questo spiacevole inconveniente ci viene in aiuto l'acquedotto. Questa struttura consente il collegamento tra due o più cisterne trasportando il prezioso liquido anche molto lontano dalla fonte di 'pescaggio'.

Attenzione:

gli acquedotti non possono attraversare ostacoli e pendenze quindi la loro efficacia è limitata alle zone pianeggianti e sgombre.

collegamento tra acquedotti – notare la fontana asciutta non collegata alle tubature



In realtà il problema acqua si sarebbe potuto risolvere in un secondo momento poiché i coloni possono sopravvivere anche senz'acqua anche se non hanno alcuna possibilità di svilupparsi oltre il livello di Baracca Grande. E' tuttavia preferibile iniziare da questo elemento per poter pianificare fin dall'inizio la costruzione dell'abitato evitando di dover demolire, spostare e ricostruire strutture già create con grande ed inutile dispendio di risorse.

Ora che abbiamo capito come distribuire l'acqua lungo la nostra mappa è tempo di iniziare a costruire il resto.

## Isolato

Un isolato rappresenta la base di ogni centro abitato, l'elemento attorno al quale ruota tutto il gioco ed è pertanto inutile sottolinearne l'importanza.

Ogni struttura (a parte poche eccezioni) ha bisogno di essere collegata ad una rete viaria altrimenti non potrà avere accesso alla forza lavoro. E' bene quindi iniziare a pianificarne la stesura tenendo presente che, come ai nostri giorni, gli incroci sono all'origine di ogni disordine e quindi sarebbe bene evitarli come la peste.

Prendendo come spunto il penultimo disegno pubblicato, possiamo sfruttare il raggio d'azione della fontana (la zona blu) per iniziare a costruire il nostro primo isolato disegnandone una strada lungo il perimetro esterno.

qui con l'opzione TABELLA - ACQUA attivata



qui con la vista normale



Ora iniziamo a lottizzare il terreno assegnando lotti all'interno del perimetro stradale che, come abbiamo appena visto, è coperto dal raggio d'azione della fontana centrale:



Come chiaramente visibile dal disegno è possibile collocare fino a due file concentriche di lotti perché l'accesso ai servizi (che vedremo nel prosieguo della trattazione) avviene entro due caselle dalla strada.

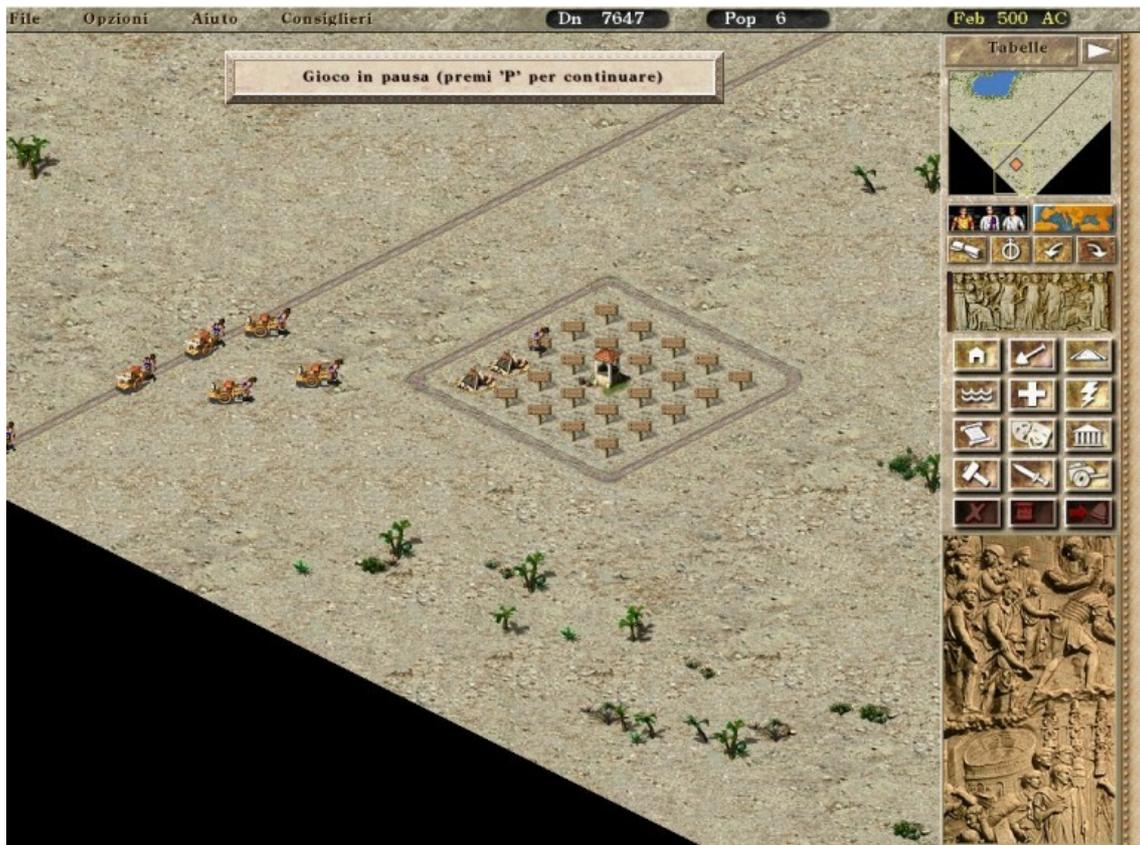
Poiché il collegamento stradale è di vitale importanza la sua mancanza produrrebbe un immediato avviso di allerta dal momento che avrebbe come conseguenza la repentina scomparsa di ogni abitazione lontana più di due caselle dalla strada.

Notare che è stato creato un anello circolare chiuso ovvero senza collegamenti diretti dalla strada per Roma. Questo è reso possibile dal fatto che, come pochi altri personaggi del gioco, sia gli immigrati che gli emigranti possono attraversare il territorio anche abbandonando le strade come si potrà notare nei prossimi disegni che raffigurano alcuni immigrati diretti verso i lotti vacanti sui quali erigeranno le prime tende piccole.

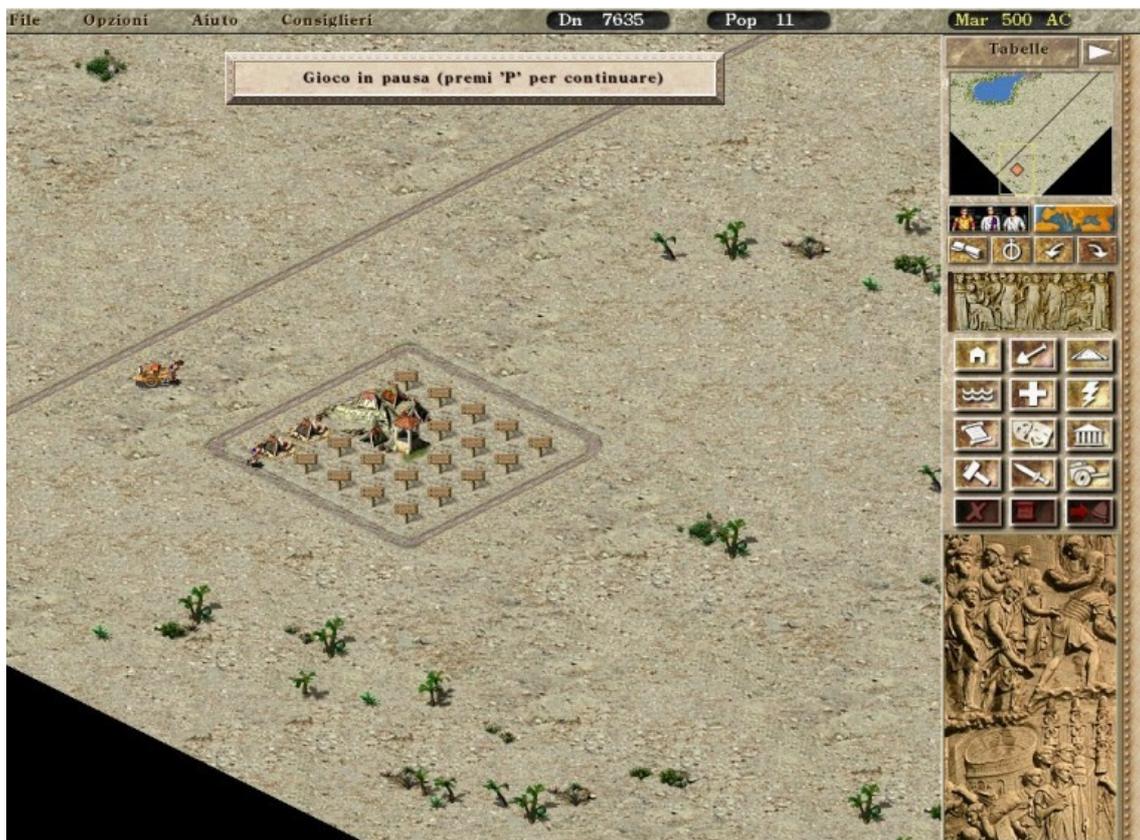
arrivano i primi coloni...



...che iniziano ad erigere le prime tende piccole



raggruppamenti in strutture abitative 2x2



Quando i lotti sono così vicini i coloni ne approfittano per creare strutture più grandi anche se la qualità delle costruzioni resta immutata.

Qui sopra possiamo osservare che alcune tende piccole si sono unite con altre vicine creando un agglomerato 2x2 caselle le cui prerogative saranno identiche a quelle che avrebbero 4 tende piccole separate. In questo caso, nell'eventualità di una cancellazione, scomparirà l'intero blocco.

#### Nota importante

Via via che si procede ad edificare la città è indispensabile tenere sotto stretto controllo la forza lavoro disponibile:

la mancanza di lavoratori avrà come conseguenza il cattivo funzionamento delle strutture costruite mentre un'eccessiva disoccupazione influirà negativamente sul morale dei cittadini e potrà essere causa di rivolte o emigrazione.

Questo aspetto è facilmente verificabile interrogando il Consigliere del Lavoro o, più brevemente, premendo il [tasto 1].

## Prefetture

Appena giungono i primi coloni è di vitale importanza provvedere alla loro sicurezza. Ai tempi dei romani non esistevano luci elettriche, forni a microonde e termosifoni, tutto era demandato all'uso del fuoco in forma libera che spesso sfuggiva al controllo dell'utilizzatore.

Come visto per le strutture idriche è possibile visualizzare il grado di pericolosità di questo rischio tramite la TABELLA – RISCHI – FUOCO o, più semplicemente, tramite il [tasto F]. Si vedranno apparire tante colonne rosse, indicanti ognuna una struttura, la cui altezza è direttamente proporzionale al grado di rischio incendio di quella struttura.

Notate come la struttura ad anello dell'isolato faciliti il compito del Prefetto che, obbligato a percorrere la strada, sarà costretto a passare ciclicamente davanti ad ogni abitazione. Come si vedrà in seguito, il semplice passaggio davanti le abitazioni determina l'erogazione del servizio; in pratica si può dire che il Prefetto, ad ogni passaggio, verifica la situazione di rischio normalizzandola.

Nell'esempio che segue è presente un rischio nullo o molto basso.

prefettura con prefetto al lavoro



al passaggio del prefetto viene momentaneamente azzerato il rischio di incendi



Nell'immagine precedente è stata presa come riferimento una provincia centrale al posto di quella desertica. Da notare come l'azione della fontana sia più estesa permettendo di costruire un isolato di dimensioni maggiori.

I Prefetti non hanno il solo compito di vigili del fuoco ma anche quello di garantire la sicurezza dei propri concittadini. Sono pertanto attivi per salvaguardare la città dai crimini, visualizzabili con la solita TABELLA – RISCHI – CRIMINI o più brevemente con il [tasto C], che avvengono per motivi dipendenti dalla incapacità gestionale del Governatore al quale capita di dimenticare di fornire alla cittadinanza i bisogni primari (es. acqua e cibo) ad un prezzo equo (tasse).

Pur non avendo ricevuto una preparazione militare, i Prefetti non esitano a lanciarsi contro gli invasori che riescono a penetrare in città. Il risultato è disastroso ma il loro senso del dovere è encomiabile.

## Centri di Ingegneria

Gli Ingegneri addetti ai Centri di Ingegneria, come i Prefetti, lavorano per garantire alla popolazione la sicurezza dal rischio di crolli accidentali. Anche loro sono sempre in giro per prestare il proprio servizio in tutta la città ed è possibile individuarli con la solita interrogazione della TABELLA – RISCHI – DANNI o, più semplicemente con la semplice pressione del [tasto D]. I criteri di costruzione e verifica sono identici a quelli già visti per le Prefetture.



Le Strutture Idriche, le Tende, i Forti, le Mura, i Corpi di Guardia e naturalmente i Centri di Ingegneria, non hanno necessità di manutenzione poiché sono esenti dal rischio di crolli.

## Fattorie, Granai e Mercati

Gli abitanti delle Tende, sia piccole che grandi, recuperano da se il poco cibo di cui necessitano e data la scarsità non hanno, come detto, alcuna possibilità di evolversi.

Il salto di qualità delle abitazioni viene dato dalla distribuzione di generi alimentari che possono provenire dalla coltivazione della terra, dalle importazioni o, in casi eccezionali, direttamente forniti da Roma.

La condizione più semplice e più economica, in presenza di terre fertili, è quella di sfruttare le risorse della propria provincia anche perché si otterrà un triplice vantaggio: offrire un lavoro ai cittadini disoccupati, ottenimento di cibo a costi contenuti e sempre disponibile ovvero non soggetto ai rischi commerciali. Inoltre, se l'estensione delle zone fertili lo consente, sarà anche possibile venderne il surplus alle altre città dell'impero.

All'inizio di questo trattato si descriveva l'importanza del controllo visivo del territori prima di iniziarne la colonizzazione. Se l'analisi è stata puntuale dovremmo aver costruito il primo isolato in prossimità delle terre fertili contraddistinte dall'erba gialla (vedi la zona superiore dell'immagine precedente).

Bisognerà pertanto creare una strada che colleghi le nuove strutture all'isolato in modo che abbiano accesso alla forza lavoro:



appena edificate, dalle nuove strutture usciranno dei personaggi, detti reclutatori, che si affanneranno a cercare nelle vicinanze degli insediamenti abitativi dai quali attingere manodopera. Nel caso questi siano assenti o troppo lontani, le nuove strutture non funzioneranno o lo faranno in maniera discontinua. Non appena i reclutatori troveranno operai disposti a lavorare, le strutture si animeranno.

Nel caso evidenziato sono stati edificate due fattorie di grano (per la produzione), un granaio (per il deposito) ed un mercato (per la distribuzione).



Si notano il grano in crescita, i carrettieri in viaggio verso il granaio, ormai riempito e l'addetta al mercato (in verde) intenta a distribuire il cibo ai cittadini.

Rispetto alla prima immagine si notano alcune varianti: a causa della diramazione stradale (ricordate il discorso sugli incroci?) sono stati aggiunti una seconda Prefettura ed un secondo Centro di Ingegneria in posizione strategica cioè in una zona che ora non potrà più essere soggetta a rischi di incendi e/o crolli perché diventata un passaggio obbligato per Prefetti ed Ingegneri.

Grazie alla fornitura di cibo, le Tende hanno lasciato il posto alle Baracche le quali dispongono di maggiore capienza offrendo la possibilità a nuovi immigrati di trovare un tetto sotto il quale iniziare una nuova vita.

I romani sono anche dei fini esteti e si rifiutano di vivere in posti poco appetibili. Alcune strutture (il dettaglio completo è stato esaurientemente trattato da Mosé Viero al quale si faceva riferimento in prefazione), quali ad esempio le Prefetture, il Mercato, il Granaio, la Cisterna o le stesse Tende, sono giudicate poco gradevoli e nonostante gli sforzi profusi dal Governatore per fornire loro generi di sussistenza, si permettono di chiedergli anche migliorie estetiche per procedere all'evoluzione. In questo stadio evolutivo è sufficiente lastricare qualche tratto di strada o adornare il terreno circostante con qualche giardino ma attenzione ad utilizzare questi espedienti poiché, soprattutto le piazze, sono molto costose e rischiano di prosciugare le esigue risorse economiche cittadine ancora prive di introiti propri.

## Religione

Abbiamo iniziato bene ed ora aiutiamo i nostri coloni a svilupparsi ulteriormente garantendo loro la possibilità di venerare qualche dio.

Anche se solo la classe patrizia ha bisogno del sostegno di più divinità è necessario edificare templi per tutti e cinque gli dei allo scopo di evitare maledizioni in tema con le singole 'specializzazioni'. Ricordiamo che Cerere è la dea dell'agricoltura (governa i raccolti), Mercurio è il dio dei commerci, Nettuno è il dio dei mari (qualsiasi cosa navighi rientra nella sua giurisdizione), Marte è il dio della guerra e Venere la dea dell'amore (l'umore cittadino è una sua prerogativa).

Se sapientemente venerati gli dei lanceranno sulla nostra città la loro aura protettiva che spesso ci consentirà di toglierci dai pasticci.

Eccoli rappresentati tutti e cinque: in verde Cerere, giallo Mercurio, rosso Venere, azzurro Nettuno e blu Marte. I servizi prestati seguono le regole viste fin'ora.



Le abitazioni con accesso a tutti servizi elencati si trasformano in Capanne Piccole.

Come già visto per le strutture idriche e di vigilanza è possibile interrogare apposite Tabelle per verificare la corretta erogazione dei vari servizi.

E' sempre più evidente il vantaggio dell'isolato chiuso e privo, o quasi, di incroci: ogni abitazione ha accesso ai servizi edificati ed ogni struttura ha accesso alla forza lavoro.

## Intrattenimenti

Le Capanne Piccole si evolveranno in Capanne Grandi in presenza di una forma di intrattenimento, solitamente un Teatro che rappresenta la struttura meno dispendiosa in termini economici e di personale addetto al funzionamento.



Ecco rappresentato un Teatro corredata di una Colonia degli Attori ossia della struttura preposta alla formazione di nuovi attori.

Nell'isolato sono ben visibili gli attori, disegnati vestiti di viola e con in mano un copione, che gironzolano liberamente attorno alle abitazioni offrendo loro l'accesso al servizio nei modi che già conosciamo.

Anche in questo caso è possibile verificarne la corretta erogazione tramite un apposito menu delle ormai note Tabelle.

## Educazione

Con la creazione di una struttura educativa avviene un significativo salto di qualità nello sviluppo delle abitazioni. Le Capanne si trasformano in qualcosa di più robusto: le Case Piccole.

Le strutture educative disponibili sono tre: Scuola, Biblioteca ed Accademia.

La Scuola è quella che maggiormente si addice a questa fase di gioco per il miglior rapporto in fatto di esigenza di manodopera e costi di costruzione.

I personaggi incaricati all'erogazione del servizio educativo non sono, contrariamente a quanto accade con le altre costruzioni, adulti ma frotte di bambini saltellanti che si dirigono in ogni direzione. Per questo motivo è assolutamente indispensabile prestare molta attenzione agli incroci che disperderebbero i bambini e negherebbero l'accesso al servizio a molte abitazioni.

Anche in questo caso è possibile utilizzare le Tabelle per verificarne i percorsi utilissime, come in questo caso, per capire il motivo per cui alcune case rimangono al livello di Capanna Grande, segno di mancato accesso al servizio.

E' interessante notare come, nel momento di evoluzione delle abitazioni in altre più spaziose, subito giungano nuovi immigrati desiderosi di venire ad abitare nella nostra città.



## Clinica del Dottore

Tra i servizi sanitari ne troviamo uno molto importante che si sarebbe dovuto edificare molto prima: la Clinica del Dottore. E' possibile osservarla nell'angolo superiore destro del nostro isolato-tipo posta tra la Scuola ed il Tempio di Nettuno.

Pur se necessaria all'evoluzione delle abitazioni in Insulae Medie è altamente consigliabile prevederne la costruzione fin dall'inizio per evitare il diffondersi di epidemie contagiose che spesso affliggono i coloni a causa delle disagioli condizioni di vita che sono costretti a sopportare specie nei primi periodi di insediamento.



Anche qui si potrà osservare un personaggio, raffigurato da un medico in bianco con un bisturi in mano (nell'immagine si trova all'altezza del Tempio di Marte) che segue il percorso stradale come tutti gli altri personaggi già visti.

Come di consueto, per seguirne più agevolmente le gesta, è possibile utilizzare le Tabelle.

Per migliorare l'appetibilità del territorio è stato steso un giardino al centro dell'isolato. Tale 'concessione' è stata apprezzata dagli abitanti che hanno cambiato la Fontana con un'altra di grafica migliore ed hanno completamente lastricato (in grigio) la vecchia strada.

## Bagni

Se tutto è andato bene ci troveremo con un isolato stabile e pieno di Case Piccole. Il passo successivo è quello di fornire alla cittadinanza due nuovi servizi il primo dei quali è rappresentato dalle terme altrimenti detti Bagni.

Ai tempi dei romani questi erano luoghi di aggregazione sociale e culturale dove si poteva praticare sport in palestra ed il bagno grazie a condotte idriche che dirottavano l'acqua in apposite vasche.

I Bagni quindi fanno parte delle strutture sanitarie ed hanno la stessa prerogativa delle Fontane: hanno necessità del collegamento alle tubature di una Cisterna poiché, nel caso contrario, rimarrebbero all'asciutto.



L'accesso ai Bagni è garantito da un classco camminatore che stavolta prende le fattezze di una avvenente ragazza bionda con un vaso tra le mani che è possibile individuare nell'immagine soprastante di fianco al tempio di Marte.

Anche in questo caso è possibile visualizzare le gesta dell'addetta ai bagni tramite apposita Tabella.

## Argilla e Vettovaglie

Fornendo Vettovaglie (vasellame - utensili) alla popolazione, in aggiunta ai Bagni, le abitazioni si evolveranno in Case Grandi.

E' un momento importante per lo sviluppo di una partita dove il giocatore dovrà cimentarsi con un nuovo problema. Se fino ad ora è stato sufficiente scegliere dall'elenco una struttura da edificare e piazzarla con un semplice colpo di mouse, ora le cose si complicano perché le Vettovaglie ci introducono solitamente ad una nuova attività: quella della produzione.

Come già visto nel capitolo dedicato al Cibo, anche le Vettovaglie possono essere reperite in due modi: producendole localmente o acquistandole da una provincia vicina.

Ovviamente la prima ipotesi è quella più conveniente ma implica anche la produzione (o l'importazione) del materiale dal quale si ricavano: l'Argilla.

L'Argilla si ricava, ove possibile, da apposite Cave che sorgono vicino all'acqua. Ogni Cava ha bisogno di manodopera e dell'accesso alla strada e, una volta operativa, riuscirà a servire fino a due Fabbriche di Vettovaglie anch'esse necessitanti di manodopera ed accesso alla strada.



Come visibile, la produzione implica la costruzione di una terza struttura, il Magazzino (deposito di merci) che raccoglierà l'argilla estratta dalle Cave per poi consegnarla alle Fabbriche di Vettovaglie quando queste ne faranno richiesta. Normalmente, se la distanza tra la Cava e le fabbriche non è eccessiva, è possibile ometterne la costruzione perché i carrettieri delle Cave riescono a consegnare il materiale direttamente in fabbrica. Tuttavia lo stesso è indispensabile per la raccolta delle Vettovaglie prodotte dalle fabbriche. In mancanza si genererebbero due problemi insolubili: le fabbriche si fermerebbero per mancanza di smaltimento della produzione e le addette ai mercati, che si approvvigionano

direttamente ai Magazzini, non potrebbero accontentare le abitazioni le quali, in mancanza di Vettovaglie, devolvrebbero tornando ad uno stadio massimo di Case Piccole.

Nell'immagine vediamo le abitazioni trasformate in Case Grandi ad eccezione di una, ancora allo stadio di Casa Piccola in attesa di ricevere le Vettovaglie dalla venditrice del mercato ed alcune Capanne Grandi ancora prive dell'accesso all'educazione.

Il Magazzino appare vuoto semplicemente perché le addette al mercato hanno provveduto a prelevare le merci prodotte.

Sarà inoltre necessario verificare i risvolti negativi che genererà il nuovo incrocio creato per collegare l'attività di estrazione, fabbrica e deposito delle Vettovaglie.

## Le fonti di denaro - Il commercio e le tasse

E' indispensabile provvedere al più presto a trovare delle fonti di denaro rinnovabili poiché la dotazione iniziale che Cesare ci concede gentilmente è inesorabilmente destinata ad esaurirsi in breve tempo.

Per fonti rinnovabili, com'è intuibile, non si intendono le elargizioni di Cesare o le donazioni dei nostri risparmi alla città ma introiti continui con i quali sostenere l'espansione del nostro insediamento urbano. Le possibilità sono due: tasse e commerci.

Le tasse vengono riscosse da un esattore che, come gli altri prestatori di servizi, passa ciclicamente davanti le abitazioni che pagheranno in base alla tipologia dell'abitazione ed alla percentuale di tassazione, compresa tra 0 e 25, imposta da noi tramite il Consigliere delle Finanze.

Gli esattori vengono inviati sia dal Senato che dai Fori (uno è visibile in fondo alle ultime due immagini del presente capitolo) ed il loro operato può venire monitorato attraverso la Tabella – Commercio – Proventi Tasse.

Le tasse, tuttavia, sebbene siano uno strumento utile al sostentamento cittadino, sono assolutamente insufficienti a sostenere lo sviluppo della nostra città, specie nei suoi primi anni di vita cioè quando il livello delle abitazioni è ancora piuttosto basso. Ecco quindi la necessità di fronteggiare le nostre esigenze economiche con altri mezzi: il commercio.

Azionando il pulsante, posto sul menu principale, che raffigura la mappa dell'Impero oppure tramite il Consigliere commerciale scegliendo poi l'opzione "Vai all'Impero", è possibile visualizzare il contesto geografico della nostra missione nel quale si possono individuare quattro tipi di insediamenti:

- la nostra città - raffigurata con una costruzione bianca sovrastata da un vessillo raffigurante l'aquila romana;
- le città straniere – raffigurate da costruzioni sovrastate da un vessillo color oro;
- le città romane – raffigurate da costruzioni sovrastate da un vessillo azzurro;
- le città romane con le quali è possibile commerciare – raffigurate da costruzioni sovrastate da un vessillo rosso.



Nell'esempio sopra raffigurato è stata selezionata la città di Tarentum che si offre di acquistare da noi Vettovaglie e venderci Vino e Mobili. Aprire una rotta commerciale (via terra), con questa città costerà 400 denari.

Nell'esempio che segue, invece, è stata selezionata la seconda città, Syracusae, con la quale è possibile avviare dei commerci ma questa volta l'apertura della rotta commerciale (via mare) costerà 600 denari ed avremo la possibilità di vendere Olive, Olio e Mobili ed acquistare Carne e Marmo.



Aprire una rotta commerciale rappresenta generalmente un impegno economico notevole per una città neonata e va quindi valutato attentamente.

E' imperativo dare priorità a quelle rotte che ci consentiranno una maggiore redditività con uno sforzo accettabile sia in termini economici che di manodopera.

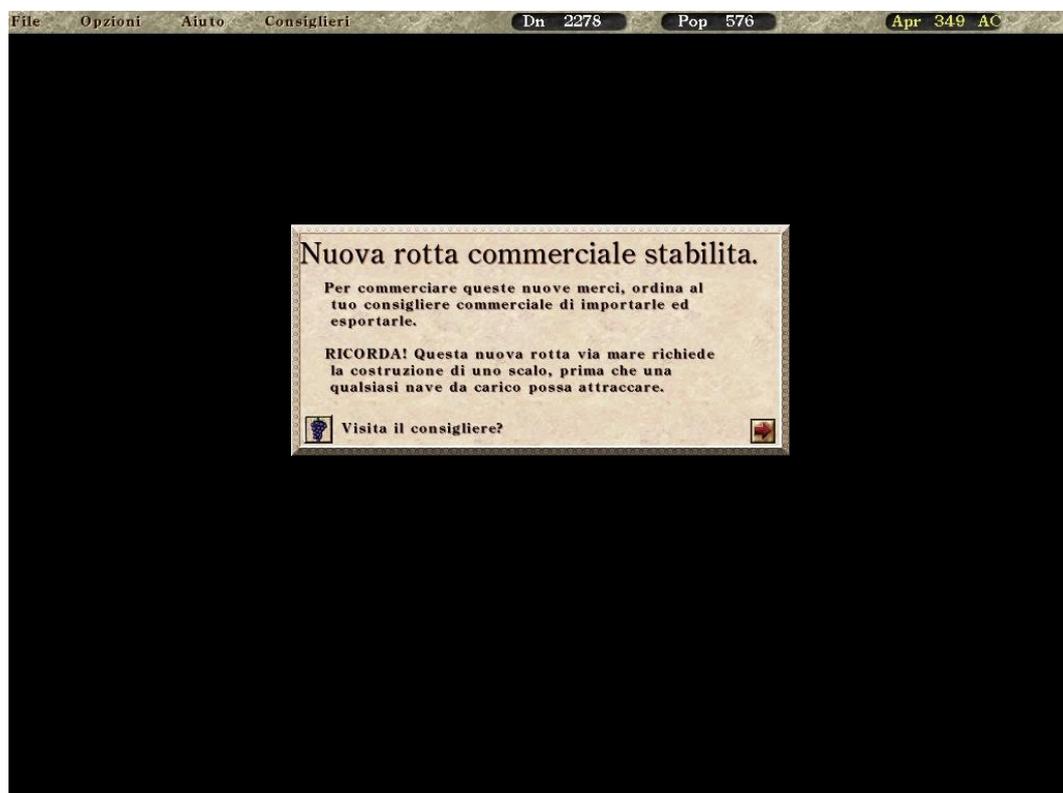
Negli esempi appena visti entrambe le rotte sembrano valide:

- Tarentum è più economica sotto l'aspetto finanziario dal momento che la rotta costerà solo 400 denari:
- Syracusae è più cara poiché oltre a dover spendere 600 denari per aprire la rotta, saremo costretti ad edificare una serie di strutture di contorno (es. lo Scalo navale) ma ha il vantaggio di poter esportare due merci più remunerative delle Vettovaglie di Tarentum.

Decidendo di avviare i commerci con Syracusae sarà sufficiente selezionare il pulsante in basso che riporta il costo dell'operazione e, in risposta, riceveremo il seguente avviso:



confermando l'apertura riceveremo un altro messaggio che ci ricorrea la necessità di edificare uno Scalo affinché le navi provenienti da Syracusae possano trovare approdo.



Se ora andiamo a verificare la mappa dell'Impero, avendo stabilito di avviare anche i commerci con Tarentum, avremo la seguente situazione:



E' possibile notare come la rotta navale da Syracusae sia evidenziata con una linea tratteggiata azzurra ed una nave mentre quella terrestre da Tarentum sia evidenziata da una linea marrone ed un carretto.

E' possibile notare anche un'altra cosa, questa molto importante: le quantità annue commerciabili oltre le quale sarà impossibile andare. In pratica, nella raffigurazione di esempio, ci viene segnalato che Tarentum acquisterà non più di 25 carichi di Vettovaglie e ci potrà vendere non più di 15 carichi di Vino ed altrettanti di Mobili.

Sarà bene tenere in considerazione queste disponibilità nel caso ne avessimo bisogno per l'evoluzione delle nostre abitazioni.

A questo punto non ci resta che preparare le merci da esportare e comandare le nostre intenzioni al Consigliere Commerciale il quale, nel caso volessimo conoscere i prezzi di acquisto e vendita delle varie merci, ci informerà in proposito (pulsante Mostra Prezzi).



Supponendo di voler vendere Olio, la merce più remunerativa, avvieremo un impianto, come già visto per le Vettovaglie, composto da una struttura incaricata di produrre materiale grezzo (Fattoria Olive) ogni due strutture di raffinazione (Officina d'Olio).

La stessa regola vale per tutte le altre produzioni: un Deposito di Legname serve due Officine di Mobili, una Fattoria di Viti serve due Officine di Vino, una Miniera di Ferro serve due Officine di Armi.

Avviata la produzione di Olio chiediamo al Consigliere Commerciale di avviare le esportazioni. Selezioniamo il bene da commerciare (nel nostro caso Olio):



apparirà questa tabella dove cambieremo lo stato da *Non in Commercio* a...



...*Merci Esportate*. Eventualmente potremo anche decidere che una certa quantità è necessaria al sostentamento della nostra città e quindi esportare solo oltre quella quantità.



Ora, attraverso la tabella di riepilogo del Consigliere Commerciale, ci viene ricordato che tutto l'Olio prodotto viene destinato all'esportazione.



A questo punto, se avremo edificato Scalo e Magazzini di servizio con le merci che abbiamo indicato come destinate alla vendita, vedremo giungere i mercanti con navi e muli a seconda se provenienti da rotte marine o terrestri.

Le navi attraccheranno allo Scalo mentre i muli si dirigeranno ai Magazzini cittadini optando, come prima preferenza, il Magazzino denominato *Centro Commerciale*.

Nell'immagine a seguire è possibile notare, a destra, un veliero diretto verso lo Scalo cittadino sul quale attendono tre portuali incaricati di trasportare le merci da e verso i magazzini.

Sulla sinistra si notano anche, in avvicinamento ai Magazzini, tre commercianti terrestri a dorso di mulo. Questi daranno priorità alle merci deposte presso il Magazzino denominato Centro Commerciale, riconoscibile dal vessillo viola raffigurante una bilancia.



Ecco una nave attraccata ed i magazzinieri portuali affaccendati nel trasbordo delle merci (due carichi di Olio):



Nel corso del capitolo si è accennato al Magazzino Centro Commerciale. Per trasformare un Magazzino in Centro Commerciale è sufficiente selezionarlo con il tasto destro del mouse e premere il pulsante “Trasforma nel centro commerciale”. In ogni partita sarà possibile avere un solo Centro commerciale.



Il Magazzino verrà così contrassegnato con un apposito gonfalone.



## Le strutture militari

Caesar III è un gioco pacifico. L'esercito serve solo per difendere i nostri insediamenti da attacchi esterni.

Possiamo contare su diverse strutture in grado di proteggere le nostre città, alcune passive (Mura), altre attive (Torri, Legioni), altre ancora atipiche (Prefetti, Gladiatori e Leoni). Questi ultimi, sebbene deputati ad altre attività, in caso di pericolo si avventano sui nemici sprezzanti della loro pericolosa debolezza in combattimento che deriva dalla mancata ricezione di una qualsiasi preparazione militare.

Le Mura possono essere edificate anche in più strati (più Mura affiancate) dando l'impressione di aver creato una roccaforte inespugnabile. Tuttavia il loro compito è solo quello di rallentare la penetrazione in città dei nemici che riescono inevitabilmente ad abatterle.

Possono essere maggiormente fortificate con l'ausilio delle Torri sulle quali le Sentinelle possono piazzare delle balestre con le quali iniziare a scremare l'attacco abbattendo i primi invasori.

Le Sentinelle però possono essere formate solo da una struttura apposita, la Caserma, in grado di fornire una preparazione militare di base anche alle varie Legioni.

**Nota:** le Torri possono essere edificate solo su un tratto di Mura a doppio strato e per essere raggiunte dalle Sentinelle è indispensabile che abbiano un collegamento stradale con la Caserma.

La Caserma, come la quasi totalità delle strutture, ha necessità di un accesso alla strada e di manodopera. Se ci sono richieste di Sentinelle o Legioni inizia automaticamente a produrne a patto che, nel caso delle Sentinelle, le Torri abbiano un collegamento stradale con la Caserma e, nel caso dei Legionari, ci sia disponibilità di Armi. Le Legioni ausiliarie di cavalieri o di lanciatori di giavellotto vengono 'create' senza ulteriori necessità.

Per quanto ovvio la Caserma non inizierà a formare gli eserciti se prima non viene edificato un Forte che li contenga.

L'Accademia Militare è un'altra struttura militare che, specie nelle prime missioni della carriera, non sarebbe neppure indispensabile costruire poiché funge da supporto. E' tuttavia sinceramente consigliabile edificarla anche se il suo costo è equivalente a quello di un Forte. Ne saremo ripagati in termini di sicurezza dato che le nostre milizie combatteranno con molta più perizia ed efficacia.

Nell'esempio a seguire possiamo identificare tutte le strutture militari che Caesar III ci mette a disposizione. Sono riconoscibili, contornate da ovali colorati:

- in giallo la Caserma;
- in blu l'Accademia Militare;
- in verde i Forti, ognuno identificato da un vessillo tipico della legione ospitata, contenenti a sinistra ausiliari con giavellotto, al centro la fanteria pesante e a destra la cavalleria;
- in alto a destra è possibile notare due torri con balestre, un Corpo di Guardia (portale di ingresso/uscita) uniti da mura doppie.
- in rosso è riconoscibile una Sentinella uscita dalla Caserma e diretta alle Torri.



Le truppe si muovono solo su nostro ordine: selezionando i militari col tasto sinistro del mouse il puntatore cambierà forma prendendo l'aspetto di un gladio. A questo punto non resta che puntarlo su un terreno raggiungibile dai soldati e questi subito vi si dirigeranno. I militari possono muoversi liberamente per la mappa senza l'obbligo di seguire percorsi stradali ma, come tutti gli altri, non possono superare rocce, alberi, crepacci, eccetera.

Selezionando un milizia col tasto destro del mouse si aprirà una finestra di controllo (vedi immagini successive) attraverso la quale sarà possibile modificare l'orientamento delle nostre truppe per una migliore organizzazione durante le battaglie.

Le truppe ausiliarie sono dotate del medesimo schema di controllo che permette sia di orientare i soldati che di sceglierne la compattezza delle fila.

Fila più larghe riescono a coprire una maggior parte di territorio viceversa, ranghi più serrati offrono maggiore protezione ed una minore dispersione delle forze durante un attacco.

L'ultima opzione prevede la possibilità che i nostri soldati rompano le righe per inseguire i resti di un esercito nemico in ritirata. E' bene usare con molta prudenza questa facoltà perché in questo caso vengono meno le coperture difensive tra commilitoni.

Ecco due schieramenti compatti:



Schieramento allungato (ausiliari):



I Legionari addestrati all'Accademia Militare non possono disporsi in linea allungata ma possono contare su una formazione ancora più compatta: la formazione in colonna che fornisce una qualità difensiva molto avanzata.

"Lupi"	
Soldati nella legione	16
Salute dei soldati	Perfetta
Addestrato all'accademia	Sì
Morale	Sotto la media

16

16

16

16

**Formazione in linea**  
Formazione semplice, che fornisce alcuni vantaggi difensivi.

**Ritorna al forte**

Ecco un'esempio di formazione in quadrato o in colonna:



Una tale formazione, assolutamente consigliabile in ogni evenienza, fornisce una eccezionale possibilità sia difensiva che di attacco soprattutto se seguita da una coorte di ausiliari con giavelotto che riuscirà così a lanciare i suoi dardi senza entrare in contatto diretto con il nemico.

I Legionari, nel caso venissero attaccati da frecce, sono in grado di accovacciarsi dietro i propri scudi (la Testudo o Testuggine Romana) diventando così ancora meno vulnerabili.

A seguire potremo osservare alcune immagini di combattimenti:

in questo esempio viene utilizzata una sola coorte di ausiliari che attira i nemici, molto vicini all'abitato, sotto il fuoco delle balestre (nel cerchio rosso un dardo appena lanciato). Se la città è in pericolo, come detto all'inizio del paragrafo, non è raro vedere un combattente atipico lanciarsi nella lotta. Nel cerchio giallo un Prefetto che accorre in difesa della propria città.

Sia i cittadini che i commercianti sembrano non accorgersi della battaglia in corso e proseguono come se nulla stesse accadendo nelle proprie attività. Sulla destra si può notare una carovana di mercanti a dorso di mulo che transita indisturbata tra spezzoni di Mura.



Le immagini che seguiranno riportano un esempio di un combattimento molto duro al quale si può sopravvivere solo con un'opportuna strategia che comprende sia la disposizione delle milizie, delle difese passive e, soprattutto, della conformazione del territorio.

Solo per trasmettere meglio l'ultimo messaggio posso dire che si è trattato di un attacco violentissimo con nemici (Goti) dotati di archi e cavalleria e fronteggiato con una sola legione di fanteria pesante oltre ad una legione e mezza di ausiliari con giavellotto (le altre truppe erano in missione per conto di Cesare).

Sul campo, al termine della prolungata battaglia, non è rimasto alcun militare romano.

Si notano gli ausiliari dietro i legionari



la battaglia vista da un'altra angolazione



I nemici sono stati attirati in una zona più facile da difendere, una sorta di imbuto tra rocce ed alberi il cui passaggio è reso ancora più stretto da alcuni tratti di Mura. In questa immagine si può notare come i Legionari abbiano assunto la posizione a Testuggine per difendersi dalle frecce nemiche mentre gli ausiliari continuano a lanciare le loro lance.

Se lo scontro fosse avvenuto in campo aperto non avremmo avuto scampo.



Anche in un territorio privo di asperità è possibile sconfiggere un avversario pericoloso. Il trucco consiste nell'impratichirsi coi comandi alle Legioni, magari abbassando la velocità di gioco. Vi meravigliereste vedendo cosa riescono a fare un paio di legioni di ausiliari che lanciano i loro giavellotti mentre girano velocemente intorno al nemico...

## I Nativi

Può capitare di trovare delle popolazioni indigene girovagare per i territori che Cesare ci ha comandato di sviluppare ed a seconda della regione di appartenenza, gli insediamenti di queste appariranno rappresentate differentemente.

Eccole, raffigurate negli esempi a seguire:



regioni nordiche



regioni centrali



regioni desertiche

Le popolazioni native considerano proprie le vicinanze del territorio in cui vivono e si arrabbiano molto, nel caso qualcosa le venga a modificare anche se di poco, arrivando ad attaccare in forze anche gli insediamenti romani distanti dalle loro capanne.

La prima cosa da fare, pertanto, è quella di stabilire con esattezza l'estensione del loro territorio e la soluzione risiede, ancora una volta, nell'uso delle Tabelle.



Il percorso Tabelle – Rischi – Nativi, visualizzerà il territorio reclamato:



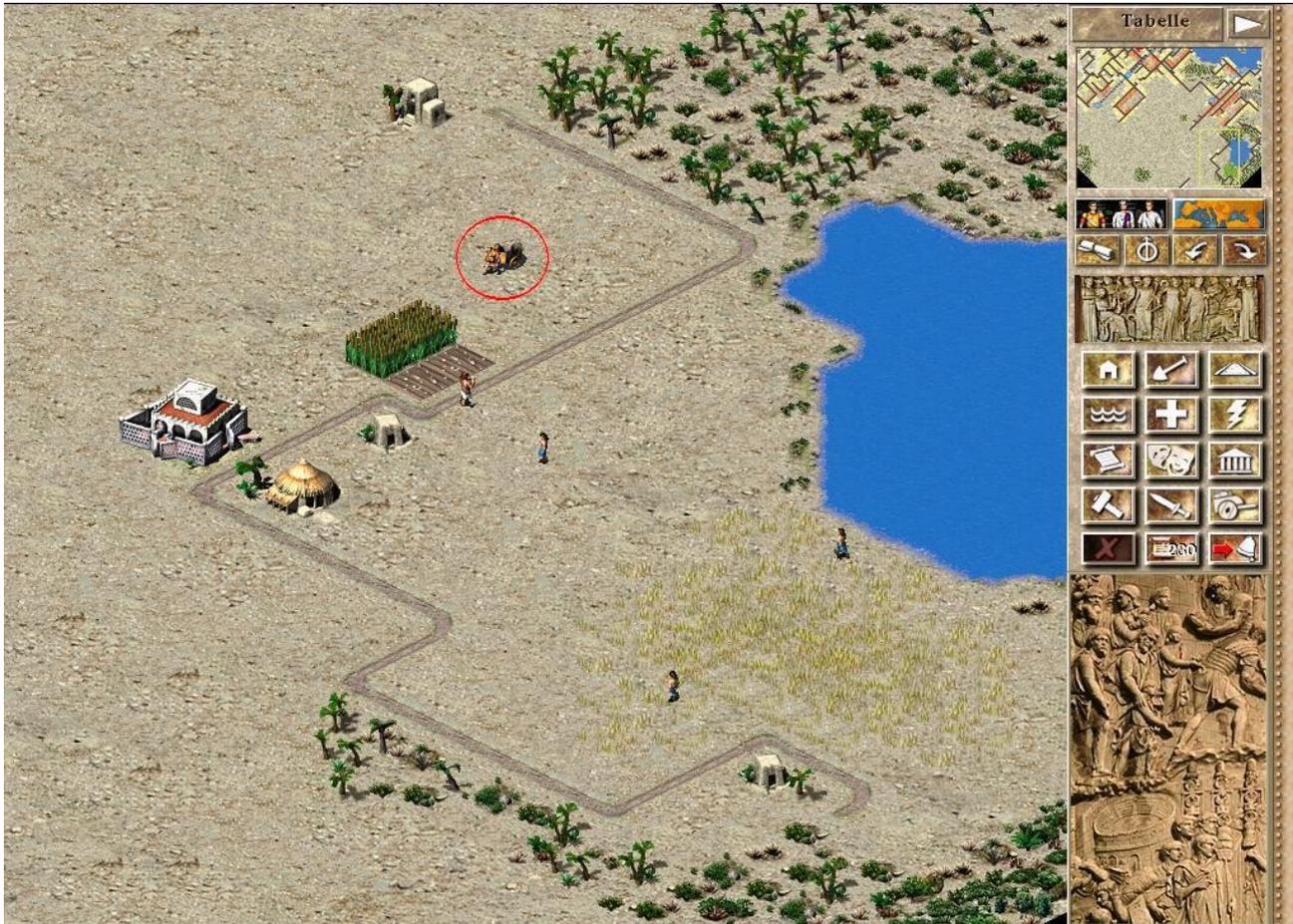
L'unico sistema per rendere inoffensive queste popolazioni primitive è quello di costruire, nel bel mezzo dei loro territori, l'unico edificio tollerato: una Missione (eccola raffigurata accanto al loro Punto di Incontro).



Dalla Missione, che necessita solo di un accesso alla strada (niente forza lavoro), uscirà un missionario che pacificherà anche i Nativi più bellicosi.



Nell'immagine precedente si nota il religioso, indicato da un 'ellisse rossa, che ha già provveduto ad eliminare la maggior parte delle zone a rischio. Quando avrà raggiunto tutti i vari punti pericolosi i nativi non saranno più nemici anzi, ogni tanto si potrà osservare un commerciante nativo, uscito con il suo carretto dal Punto Di Incontro, dirigersi verso i magazzini sui quali è posta la merce destinata all'esportazione (vedi immagine successiva).



A questo punto è importante che il villaggio non perda mai l'accesso alla Missione poiché, dopo pochi mesi senza insegnamenti, i Nativi torneranno allo stato di irritazione iniziale.

Se il missionario continuerà a percorrere le strade, eventualmente costruite e/o modificate da noi, che portano in ogni struttura del villaggio, si potrà anche sfruttare a nostro piacimento il loro territorio.

A tale proposito è importante considerare che l'aggiunta di ulteriori ramificazioni stradali, genera pericolosi incroci tra i quali il missionario può perdersi con il temibile risultato che alcuni Nativi potrebbero tornare a delinquere.

La soluzione, se non sarà possibile stendere le strade in maniera maggiormente oculata, sarà quella di provvedere all'edificazione di più missioni, magari poste nelle immediate vicinanze degli edifici del villaggio, come è accaduto nel nostro esempio durante lo svolgimento della partita e che è possibile notare nella figura a seguire.



## Conclusioni

Spero che queste poche pagine di semplice introduzione al gioco possano contribuire a risolvere i problemi incontrati da coloro che si avvicinano a Caesar III per la prima volta.

Con il passare del tempo, mappa dopo mappa ed incarico dopo incarico, si riuscirà a progredire sempre più nella capacità di padroneggiare le tante sfaccettature del gioco che lo rendono sempre unico. Non esiste, né potrà esistere, una partita identica alle altre poiché ad ogni minimo cambiamento nello stile di gioco corrisponde un effetto sempre differente.

Per tutti coloro che volessero apprenderne di più, discuterne o magari dividerne le esperienze con altri appassionati, consiglio vivamente di visitare il sito [www.caesar3.it](http://www.caesar3.it) già riportato in prefazione ed il forum <http://caesar3.italianoforum.com/> ad esso collegato.

E' infine doveroso ricordare che CAESAR III è un gioco di strategia prodotto da Sierra ([www.sierra.com](http://www.sierra.com)) ed il presente contributo non ne sostituisce il manuale.

Tutti coloro che sono interessati a questo prontuario, sono autorizzati ad utilizzarlo e ridistribuirlo a loro piacimento e senza alcuna limitazione. Ovviamente sarà gradito un segno di apprezzamento lasciato sul forum, indicato poc'anzi, dov'è stato pubblicato e commentato a puntate o tramite un'email all'indirizzo del suo redattore: [mag@caesar3.it](mailto:mag@caesar3.it).

(MaG)