

Mosè Viero
L'elemento "strategico"
La guerra in Caesar III



Premessa

Questo mio terzo saggio completa l'analisi di Caesar III, passando dagli edifici e dai consiglieri (trattati nei due saggi precedenti) all'aspetto militare del gioco. Essendo quest'ultimo tutto sommato esiguo nell'insieme del programma, questo saggio sarà più breve dei due precedenti.

Ringrazio fin da subito Lupo, autore dell'unico sito italiano "serio" dedicato a Caesar III, per il quale sono nati questi saggi.

Introduzione: natura e ruolo dell'azione bellica in Caesar III

Se fra qualche decennio o secolo anche il videogioco sarà finalmente considerato una “forma d’arte” (ma forse è più giusto dire: se il videogioco *diventerà* una forma d’arte), probabilmente ci sarà un novello Aristotele che si prenderà la briga di scrivere una nuova “poetica” in cui inserire e suddividere i diversi generi “videoludici”, con tanto di “canoni” di riferimento per ciascun genere trattato. Leggeremo allora della differenza fra un “gestionale” ed uno “strategico”, per esempio; ma tale differenza sarà delineata scientificamente e non nella pressapochista maniera messa comunemente in pratica dalle tante e nefaste riviste di settore. Davanti alla mia (poca) esperienza, direi oggi che la differenza fra uno strategico e un gestionale è il “grado di obbedienza”. Provo a spiegarmi meglio: ci sono giochi in cui diamo direttamente gli ordini alle unità, e queste unità eseguono gli ordini puntualmente, anche se si tratta di ordini assurdi o autolesionistici. Questi sono giochi strategici. Giocando a scacchi, difficilmente ci capiterà che un alfiere si rifiuti di mettersi di fianco ad una regina: siamo noi a muovere le pedine, l’alfiere non “pensa” ma “esegue”. Lo stesso succede nei giochi per computer in stile “Command & Conquer”, da Warcraft ad Age of Empires. Nei giochi gestionali la faccenda è affatto diversa. Noi non diamo ordini alle unità, ma “creiamo le condizioni” affinché tali ordini siano eseguiti. In pratica, il nostro ordine passa alle unità in modo indiretto. Sotto questo punto di vista, Caesar III è, nell’ambito della gestione cittadina, un gestionale “puro”. Nell’ambito della gestione militare invece, Caesar III introduce modi di procedere tipici degli strategici: dobbiamo muovere i nostri soldati attraverso ordini diretti. Detto così, sembra che questo gioco sia l’ennesimo tentativo di creare un “ibrido”, uno “strategico-gestionale” insomma, usando l’espressione che molti sprecano a sproposito parlando di giochi che di solito di gestionale hanno ben poco. Niente di più falso: Caesar III non è assolutamente uno strategico, ha solo qualche vago elemento strategico, talvolta così nascosto e stemperato da risultare impercettibile. Infatti, il fatto che noi diamo ordini direttamente ai soldati è compensato da altri vari aspetti che in un certo senso riequilibrano il gioco verso la gestione “pura”. Ne cito alcuni: anzitutto, è più importante la preparazione al conflitto che non la tattica messa in pratica nel conflitto stesso; in secondo luogo, non sempre i soldati eseguono gli ordini (e questo è inconcepibile in uno strategico); in terzo luogo, non ci è concesso dare ordini ai soldati singolarmente, ma solo a gruppi di soldati (le “coorti”), che si muovono e attaccano assieme e in formazioni predefinite e non personalizzabili.

Tutti questi sofismi servivano solo per giustificare le virgolette attribuite a quel “strategico” del titolo. Ora entriamo nel vivo della questione. La parte militare di Caesar III si inserisce dentro un ben preciso contesto; stiamo fondando una città da qualche parte nell’Impero, ed è possibile che degli eserciti nemici di Roma tentino di impedirci di invadere i loro territori attaccando la nostra sudata creazione. Noi dobbiamo essere in grado di difenderci. Già qui scatta una prima importante considerazione: la guerra in Caesar III è solo *difensiva*; non possiamo decidere di punto in bianco di attaccare qualcuno, come succede nella maggior parte degli strategici; qui è il creatore della mappa che stiamo giocando che ha deciso quando e se farci usare i soldati. Le invasioni nemiche, insomma, sono eventi predefiniti e non possono essere evitate; tuttavia ad esse possono aggiungersi altri eventi di carattere militare dovuti al nostro comportamento, come vedremo a suo tempo. Generalmente, verremo avvisati per tempo dell’arrivo dei nemici; ma questo non è sempre vero e spesso la distanza con cui ci arrivano gli avvisi può dare un’impressione ingannevole dei movimenti dell’esercito nemico; per questo, quando siamo di fronte ad una mappa militare, è bene cominciare molto presto ad organizzare le difese cittadine. Cominciamo il nostro viaggio proprio da questa preparazione in vista del conflitto.

1. Prima della guerra; difese attive e difese passive

Solitamente, capiremo fin dal briefing della missione (parlato nel caso della campagna, scritto nel caso delle missioni singole) se la mappa che ci accingiamo a giocare contempla la possibilità di invasioni o meno; spesso, potremo capire anche l’entità delle future invasioni. Se dunque la nostra mappa è una mappa “militare” (attenzione: anche molte mappe della carriera “pacifica” contengono

in realtà delle invasioni, anche se di modesta entità), dobbiamo pensare fin da subito a come difendere ciò che costruiremo.

Anche se apparentemente siamo totalmente ignari riguardo al futuro andamento delle invasioni, in realtà solo guardando la mappa possiamo scoprire molte cose. Anzitutto, i nemici arrivano sulla mappa dove c'è una certa quantità di spazio aperto; in secondo luogo, i nemici non possono superare alberi, rocce, rilievi (a meno che non vi siano delle "scalinate") e specchi d'acqua (a meno che non abbiamo costruito dei ponti); in terzo luogo, le invasioni di solito cominciano in sordina per poi diventare sempre più consistenti col passare degli anni. Di solito, sappiamo anche con che tipo di nemici avremo a che fare; più in basso mi occupo dei vari tipi di nemici presenti nel gioco: per ora basta sapere che combattere contro i Cartaginesi è molto diverso rispetto a combattere contro gli Etruschi.

Teniamo presenti tutte queste conoscenze, nel momento in cui abbiamo di fronte la nostra provincia vuota e stiamo per accingerci a popolarla. Basandoci su di esse, ma anche sul nostro personale stile di gioco, dobbiamo decidere presto se difendere la nostra città attraverso strutture fisse (difese "passive") o attraverso strutture mobili (difese "attive"). Con "difese passive" intendo mura e torri; con "difese attive" intendo forti e soldati. Cominciamo a chiarire alcuni punti riguardo a questa distinzione. Le difese attive e mobili sono di solito il modo più efficace per difendere la nostra città; tuttavia una determinata organizzazione delle difese fisse può far raggiungere a queste ultime un'efficienza molto alta, pari a quella delle difese mobili; inoltre, ci sono missioni (all'interno della campagna solo l'ultima della carriera militare) che possono essere superate solo attraverso un'azione combinata dei due tipi di difesa, poiché i nemici sono particolarmente potenti. In teoria dunque è possibile quasi sempre superare le missioni militari (e quindi difendere in maniera appropriata la nostra città) anche senza l'uso di mura e torri; assai più rari sono invece i casi in cui mura e torri riescono da sole a respingere il nemico. Questo non significa ovviamente che mura e torri non servano a nulla; a parte i casi in cui sono indispensabili quali coadiuvanti dell'azione dell'esercito, le difese fisse possono ricoprire un ruolo importante anche dal punto di vista psicologico, ma non solo; ad esempio, possono "intrattenere" il nemico finché i soldati non giungono nel luogo dell'invasione (nel caso questa avvenga lontano da dove l'avevamo prevista). Questo per dire che a mio avviso la soluzione migliore è creare sia un buon esercito (questa dovrebbe essere la prima priorità in una provincia pericolosa) sia un buon sistema di difese fisse. Naturalmente, ho già detto che molto dipende dallo stile di gioco del singolo: conosco persone che non sono contente finché la loro città non è completamente circondata da mura, altre che viceversa non hanno mai costruito un muro in vita loro.

Un problema da considerare subito è il costo delle strutture difensive. Sia che si tratti di difese fisse sia che si tratti di difese mobili, gli edifici militari sono carissimi, i più costosi in assoluto se si esclude l'ippodromo. Perciò, è impensabile addestrare fin da subito il massimo numero di soldati o circondare subito la mappa di mura. Bisogna cominciare con piccoli passi, e poi espandere la nostra forza militare man mano che si riempiono i nostri forzieri. Nel caso delle difese mobili, la cosa più saggia è cominciare con l'addestramento di qualche legione ausiliaria e poi passare alle legioni di fanteria pesante, che richiedono costose armi come equipaggiamento; nel caso delle difese fisse, è una buona idea costruire solo piccoli tratti di mura sfruttando a nostro vantaggio gli elementi del paesaggio (rocce, alberi, acqua) e costruendo le mura solo nei tratti liberi fra un ostacolo naturale e l'altro. Se siamo principianti e temiamo di non essere all'altezza, possiamo provare a scaricare qualche "walkthrough" (consiglio quelli di Caesar III Heaven: <http://caesar3.heavengames.com>), dove troveremo la data e il punto d'ingresso corrispondenti ad ogni invasione; in questo modo potremo fortificare solo i punti pericolosi della mappa.

Continueremo ora la nostra trattazione vedendo nel dettaglio tutti gli edifici che ineriscono alla sfera militare, sia alle difese mobili sia a quelle fisse.

La madre di tutte le difese: la caserma

Del funzionamento dei vari edifici abbiamo già parlato nel saggio *Le strutture di Caesar III*; qui ribadiamo quanto già detto, tentando di andare ancora più in là. Partiamo ovviamente dalla

caserma: è da essa infatti che nascono praticamente tutti i tipi di difesa, sia quella fissa sia quella mobile.

La caserma è un edificio di 3 quadretti per 3, che richiede 10 impiegati e che ha un effetto negativo sui terreni confinanti. Una caserma operativa ha due funzioni: riempire i forti di soldati e riempire le torri di sentinelle e di balestre. In pratica, senza caserma i forti e le torri sono edifici del tutto inutili; questo edificio è quindi di importanza fondamentale.

Vediamo il funzionamento della struttura: una volta operativa (cioè fornita di forza lavoro) la caserma cerca se nella provincia ci sono forti o torri da riempire. Se ne trova, comincia a “sfornare” soldati. Per poter addestrare fanteria pesante, la caserma ha bisogno di armi; non avendo però un carrettiere ai suoi ordini, deve aspettare che un magazziniere effettui le consegne. Solitamente, la consegna di armi alla caserma ha un’alta priorità, perciò il magazziniere abbandonerà i suoi impegni precedenti per eseguire questo compito. E’ sempre consigliabile comunque avere un magazzino nei pressi della caserma adibito unicamente alla conservazione di armi, in modo da non far subire interruzioni fastidiose all’addestramento dei soldati. La caserma può conservare al massimo quattro carichi di armi, che purtroppo non sono graficamente rappresentate sull’edificio (occorre aprire il right-click panel per vedere il numero di carichi conservati). Se in provincia non vi sono forti, il carrettiere non consegna armi alla caserma; le armi non sono consegnate neanche se vi sono solo forti di truppe ausiliarie. La consegna di armi dunque comincia quando piazziamo il nostro primo forte di fanteria pesante: a partire da quel momento la caserma tenta sempre di conservare quattro carichi di armi, indipendentemente dal numero di soldati che poi saranno effettivamente “sfornati”.

Ogni soldato ha un identico tempo di addestramento, per cui la produzione di truppe non avviene istantaneamente. Non è possibile osservare l’avanzamento dell’addestramento sotto forma di percentuale (come avviene nelle normali fabbriche di materie prime o officine): comunque passano circa un paio di minuti fra la produzione di un soldato e quella del soldato successivo. E’ importante sottolineare che i soldati non sono effettivamente provenienti dalle fila della nostra popolazione, ma creati dal nulla. Dunque il numero di truppe addestrate non influenza la nostra forza lavoro.

La caserma sforna soldati seguendo determinate priorità. La massima priorità spetta alle guardie delle torri, che vengono create per prime. Se costruiamo delle torri mentre la caserma sta addestrando soldati per i forti, l’addestramento sarà interrotto finché le torri non saranno tutte guarnite. La seconda priorità spetta alle truppe di fanteria pesante, mentre la terza e ultima spetta a quelle di fanteria leggera e di cavalleria. Naturalmente se la caserma si trova senza armi non se ne sta con le mani in mano ad aspettarle, ma comincia ad addestrare truppe ausiliarie fino a quando non arrivano nuove forniture. La caserma smette di addestrare soldati per un forte se i soldati già presenti in quel forte lo lasciano e se ci sono altri forti da riempire: sapendo questa cosa, possiamo sfruttarla per far riempire alla caserma i forti che ci interessano per primi.

In linea teorica, è possibile costruire solo una caserma in ogni città. In linea teorica perché, come ho già spiegato altrove, è facile aggirare questa limitazione costruendo più caserme di seguito e collegandole solo dopo alla strada (il gioco infatti considera come esistenti solo le caserme dotate di lavoratori). Diciamo subito che le partite incluse nella campagna sono pensate per essere risolte senza troppi problemi con una sola caserma; costruirne più di una fa crollare un importante elemento di sfida e quindi non ve lo consiglio. Se non riuscite a produrre soldati a sufficienza con una sola caserma in una delle missioni della campagna significa che qualcosa non va nel vostro modo di condurre il gioco; cercate di riprovare risolvendo i problemi invece di aggiungere altre caserme. Se invece state giocando ad una missione che avete scaricato da qualche sito, è assai probabile che siate incocciati in uno di quei creatori di mappe che non riescono ad essere soddisfatti se non torturano il giocatore con invasioni impossibili fin dai primi minuti di gioco. Il suggerimento in questo caso è di lasciar perdere e di inviare una bella mail di protesta contro il sito e contro l’autore, magari suggerendogli di dedicarsi alla creazione di mappe per giochi a lui più consoni, tipo Quake III Arena.

A onor del vero, devo ammettere che talvolta anch'io costruisco più di una caserma. Però, lo faccio quasi sempre non perché non mi bastano i soldati, ma perché il modo con cui la caserma fornisce le guardie alle torri è un po' contorto e snervante, e merita qualche accenno. Dicevamo che la prima cosa che la caserma verifica è se ci sono torri sguarnite; se le trova, inizia ad addestrare una sentinella per ciascuna di queste torri. Queste sentinelle lasciano la caserma e si dirigono verso la propria torre; quando la raggiungono cominciano il loro servizio. Tuttavia, c'è un problema piuttosto grave: la caserma e la torre devono essere collegati tramite una strada affinché tutto funzioni. Questo crea notevoli difficoltà per chi è abituato a creare quartieri separati. La caserma sarà collegata ad un quartiere, ma difficilmente quel quartiere riuscirà anche a servire tutte le torri presenti in città. Volendo, è possibile creare un isolato indipendente, servito solo da una tendina, che si occupi di fornire impiegati alla caserma e alle torri; anche questo però crea notevoli problemi, poiché normalmente le torri sono distanti l'una dall'altra e quindi sono per forza di cose servibili solo tramite isolati diversi e quindi separati. Tempo fa, pensavo di aver risolto questo problema senza sfruttare il bug delle caserme multiple. In pratica, spostai più volte la caserma da un isolato all'altro finché tutte le torri non furono fornite di sentinelle. Ma qualcosa non andò per il verso giusto: dopo qualche tempo che avevo tolto la caserma da un isolato, le torri servite da quell'isolato diventavano "inattive", anche senza aver mai perso l'accesso alla forza lavoro. Dunque, le torri necessitano di avere un collegamento stradale con la caserma, ma questo collegamento deve essere *costante* e non limitato solo al momento dell'addestramento della sentinella. Devo confessare che spesso questa complicazione mi dà i nervi e non posso resistere alla tentazione di risolvere il problema costruendo una caserma in ogni isolato. Se però qualcuno ha delle idee migliori sarei contento di sentirle.

Miglioriamo il nostro esercito: l'accademia militare

Le truppe addestrate dalla caserma ricevono solo un insegnamento di base: per farle diventare più esperte nell'arte della guerra potremo costruire un'accademia militare.

L'accademia militare è un edificio grande 3 quadretti per 3, che necessita di venti lavoratori, che ha un cattivo effetto sui terreni confinanti e che costa la bellezza di 1000 denari. Visto il prezzo, molti governatori alle prime armi saranno tentati di farne a meno, visto che è possibilissimo addestrare un esercito anche numeroso senza la presenza di un'accademia militare. Ebbene, è il caso di chiarire che la presenza dell'accademia è invece fondamentale. L'efficienza delle truppe è migliorata del 50%, il morale raggiunge livelli più alti e, se stiamo usando truppe di fanteria pesante, avremo a disposizione anche una formazione in più, la formazione "a tartaruga", che è la migliore formazione che possano assumere i nostri legionari. Per non sbagliare, è bene considerare la costruzione dell'accademia come inscindibilmente legata a quella della caserma.

C'è qualcosa da puntualizzare riguardo a questo edificio: per prima cosa, l'accademia non addestra le guardie delle torri; se quindi abbiamo intenzione di costruire solo difese passive, possiamo tranquillamente farne a meno. In secondo luogo, l'addestramento all'accademia avviene istantaneamente: i soldati lasciano la caserma, vanno verso l'accademia e, una volta raggiunta, si dirigono subito verso il proprio forte. Per questo motivo possiamo dire che anzitutto non c'è motivo di costruire più di un'accademia (sarebbe possibile sfruttando lo stesso bug che vizia la caserma e che abbiamo descritto sopra); in secondo luogo possiamo anche affermare con tranquillità che la posizione dell'accademia in città non è così importante: può tranquillamente trovarsi in una zona isolata, anche lontana dalla caserma (che, avendo bisogno di forniture di armi, dovrà invece essere più prossima al centro cittadino).

Purtroppo, come la caserma, anche l'accademia non è animata quando è in funzione: l'unico modo per appurare che tutto vada bene è aprire il right-click panel.

Le basi delle difese mobili: i forti

Per avere un esercito non basta costruire una caserma e un'accademia: occorrono anche degli edifici in cui i nostri soldati possano riposarsi fra una battaglia e l'altra, e questi edifici sono i forti. Senza forti, la caserma non addestrerà nessun soldato mobile: quindi il nostro passo successivo alla

costruzione della caserma sarà appunto la costruzione di un forte. Potremo scegliere fra tre tipi di forti: per fanteria leggera, per cavalleria e per fanteria pesante. Una volta piazzato il primo forte, la caserma comincerà ad addestrare le relative truppe e pian piano il forte si riempirà di soldati. Ricordiamo che la caserma ha anche bisogno di forniture di armi per addestrare truppe di fanteria pesante.

Ciascun forte è composto da due parti: il forte vero e proprio, un edificio di 3 quadretti per 3, e il cortile, grande 4 quadretti per 4. Le due parti sono inscindibili, ma mentre il forte vero e proprio è un vero edificio e quindi insuperabile, il cortile non funge da ostacolo e quindi può essere attraversato da qualunque unità amica o nemica; c'è però da dire che generalmente le unità tendono ad aggirare anche il cortile, attraversandolo solo quando non c'è altro modo di passare. Nel cortile del forte si riuniscono i soldati una volta finito l'addestramento presso la caserma e l'accademia; lì inoltre dobbiamo rispedire i soldati al termine di ogni battaglia, affinché si curino le ferite e si riposino in attesa di nuovi scontri. I forti sono graficamente identici fra loro, e l'unico modo per distinguere che tipo di truppe ospitano è quello di osservare che truppe ci sono effettivamente adunate nel cortile.

I forti sono molto poco desiderabili e perciò vanno collocati molto lontano dalle case. L'ideale è piazzarli fuori dalle mura cittadine, vicino ai margini della mappa. Non troppo vicino ai margini però, altrimenti potrebbe succedere una cosa molto brutta che ora spiegherò. Normalmente, vi sono alcuni edifici che i nemici non abbattono mai. I due principali sono i forti e i portali. Questo, soprattutto per quanto riguarda i forti, ha delle motivazioni ben precise. Quando noi abbattiamo un forte, tutti i soldati che sono ospitati al suo interno muoiono (infatti una finestra ci chiederà di confermare la nostra decisione): sarebbe decisamente troppo complicato se il nemico si mettesse a distruggere i forti invece che ad attaccare i soldati: potrebbe annientare il nostro esercito in pochissimo tempo. La Impressions ha risolto questo problema rendendo, appunto, indistruttibili i forti. Ma c'è un ma. Ogni invasione arriva nella mappa in un punto preciso dei suoi margini: se questo punto è occupato da un edificio, tale edificio sarà distrutto, qualunque esso sia, anche se si tratta di un forte. Mi permetto di aprire una piccola parentesi dedicata ai possessori del gioco Faraon, che adopera lo stesso motore di gioco di Caesar III: ebbene, questa cosa succede anche in Faraon, solo che lì il problema è di gran lunga maggiore, poiché fra gli edifici indistruttibili (ma suscettibili di distruzione se collocati troppo vicino ai margini) figurano anche i monumenti. State lontani dai margini quando piazzate i monumenti, non c'è nulla di peggiore che lavorare per ore e ore ad una grande piramide e poi vederla polverizzata in due secondi da un gruppetto di cinque beduini. Chiusa la parentesi.

Torniamo ai forti. Non essendo suscettibili all'incendio né al crollo, non richiedono l'accesso alla strada e quindi possono, anzi devono, sorgere lontano dalla città. Anche qui però c'è un fatto anomalo. Il forte, com'è arcinoto, non richiede manodopera; ebbene, ogni volta che ne piazziamo uno, succede però che, se la nostra città soffre di carenza di lavoratori, compare la scritta "Alla tua città servono più lavoratori". Indagando da più parti, ho raggiunto la conclusione che quella scritta fuori luogo (che compare anche quando piazziamo dei portali, anch'essi non richiedenti lavoratori) rappresenta un piccolo bug e va perciò ignorata.

Il problema maggiore quando si tratta di costruire i forti è rappresentato dal loro costo. Mille denari sono una cifra di tutto rispetto, specialmente nelle prime fasi di gioco. Purtroppo non possiamo quasi mai aspettare di essere ricchi sfondati prima di costruire questi edifici, visto che di solito le invasioni cominciano pochi anni dopo l'inizio della partita. Facendo due conti, possiamo ragionevolmente sostenere che per iniziare a costruire un esercito bisogna avere nel tesoro cittadino almeno 3500 denari circa. Infatti se sommiamo il costo della caserma con quello dell'accademia e quello del primo forte otteniamo la cifra di 2150 denari; poiché non è mai prudente lasciare che il nostro tesoro scenda sotto i mille denari, è bene attendere di averne 3500 prima di cominciare a piazzare questi edifici. Ragione di più per impegnarci molto fin dall'inizio nell'esportazione di beni costosi: marmo, olio o vino. Se non possiamo produrre armi, è bene cominciare con la costruzione di forti dedicati alla fanteria leggera o alla cavalleria e pensare solo più tardi alla fanteria pesante. Qui però c'è da riflettere parecchio, ponderando per bene le strade che ci si pongono davanti. Se ci

troviamo in una mappa particolarmente pericolosa dal punto di vista militare (di solito si capisce dal briefing), c'è il rischio che la città sia invasa fin da subito da nemici particolarmente ostici. In tal caso, siamo costretti a scegliere il male minore fra il debito e la città distrutta dal nemico. In alcune missioni, anche fra quelle incluse nella campagna, c'è la concreta possibilità che l'unico modo per respingere il nemico sia accelerare la costruzione dell'esercito, a rischio di contrarre qualche piccolo debito con l'imperatore. Le missioni di questo tipo sono difficili ma sono anche preziose perché costringono il giocatore smaliziato (quello che non ha mai visto i "soldatini blu", tanto per capirci) a misurarsi con aspetti del gioco che altrimenti gli sarebbero ignoti. L'unico problema è che tutto ciò dovrebbe essere molto chiaro prima di cominciare la missione, in modo che non ci sia qualche principiante che si cimenta in sfide espressamente pensate per gli esperti, col risultato di esasperarsi e buttare il gioco dalla finestra.

Le difese fisse: mura, torri e portali

Come già detto all'inizio, il gioco ci offre la possibilità di coadiuvare l'azione del nostro esercito con quella di strutture difensive fisse. Cardine di tali strutture sono le mura con cui possiamo circondare la nostra città. Ogni tratto di mura costa 12 denari, un prezzo apparentemente basso. Se provassimo però a circondare fin da subito la nostra città (o il terreno vuoto che abbiamo in progetto di edificare in futuro) ci accorgeremmo che in realtà le mura sono molto costose. La soluzione più intelligente è di solito quella di usarle solo come "tappabuchi", sfruttando come difesa primaria gli ostacoli naturali presenti sulla mappa e costruendo mura solo fra un ostacolo e l'altro. Ricordiamoci sempre che, mentre le mura possono essere abbattute, le rocce e le foreste sono "indistruttibili" e quindi offrono una difesa più valida oltre che gratuita.

Le mura risultano costose soprattutto perché non ha molto senso costruire tratti di mura singoli. E' più logico considerare le mura doppie come il minimo da cui partire. Infatti, tutti sappiamo che affiancando più tratti di mura nel senso della larghezza, questi tratti si "uniscono" dando vita a mura molto più spesse di quelle "normali". Poiché un nemico "medio" impiega relativamente poco tempo ad oltrepassare tratti singoli, queste mura più spesse possono tenerlo impegnato un po' di più, con tutti i relativi vantaggi. Inoltre, solo sui tratti di mura almeno doppi possiamo costruire delle torri.

Le torri aumentano enormemente l'efficacia delle mura, poiché consentono di danneggiare il nemico finché questi sta tentando di oltrepassare le difese cittadine. Ciascuna torre costa 150 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi. Le torri sono gli edifici militari più simili a quelli "civili", visto che necessitano di un accesso alla strada e anche di un accesso al lavoro: ogni torre ha infatti bisogno di sei lavoratori per poter funzionare; tuttavia la torre non corre rischi strutturali e quindi non necessita della manutenzione di prefetti e ingegneri.

Dopo che abbiamo costruito una torre con relativo accesso stradale, la struttura invierà per le strade un cittadino-reclutatore; se costui incontra delle case occupate durante il suo cammino, e se la città dispone di un numero sufficiente di disoccupati, la torre avrà i suoi lavoratori. Tuttavia essa non sarà ancora funzionante: in quel momento infatti entrerà in gioco la caserma, che interromperà ogni altro addestramento per creare una sentinella da inviare alla torre. Nel momento in cui la sentinella uscirà dalla caserma diretta verso la torre, sulla cima di quest'ultima comparirà una balestra. La torre ha infatti due funzioni offensive: la principale è appunto questa balestra, che spara contro il nemico a intervalli regolari dei grossi dardi, capaci di uccidere sul colpo quasi tutti i soldati; secondariamente, la torre invia la suddetta sentinella a pattugliare i tratti di mura immediatamente adiacenti. La sentinella è in grado di lanciare dei giavellotti sui nemici, ma in pratica il suo potenziale offensivo è pari a quello di un unico lanciatore di giavellotto, e quindi occorreranno diversi "centri" per abbattere un soldato nemico. La vera arma delle torri è quindi la balestra. Nonostante il suo intervallo d'attacco piuttosto elevato, essa può spesso risolvere un duro scontro a nostro vantaggio. Nelle missioni militari particolarmente ostiche, solo un esercito schierato sotto una fila di torri può avere ragione del nemico. Le balestre hanno anche una notevole gittata, e possono contribuire a diminuire le fila dell'esercito nemico prima che questo si confronti coi nostri soldati. Purtroppo non possiamo dare ordini alle torri, e quindi potrà capitare che tutte

quelle costruite su un tratto di mura lancino i loro dardi verso un unico soldato quando avrebbero potuto abbatte uno a testa. Ma non c'è nulla da fare su questo punto. Un altro problema è che le torri non sembrano molto ferrate nella balistica, visto che spesso e volentieri mancano un soldato che si è mosso rispetto a quando il dardo è partito.

Abbiamo già accennato a qualche problema relativo al funzionamento delle torri. Ripetiamo che occorre un collegamento stradale costante fra caserma e torri affinché queste siano effettivamente funzionanti; tuttavia possono esserci dei corpi di guardia all'interno di questo percorso, poiché le sentinelle li superano senza problemi. Un altro problema è dato dal fatto che le torri sono poco resistenti: generalmente crollano dopo poco tempo se sono sottoposte all'attacco nemico. Questo problema può essere parzialmente risolto costruendo tratti di mura "aggiuntivi" davanti alle torri, in modo da ostacolare l'avvicinamento del nemico. Attenzione però: se costruiamo più di un tratto, oppure se siamo troppo lontani dalla torre, c'è il rischio che quest'ultima non riesca più a "vedere" il nemico e che quindi non lanci i suoi dardi. Non c'è una regola valida sempre in questo caso: occorre sperimentare volta per volta e osservare il comportamento della torre. Se però volete un suggerimento, lasciate perdere questo metodo, almeno durante la campagna: le missioni della campagna possono essere superate con tranquillità anche con un uso "tradizionale" delle torri.

Tuttavia, per chi ha voglia di "sperimentare", le torri offrono grandi opportunità. Un metodo interessante per sconfiggere eserciti anche potenti senza nemmeno un soldato è ad esempio quello di costruire un "corridoio della morte": un unico ingresso in città (eccetto i portali, non considerati dai nemici) costituito da un lungo corridoio con i lati pieni di torri. L'intelligenza artificiale dei nemici, che non brilla per particolare acutezza, li fa dirigere immediatamente verso l'unica apertura presente nelle mura, ma quando saranno arrivati alla fine del corridoio l'esercito sarà così decimato che i superstiti batteranno in ritirata, cadendo miseramente ripercorrendo il corridoio all'indietro. Questa è solo una delle idee possibili. Tra l'altro, il fatto che i nemici si dirigano sempre verso i "buchi" della cinta muraria può essere sfruttato in molte occasioni: se abbiamo fatto male i calcoli costruendo i forti lontano dal punto di ingresso dei nemici, possiamo attirare i nemici verso i nostri soldati invece di mandare questi ultimi nel punto di ingresso dell'invasione: sarà sufficiente demolire qualche tratto di mura nei pressi dei forti.

Edifici "anche" bellici: prefetture, scuole gladiatorie, case dei leoni

Fin qui abbiamo trattato gli edifici pensati appositamente per la difesa militare della nostra città. Fra gli altri edifici però ce ne sono alcuni che possono essere utilizzati anche per scopi militari, pur non essendo stati pensati per questo. Sto parlando di tre strutture: le prefetture, le scuole gladiatorie e le case dei leoni.

Le prefetture inviano per le strade i prefetti, che servono principalmente per prevenire il rischio di incendi e per arrestare i criminali (rimando al mio saggio sulle strutture per altri particolari). I prefetti però vanno anche a combattere contro i nemici se questi entrano nel loro raggio di azione. Comunque, i prefetti sono assai deboli e soccombono contro qualsiasi nemico, perciò è meglio non fare troppo affidamento su di essi; tuttavia va sottolineato che quando un prefetto muore, la prefettura cui esso apparteneva ne "sforna" subito un altro nuovo di zecca: molte ondate di prefetti possono talvolta darci una mano nello sconfiggere un esercito nemico penetrato in città.

Le scuole gladiatorie e le case dei leoni sono edifici relativi all'intrattenimento: le prime forniscono i gladiatori agli anfiteatri e ai colossei, le seconde forniscono i leoni ai colossei. Gladiatori e leoni si accaniscono contro i nemici esattamente come i prefetti, con la differenza che sono molto più forti. Tanto per capirci, un gladiatore vale almeno due prefetti, e un leone vale almeno due gladiatori. Possiamo considerare i leoni dei veri e propri soldati, al livello almeno dei nostri ausiliari. Quindi alcuni nemici potrebbero soccombere dopo l'incontro di un leone. Questa valenza bellica dei gladiatori e dei leoni ha spinto alcuni giocatori a proporre addirittura schemi di isolati, pensati per i territori di confine, costruiti appositamente al fine di provocare il passaggio continuo di gladiatori e di leoni sulle strade esterne. Naturalmente sperimentare è lecito e divertente,

ma occorre sempre tenere a mente che gladiatori e leoni non ricevono ordini direttamente da noi e fanno di testa propria: insomma, non bisogna contare esclusivamente su di loro per la difesa della città.

2. La guerra guerreggiata: tre tipi di truppe

Siamo arrivati al momento in cui il nemico è giunto in città, e quindi non c'è più tempo per i preparativi. E' il momento di far uscire i soldati dai forti e di farli combattere col nemico.

Di solito, nel momento in cui vediamo il filmatino che annuncia l'invasione (un elefante con dei soldati in mezzo a quello che sembra un ghiacciaio, oppure dei fanti che spadaccinano intorno a un fuoco), abbiamo di fronte due scelte: se pensiamo che l'invasione possa essere tenuta a bada dai nostri soldati senza nessun altro aiuto, selezioniamo le varie legioni e le spediamo in un punto nei pressi di quello da cui il nemico è entrato (questa è la scelta che faremo la maggior parte delle volte); oppure, se riteniamo il nemico particolarmente ostico e quindi preferiamo che i nostri soldati abbiano l'appoggio delle torri, schieriamo le nostre truppe davanti a queste ultime e aspettiamo che il nemico arrivi lì da solo (se sembra invece dirigersi altrove, possiamo attirarlo nelle "fauci" del nostro esercito semplicemente usando il trucchetto spiegato sopra).

In ogni caso, è giunto il momento di dare ordini diretti alle nostre truppe; cominciamo a vedere quali soldati abbiamo a disposizione.

I lanciatori di giavellotto

Fra le truppe "ausiliarie", ossia secondarie rispetto ai veri e propri legionari, un posto d'onore spetta ai lanciatori di giavellotto. Si tratta di soldati semplici con armi rudimentali, piuttosto deboli nel combattimento corpo a corpo ma importanti perché, in Caesar III, sono l'unico strumento che abbiamo per combattere dalla distanza. La loro alta velocità di movimento ci permette poi di usarli efficacemente attraverso la tattica del "hit and run".

Andiamo con ordine: i lanciatori di giavellotto non hanno bisogno di armi e quindi la sola caserma è in grado di addestrarli; tuttavia hanno bisogno dell'accademia per esprimere al massimo le loro potenzialità. Possono disporsi in due formazioni, serrata e allargata; in più, hanno un ordine speciale, il "rastrellamento" (comune a tutti i tipi di soldati). La formazione serrata fa disporre i soldati in due file da otto soldati ciascuna; i soldati sono affiancati come segue:



serrata

La formazione aperta fa disporre i soldati ancora in due righe, ma disposte in modo più allargato in modo da coprire una parte maggiore di terreno, secondo lo schema seguente:



aperta

La formazione “di rastrellamento” non è una vera e propria formazione: semplicemente, i soldati rompono le righe e cominciano ad inseguire e attaccare tutti i nemici nelle vicinanze.

La prima formazione è la più usata e anche, a mio parere, la più comoda; essendo larga il doppio della formazione “a tartaruga” della fanteria pesante, ci consente di schierare agevolmente le nostre truppe collocando una coorte di lanciatori di giavelotto dietro due coorti affiancate di legionari. E’ generalmente da preferire alla seconda, visto che è meglio concentrare il fuoco piuttosto che sparpagliarlo; la formazione serrata ha anche l’innegabile vantaggio di essere più pratica nel momento in cui occorre ruotare il fronte dei soldati. A tal proposito, è bene sfruttare fino in fondo questa bistrattata possibilità: ruotare spessissimo il fronte dei lanciatori di giavelotto durante la battaglia dovrebbe essere un’abitudine per ogni buon generale, visto che un uso corretto di questa possibilità aumenta infinitamente l’efficienza dei nostri soldati sul campo. Il rastrellamento è un ordine che io personalmente non uso mai, ma ognuno ha il suo stile di gioco; comunque, è bene sottolineare che tale ordine rende i soldati poco attenti alla propria difesa, e che quindi va utilizzato solo quando il nemico è in netta inferiorità numerica (ma di solito, in questi casi, è il nemico stesso a darsela a gambe; visto che uccidere più soldati non ci fa ottenere “punti esperienza” o altri premi, è inutile inseguire il nemico in fuga, ed è per questo che io uso poco questo ordine).

I lanciatori di giavelotto saranno spesso e volentieri protagonisti delle nostre partite su mappe che contempiono invasioni. Non necessitando di armi ed essendo infinitamente più potenti dei cavalieri, questi soldati rappresentano l’investimento ideale per sbarazzarci in fretta dei nemici meno ostinati o delle noiose rivolte dei “nativi”. Il fatto di essere gli unici in grado di attaccare a distanza rende questi soldati particolarmente adatti all’applicazione di tattiche “mobili”; abbiamo già parlato della tattica nota come “hit and run” (colpire e scappare: in questo modo, se siamo un po’ abili col mouse, una coorte di lanciatori di giavelotto può avere ragione di uno schieramento di elefanti Cartaginesi senza subire alcuna perdita), ma non è la sola. La velocità di questi soldati li rende perfetti anche per azioni di “distrazione” del nemico (per attirarlo in un determinato luogo, per esempio) o anche per attacchi mirati da zone rialzate o comunque interdette al nemico (alcune mappe, come Mediolanum, sembrano pensate appositamente per l’applicazione di questa tattica: usatele per fare esperimenti!). Last but not least, i lanciatori di giavelotto tornano utili per sbarazzarci dei lupi, avendo avuto magari l’accortezza di circondarli preventivamente con un acquedotto in modo da renderli inoffensivi. Il mio consiglio è: minimo un forte di lanciatori di giavelotto in qualsiasi mappa militare; anche due, se il nemico li richiede (e anche se non è troppo forte, nel qual caso è meglio addestrare cinque coorti di legionari).

La cavalleria

Ecco un punto in cui Caesar III è un po’ anomalo. Solitamente, i guerrieri a cavallo sono più forti di quelli a piedi: nel nostro gioco invece la cavalleria è il tipo di truppa più debole che abbiamo a disposizione. Pensata per combattere in corpo a corpo, dura poco contro la maggior parte dei

nemici e perciò non rappresenta un buon investimento: a parità di costo, possiamo avere una ben più efficace schiera di lanciatori di giavelotto. A vantaggio dei cavalieri vi sarebbe più che altro la velocità di movimento, ma di solito essa non basta a far pendere la bilancia dalla loro parte (anche perché i lanciatori di giavelotto hanno anch'essi una velocità tutt'altro che trascurabile). L'unico caso in cui una coorte di cavalieri può essere davvero utile è quando anche il nemico dispone di veloci cavalcature. In tal frangente infatti gli altri soldati, se devono "inseguire" il nemico per ingaggiarlo in battaglia, lo raggiungeranno troppo tardi, quando avrà già distrutto mezza città: i cavalieri possono raggiungerlo e "distrarlo" mentre arrivano anche gli altri soldati. Tuttavia, questa strategia merita di essere utilizzata solo quando il nemico non è troppo forte; in caso contrario è uno spreco dedicare un forte ai cavalieri: meglio pensare a truppe più lente ma più forti.

Gli ordini che possiamo dare ai cavalieri sono gli stessi che possiamo dare ai lanciatori di giavelotto: le due formazioni di base (serrata e aperta), che possono essere ruotate, e l'ordine speciale di "rastrellamento", che funziona esattamente come ho spiegato sopra.



serrata



aperta

I legionari o la "fanteria pesante"

Alle truppe ausiliarie che abbiamo appena analizzato si affiancano i soldati veri e propri, cioè i legionari. Si tratta delle truppe più potenti che abbiamo a disposizione, e sarà quasi sempre grazie a loro che riusciremo a cacciare i nemici dalla nostra amata provincia. I legionari funzionano come le altre truppe, con due importanti differenze. La prima è che per addestrare i legionari non basta avere una caserma funzionante e il relativo forte, ma bisogna avere anche un carico di armi per ogni soldato necessario (sedici carichi di armi per riempire un forte). La seconda è che i legionari, a patto che siano stati addestrati nell'accademia, possono assumere un ulteriore tipo di formazione, la formazione "a tartaruga". I soldati si dispongono secondo lo schema seguente:



quadrato



su due file (serrata)

In pratica, viene formato un “quadrato”. Questa formazione presenta almeno due vantaggi. Anzitutto ci consente di predisporre i legionari in combinazione con i lanciatori di giavellotto, piazzando una coorte di quest’ultimi in formazione serrata dietro due coorti di legionari affiancate e disposte a tartaruga. In tal modo i lanciatori di giavellotto saranno maggiormente riparati e quasi certamente non giungeranno mai al corpo a corpo. Il secondo notevole vantaggio è che la formazione a tartaruga rende i nostri legionari immuni alle armi da lancio dei nemici. Se proviamo a osservare i nostri legionari mentre sono in questa formazione e mentre sono bersagliati di frecce e giavellotti, possiamo vedere che essi cambiano aspetto, assumono una strana posizione come se si stessero nascondendo sotto lo scudo. In realtà stanno facendo proprio questo: lo scudo utilizzato dai legionari e ben riprodotto nel gioco era il cosiddetto “scudo a torre”, che consentiva una quasi-immunità nei confronti delle armi con proiettili. Nel gioco, questa immunità si conserva solo a patto che la coorte di legionari stia ferma e non sia ingaggiata in combattimento, quindi l’utilità pratica di questa opzione è limitata al momento in cui i nemici si stanno avvicinando ai nostri soldati e li attaccano a distanza. Comunque è bene sapere che i nostri legionari accedono all’immunità alle armi a distanza solo attraverso la formazione a tartaruga, che quindi va preferita alle altre (la formazione di default è quella serrata: è necessario cambiarla per usare quella a tartaruga). E’ anche importante sottolineare che è necessario l’addestramento all’accademia affinché questa formazione diventi disponibile.

Essendo i soldati più forti, i legionari devono essere pienamente sfruttati. E’ bene addestrarne almeno quattro coorti nella maggior parte delle mappe della carriera militare. Il fatto che siano necessarie armi (un bene molto costoso se non possiamo produrlo) può a volte rendere problematica la loro creazione. Ebbene, è da sapere che talvolta anche dei nemici particolarmente ostici possono essere battuti senza l’utilizzo dei legionari, a patto di addestrare un altissimo numero di lanciatori di giavellotto e magari qualche cavaliere come diversivo. Ovviamente questa strategia funzionerà solo in qualche mappa; per esempio Mediolanum non è assolutamente superabile senza legionari.

Il punto più “oscuro”: il morale delle truppe

Dicevo nell'introduzione che un elemento che allontana la guerra di Caesar III alla guerra di molti giochi strategici è il fatto che non sempre le truppe eseguono i nostri ordini. Infatti gli ordini vengono eseguiti solo da una coorte che ha un livello di morale *positivo*. Il morale indica lo stato d'animo dei nostri soldati, e si alza o si abbassa a causa di due fattori importanti: lo svolgersi della battaglia e il tempo trascorso dai soldati lontano dal loro forte. Un esercito che sovrasta numericamente quello del nemico e che infligge pesanti perdite senza subirne altrettante avrà un morale molto alto; viceversa, un esercito che vede decimati i suoi componenti da un nemico fortissimo avrà un drastico crollo del morale: e queste sono le modificazioni relative all'andamento della battaglia. Un esercito che passa mesi e mesi lontano dal proprio forte, costretto a dormire all'addiaccio e a nutrirsi di cibi selvatici, avrà un morale basso; viceversa un esercito vicino alle comodità della propria base sarà sempre felice e contento: e queste sono le modificazioni relative al tempo trascorso dai soldati lontano dal forte. Quando il morale precipita, per uno o per entrambi i motivi visti sopra, i soldati vanno in panico e si danno alla fuga, ignorando completamente i nostri ordini: se proviamo a ordinare qualcosa, una scritta ci avviserà che “il morale è troppo basso per rispondere”.

Ci sono alcuni aspetti del morale dei soldati poco conosciuti, su cui val la pena soffermarsi. Sottolineo che gran parte di questi aspetti sono emersi grazie ad una ricerca su Faraon (che usa lo stesso motore di gioco di Caesar III con qualche modifica, nessuna delle quali però inerisce all'ambito militare) eseguita da Vriesea e pubblicata su Pharaoh Heaven.

La prima considerazione da fare, nota a tutti ma “repetita iuvant”, è che le truppe addestrate all'accademia partono da un livello di morale più alto rispetto a quelle non addestrate. Motivo in più per costruire sempre e da subito un'accademia militare nella nostra città.

La seconda considerazione riguarda il funzionamento del calo di morale in relazione al tempo speso lontano dal forte. Esiste un periodo di quattro mesi, durante i quali il morale non subisce cambiamenti; a partire dal quinto mese, il morale cala di un livello ogni mese. Da questo assioma possiamo ricavare una regola precisa: non è una buona idea far uscire i soldati dal forte se non siamo sicuri che dovranno ingaggiare una battaglia fra meno di quattro mesi. Sovrapponendo questa regola alla frequenza con cui ci giungono i messaggi di imminente invasione, scopriamo che l'unica garanzia per avere soldati col morale ottimale al momento del combattimento è quella di farli uscire dal forte solo dopo che abbiamo ricevuto l'ultimo avviso, quello che è intitolato “nemici alla porta”. Dobbiamo fare molta attenzione a questo messaggio, poiché il tempo a disposizione per disporre i soldati sul campo è estremamente esiguo, solo un mese; peraltro, il problema può essere risolto abbastanza agevolmente usando delle tattiche (sopra ne abbiamo viste alcune) atte a distrarre il nemico mentre noi disponiamo le truppe o, meglio ancora, ad attirarlo verso il nostro esercito anziché verso la nostra città. Precisiamo infine che i soldati si ritengono lontani da casa quando sono fuori dal forte: cioè non conta nulla la distanza effettiva fra i soldati e il forte; anche se essi si trovano esattamente a fianco del loro forte, il morale calerà allo stesso modo che se fossero stati dall'altra parte della mappa.

Quando un soldato con morale negativo raggiunge il suo forte, il suo morale comincia a salire di un livello per ogni mese. Però affinché questo accada devono esserci delle altre condizioni: anzitutto il nemico non deve essere all'attacco di quel forte (i nemici attaccano anche i soldati che si trovano sopra i cortili dei forti e non solo quelli schierati sul campo); in secondo luogo, *non dobbiamo dare altri ordini ai soldati*. Questo è un punto importante e misconosciuto (almeno per me lo era fino a qualche tempo fa): il morale dei soldati scende ancora se tentiamo di farli uscire dal forte mentre hanno il morale troppo basso per farlo. In pratica, possiamo dire che i soldati si spaventano ancora di più se ricevono ordini mentre i loro ranghi sono decimati e quando sono appena arrivati a casa. Sapendo questo, capiamo che non è affatto una buona idea continuare a cliccare sui soldati spaventati aspettando che si decidano ad obbedirci: se facciamo così non lo faranno mai. Meglio invece controllare periodicamente il loro morale e dar loro nuovi ordini solo quando questo raggiunge un livello accettabile. C'è ancora un punto da chiarire a questo proposito: secondo alcuni (io non ho verificato ma tendo a fidarmi) quando tentiamo di dare ordini a dei

soldati spaventati, il morale precipita non solo a loro, ma a *tutti* i nostri soldati, anche a quelli degli altri forti! Ragione in più per fare attenzione: i soldati spaventati sono davvero molto “delicati” e vanno trattati con cautela.

Un altro aspetto interessante è che, facendo quattro conti, Vriesea ha scoperto che ci sono occasioni in cui può valer la pena distruggere un forte con dei soldati dentro e ricostruirne uno identico al suo posto. Il motivo è semplice: per riempire un forte di soldati col morale “perfetto” una caserma impiega nove mesi; affinché il morale di una coorte passi dal livello più basso a quello più alto occorrono invece ben ventun mesi. Se non abbiamo problemi di denaro, abbattere il forte coi soldati spaventati e costruirne uno nuovo al suo posto può accelerare i tempi di rimessa a nuovo del nostro esercito. Questo aspetto è assai poco realistico e quindi a mio avviso va aggiunto alla lista dei difetti del gioco.

I nemici: il loro comportamento, le loro origini, le loro armi

Naturalmente un buon capitolo dedicato alla guerra guerreggiata non può non occuparsi anche dei nemici che dovremo affrontare. Prima di vedere chi sono e come combattono, vediamo le linee generali del loro comportamento. Come chi usa l'editor delle mappe sa bene, il creatore di uno scenario può dare cinque ordini diversi ai soldati che invaderanno la “sua” mappa:

1. Attacca le fonti di cibo: se il designer ha selezionato questa opzione, i nemici cercano anzitutto di distruggere i granai e i magazzini, poi si volgono agli altri edifici.

2. Attacca i depositi di denaro: in Caesar III, il denaro è conservato presso il Senato e presso i Fori, che saranno dunque gli edifici cui mireranno i nostri nemici in questo caso.

3. Attacca gli edifici migliori: se è stata selezionata questa opzione i nemici tenteranno di distruggere gli edifici più costosi, come l'ippodromo, il Senato e le ville del governatore.

4. Attacca i soldati: i nemici cercano e attaccano le nostre truppe; questa opzione è la più semplice per il giocatore, visto che fa dirigere i nemici direttamente verso i propri soldati.

5. Attacco casuale: i nemici si avvicinano alla città e attaccano gli edifici più vicini a loro.

Conoscere l'esistenza di questi ordini è utile perché possiamo capire quali sono gli edifici da difendere meglio. Solitamente, possiamo capire che opzione è stata scelta per la mappa che stiamo giocando osservando il comportamento della prima invasione (a meno che non l'abbiamo subito sconfitta appena entrata nella mappa); conoscendola, possiamo organizzare la nostra città di conseguenza in attesa delle invasioni successive.

Ecco una lista di tutti i tipi di nemici che incontreremo nelle varie missioni, sia della campagna “pacifica” sia di quella “militare”.

Etruschi I guerrieri di questa civiltà, assai influente nei primi tempi della storia romana, non sono particolarmente forti. Potremo incontrare guerrieri armati di spada o lanciatori di giavellotto; solitamente e stranamente (ma accade un po' con tutti i nemici) sono di solito questi ultimi ad avanzare per primi verso la nostra città o il nostro esercito.

Greci Decisamente più potenti degli Etruschi, ma non ancora così letali. I Greci si scontrarono poche volte con i Romani, poiché al tempo dell'ascesa della potenza latina erano già in declino, ma soprattutto perché i Romani, vista la loro straordinaria tradizione culturale, li trattarono sempre con particolare favore rispetto alle altre popolazioni “barbare”. *Graecia capta ferum victorem coepit...*

Cartaginesi I Cartaginesi sono fra i nemici più potenti che affronteremo; anzitutto, la loro fanteria è forte e ha una caratteristica particolare: è l'unica fanteria nemica capace di assumere una formazione precisa (la formazione “a diamante”), che ne aumenta di parecchio il potere offensivo, soprattutto verso le mura e le fortificazioni; poi ci sono gli elefanti. Questi bestioni sono molto resistenti e occorrono molti soldati per averne ragione. Tuttavia, il punto debole c'è: gli elefanti non sono particolarmente veloci e quindi può essere assai vantaggioso (e divertente) provare a sconfiggerli con i lanciatori di giavellotto, usando la tattica “hit&run”. I Cartaginesi sono stati per decine di anni la principale spina nel fianco per i Romani, principalmente per ragioni commerciali: da loro hanno subito le sconfitte più memorabili e più ricordate dalla storiografia, ma alla fine i latini hanno avuto la meglio e il popolo cartaginese è quasi letteralmente scomparso.

Numidi Decisamente più semplici da battere dei Cartaginesi, i Numidi sono semplici fanti accompagnati da lanciatori di giavelotto e non dovrebbero provocare più di tanti problemi. Le popolazioni del Vicino Oriente si sono confrontate spesso con i Romani, che nei loro momenti di massima espansione sono arrivati ad avere sotto controllo gran parte della regione.

Galli Anche i Galli sono semplici da battere, a meno che non arrivino in numero particolarmente elevato. Con questo nome vengono indicate le popolazioni barbariche che occupavano grossomodo l'attuale Francia; protagonisti per secoli di scaramucce con i Romani, vengono alla fine sottomessi da Cesare, che sulle sue guerre galliche scriverà importanti pagine, ben note agli studenti di latino, e costruirà anche tanta parte della sua successiva e straordinaria carriera politica.

Egiziani Gli Egiziani non sarebbero particolarmente forti, ma talvolta si presentano accompagnati da cammelli da guerra, decisamente più ostici della normale fanteria. La civiltà egizia è la civiltà più antica con cui i Romani si siano mai confrontati, e anche una delle più "resistenti", se consideriamo che solo con la morte di Cleopatra VII l'Egitto può dirsi veramente egemonizzato dalla potenza latina.

Goti Qui cominciano i problemi. Questi soldati sono parecchio resistenti, e come se non bastasse sono coadiuvati da veloci e forti cavalieri. Vista la rapidità con cui si muovono queste cavalcature, è assai probabile che qualcuna "sfugga" alla morsa dei nostri soldati; è per questo che nelle mappe in cui saremo attaccati dai Goti è una buona idea avere una coorte di cavalieri. Nonostante la loro debolezza, si rivelano preziosi per inseguire e distrarre la cavalleria gotica in picchiata verso la nostra città. I barbari di origine germanica o comunque nordeuropea sono spesso, ed erroneamente, indicati come la causa principale della caduta dell'Impero; in realtà in tutta la sua vita l'esercito romano ha dovuto confrontarsi con i potenti eserciti dei "Germani".

Celti La scelta dei programmatori può sembrare discutibile, ma tant'è: i Celti sono il nemico più bellicoso che ci troveremo ad affrontare. I soldati a piedi sembrano fare a fettine un po' troppo facilmente i nostri legionari, ma è soprattutto la cavalleria che ci darà filo da torcere. I Celti si presentano accompagnati da letali carri da guerra, velocissimi e assai più resistenti della cavalleria gotica. Avremo da restare impegnati. Le popolazioni celtiche occupavano la parte settentrionale della Gran Bretagna e si confrontarono con i Romani negli anni in cui questi ultimi espansero i loro possedimenti al di là della Manica.

Pergamo I programmatori hanno scelto di distinguere i guerrieri Greci da quelli di Pergamo, una città dell'Asia Minore. Questi soldati comunque non sono particolarmente forti; arrivano di solito accompagnati da arcieri.

Nativi I nemici che combatteremo più di frequente nella nostra carriera di governatore saranno i cosiddetti "nativi", in pratica generici barbari del luogo, rappresentati graficamente da omini col gonnellino blu e un coltello in mano. E' importante soffermarsi un po' su di loro per diversi motivi. Anzitutto, occorre sottolineare che spesso i nativi non sono solo protagonisti di invasioni ma sono anche presenti in maniera continuativa sulla mappa. Infatti, potrebbe capitarci di dover costruire la nostra città in una provincia già "abitata", e gli abitanti sono appunto dei nativi che camminano in giro per la mappa, attorno a delle piccole capanne o a dei piccoli campi coltivati, che rappresentano il loro villaggio. Se non invadiamo il loro territorio (o se lo invadiamo, ma dopo aver "convertito" i nativi attraverso le missioni, come ho spiegato nel mio precedente saggio) essi non ci attaccheranno e anzi costituiranno un'importante risorsa, visto che periodicamente potrebbero comprare le merci che stiamo esportando, riempiendo le casse cittadine di denaro sonante (anche questo succede solo se utilizziamo le missioni). Viceversa, se invadiamo brutalmente il loro territorio i nativi ci attaccheranno: potremo fermarli temporaneamente con l'esercito, ma il loro centro città continuerebbe periodicamente a "sfornare" nuovi nativi, sempre più arrabbiati con noi. Perciò la soluzione di gran lunga migliore è lasciarli in pace o adoperare le missioni. In molti scenari però i nativi invadono la nostra provincia esattamente come i nemici, e noi non possiamo fare nulla per impedirlo. L'aspetto da sottolineare è che questi attacchi (le "rivolte dei nativi") non sono segnalati dai vari messaggi che normalmente segnalano l'avvicinarsi alla città dei nemici: si tratta di eventi a sorpresa, con cui dobbiamo imparare a misurarci. Di solito le rivolte dei nativi

sono di lieve entità, ma talvolta, specialmente nelle ultime missioni, diventano temibili come le invasioni dei nemici veri e propri. I nativi non sono affatto forti, ma se sono numerosi possono creare problemi, soprattutto perché si spostano con rapidità e potrebbe essere difficile bloccarli nel loro avvicinamento alla città. Infine, non è da dimenticare che i nativi sono uno degli strumenti con cui Marte ci comunica il suo... dispiacere, creando rivolte non previste nel caso lo facessimo innervosire più del dovuto. Marte influenza anche in altri modi i nostri soldati e comunque l'aspetto militare del gioco, ma mi sono già soffermato su questo aspetto nel saggio relativo ai consiglieri, a cui rimando per approfondimenti.

I "soldatini blu" Con questo nome io di solito chiamo i legionari romani che Cesare invia contro la nostra città se il livello di benevolenza raggiunge livelli troppo bassi. Un buon governatore non dovrebbe mai vedere questi soldati, anche perché di solito la loro apparizione implica la fine della partita; tuttavia non bisogna mai rassegnarsi, visto che circolano per la rete racconti di giocatori che hanno ripetutamente sconfitto l'esercito romano e alla fine sono risaliti a livelli di benevolenza accettabili, ricevendo inoltre i complimenti dall'imperatore per la potenza del proprio esercito. Per maggiori dettagli rinvio al mio precedente saggio, in particolare al capitolo dedicato al consigliere dei livelli.

Volevo inoltre sottolineare che nel gioco si possono aggiungere altri nemici tramite l'editor delle mappe. Questi sono:

- **Barbari** (molto generico)
- **Sanniti**
- **Macedoni**
- **Seleucidi**
- **Pitti**
- **Britanni**
- **Elvezi**
- **Visigoti**
- **Unni**
- **Iberici**
- **Giudei**

Le battaglie lontane

Il nostro valoroso esercito non serve solo per difendere la nostra città, ma anche per portare aiuto a città lontane sotto minaccia barbarica. Talvolta, comunque abbastanza raramente nelle due campagne, avremo la possibilità di inviare i nostri soldati fuori dalla Provincia e, nel caso in cui essi abbiano successo, potremo accedere a ricche ricompense. Veniamo avvisati dell'imminenza di una battaglia lontana con un messaggio con allegato il filmato della biga galoppante, lo stesso che normalmente accompagna le richieste di merci da parte dell'Imperatore. Il messaggio però resta sul vago: per avere informazioni precise occorre consultare la schermata del consigliere dell'Impero. Lì vedremo indicata l'entità della forza nemica che i nostri soldati dovranno affrontare (piccola, media, grande), la città minacciata e i mesi che abbiamo a disposizione per inviare le truppe. Nella mappa dell'Impero, un soldato blu del tutto simile ad uno dei "nativi" rappresenta l'esercito nemico, mentre un soldato rosso del tutto simile ad un legionario rappresenta il nostro esercito (ovviamente tale figura appare solo dopo che abbiamo inviato qualcuno). La mappa militare è utile per farci valutare la distanza che i nostri soldati dovranno percorrere: spesso occorrerà farli partire mesi prima affinché arrivino in tempo per affrontare la battaglia. Per quanto riguarda l'entità delle forze da inviare, bisognerà basarsi sul numero dei nemici: contro una piccola forza può essere sufficiente una sola coorte (purché addestrata all'accademia), contro una forza media almeno tre coorti, mentre contro una forza grande sarà bene inviare tutti i nostri soldati. Dobbiamo indicare i soldati da inviare nella schermata del consigliere militare, mentre in quello dell'Impero dobbiamo effettuare concretamente la spedizione. Qualche volta, il fatto che ci sia una battaglia lontana non implica che

la nostra città sia lasciata in pace nel frattempo: quindi è necessario bilanciare le proprie forze continuando a garantire una certa sicurezza anche per la nostra Provincia.

Le conseguenze dell'esito di una battaglia lontana sono molteplici:

1) Se non abbiamo inviato alcun soldato, Cesare si arrabbierà moltissimo e il nostro livello di benevolenza precipiterà, anche di 20 e più punti in una volta sola.

2) Se abbiamo inviato dei soldati che sono stati sconfitti, Cesare apprezzerà comunque lo sforzo e il livello di benevolenza farà un piccolo passo in avanti.

3) Se i nostri soldati vincono, Cesare sarà al settimo cielo: la benevolenza salirà di parecchio, e in più potremo costruire gratuitamente in città un arco di trionfo, che è l'edificio più desiderabile in assoluto.

Quando riceveremo l'avviso dell'esito della battaglia non avremo subito a disposizione i nostri soldati, che hanno bisogno di tempo per effettuare il viaggio di ritorno. Inoltre, quasi sempre i soldati avranno il morale basso, anche se hanno vinto; il motivo è semplice: sono stati per mesi e mesi lontani dal forte.

Dal punto di vista videoludico, le battaglie lontane sono forse l'aspetto di Caesar III che più lascia perplessi: in pratica, tutto o quasi succede dietro le quinte, senza che ci sia la minima possibilità per il giocatore di usare della strategia per ribaltare i pronostici di vittoria (non è infatti detto che un esercito più numeroso debba per forza anche essere vincente). In Caesar III comunque la battaglia lontana è un evento sporadico e tutto sommato marginale, che non intacca più di tanto l'ottima qualità globale del prodotto. Lo stesso non si può dire di Faraon ma soprattutto di Zeus, nel qual caso la battaglia lontana (peraltro di conquista e non di difesa) è un evento quasi quotidiano, inserito dentro un gioco di carattere essenzialmente militare, che non è per nulla in grado di sfruttare e di valorizzare le enormi potenzialità del motore di cui fa uso, di cui anzi tende a enfatizzare più del dovuto limiti e debolezze.

3. Il consigliere militare

Nota: questo capitolo è tratto in larga parte dal saggio "I consiglieri di Caesar III"

Fra i vari consiglieri, uno ci interessa in questa sede: ovviamente il consigliere militare. A dire il vero non è così importante ai fini del gioco (per un tentativo di classificazione dei consiglieri in base all'importanza rimando al mio relativo saggio), visto che è indispensabile visitarlo solo in occasione delle battaglie lontane, ma è bene conoscerlo, anche perché offre interessanti dati globali relativi alle nostre truppe.

Le nostre legioni

Nella parte superiore dello schermo, il consigliere militare ci elenca le legioni che abbiamo addestrato e che possiamo utilizzare per difendere la città. La nostra città può avere al massimo sei legioni, che vengono automaticamente chiamate con nomi di animali (tranne la prima, che viene chiamata "Prima Legione"); tali legioni possono essere di tre tipi: lanciatori di giavellotto (fanteria leggera), cavalleria e fanteria pesante. Il consigliere ci comunica tre informazioni per ogni legione: il suo nome, il numero e il tipo dei suoi componenti e il suo morale. Sulla destra del nome di ciascuna legione ci sono tre pulsanti: il primo chiude lo schermo dei consiglieri e centra la visuale della mappa sul luogo in cui si trova la relativa legione; il secondo ordina alla relativa legione di far ritorno al forte (questo tasto è attivo solo se la legione è lontana dal forte); il terzo serve per assegnare la relativa legione al servizio imperiale. Il terzo tasto è l'unico che ci troveremo ad utilizzare, peraltro raramente. Infatti, per visualizzare le nostre legioni è più pratico premere il tasto L sulla tastiera (ad ogni pressione la visuale della mappa si centra su una delle legioni), mentre è possibile farle tornare al forte utilizzando il relativo pulsante sul right-click panel; forse, dopo una battaglia a cui hanno partecipato tutte le nostre legioni, andare dal consigliere e adoperare il tasto "torna al forte" può farci risparmiare un po' di tempo. Ma qui è solo questione di abitudine: io personalmente preferisco impartire gli ordini direttamente ad ogni legione. Per quanto riguarda il servizio imperiale, adopererete il tasto solo nelle (poche) missioni in cui Cesare richiede il vostro aiuto per una città dell'Impero che si trova sotto attacco. Ricordo che assegnare delle legioni al servizio imperiale attraverso il consigliere militare non significa automaticamente averle inviate:

dell'invio si occupa il consigliere dell'Impero, cui occorre fare visita subito dopo l'assegnazione delle legioni.

Il numero totale dei nostri soldati

Sotto l'elenco delle nostre legioni, il consigliere ci comunica il numero totale dei nostri soldati e il numero di legioni in cui essi sono divisi. L'informazione è ovviamente del tutto accessoria, ma potrebbe tornare utile per chi è pigro in matematica. Talvolta infatti potremmo sentirci sicuri perché comandiamo sei legioni; ma se queste legioni comprendono solo una decina di soldati in tutto (perché gli altri sono morti in battaglia, o perché la caserma ha smesso di funzionare per qualche motivo, o perché abbiamo finito le armi...) c'è poco da sentirsi sicuri.

I movimenti nemici

Nella riga successiva, il consigliere militare ci informa dei movimenti nemici; egli potrà dirci "Non sono segnalate minacce per la città" oppure "Allarme! Delle truppe nemiche si stanno avvicinando alla città!". Si tratta di informazioni totalmente inutili: è meglio tenere sotto controllo i movimenti nemici attraverso i "messaggi" che ci arrivano durante il gioco (e che vanno *sempre* consultati), visto che questi messaggi sono più precisi. Infatti, prima di ogni attacco riceveremo tre tipi di messaggi: "Battaglia in lontananza", "Nemici in avvicinamento", "Nemici alla porta"; attraverso questi messaggi possiamo avere un'idea molto più precisa su quando arriverà l'attacco. Non dimentichiamo però che a) nell'ultima missione della campagna militare, non riceveremo mai l'avviso "Battaglia in lontananza"; b) gli attacchi dei nativi e quelli provocati da Marte non contemplano nessun messaggio preventivo. Anche attraverso la mappa dell'Impero possiamo avere una vaga idea degli spostamenti degli eserciti nemici: ogni volta che riceveremo uno dei messaggi relativi all'avvicinamento delle truppe nemiche, sulla mappa dell'Impero comparirà un simbolo con due spade. A dire il vero, tale simbolo non ha grande utilità perché non è nemmeno indicativo della direzione da cui arriveranno i nemici.

Le richieste di aiuto da parte dell'Impero

L'ultima riga ci comunica se le nostre truppe sono richieste da Cesare per portare aiuto a qualche città romana. Se le abbiamo già inviate, in questa riga il consigliere ci ricorderà che ci sono delle nostre truppe in altri luoghi. Solitamente comunque, questa riga porterà la dicitura "Non ci sono richieste di aiuto da parte dell'Impero". Anche queste informazioni sono inutili, visto che un filmato ci avviserà direttamente della richiesta di Cesare, esattamente come avviene con le normali richieste di merci.

4. Passeggiata attraverso le missioni "belliche" della campagna

ATTENZIONE: SPOILER! In questo capitolo tratterò brevemente le varie missioni della campagna che contemplano qualche invasione: nel farlo, svelerò alcuni fatti che accadranno durante gli scenari; se non volete perdere nessuna sorpresa, non proseguite nella lettura.

Le invasioni nemiche possono essere un piacevole diversivo alla costruzione della nostra città, ma nel contempo possono anche trasformarsi in fonti di profonda frustrazione quando il lavoro di tante ore viene polverizzato in pochi minuti e senza possibilità di scampo. Pensando soprattutto ai principianti, ho deciso di prendere in esame ogni singola missione delle due campagne che contempli una qualche invasione e di dare qualche rapido consiglio. Trovo che un difetto tipico dei walkthrough che si trovano facilmente in rete sia proprio quello di "svelare troppo": qui perciò non dirò la data esatta di ogni invasione né il numero esatto di soldati che la compongono. Ovviamente suggerisco a tutti, prima, di provare a "battere il gioco" senza guide di nessun tipo.

Comincerò con un excursus fra gli scenari bellici della campagna pacifica.

Miletus Miletus è la prima mappa in cui ci sono invasioni programmate all'interno della carriera "pacifica". La prima invasione, molto piccola, avviene tre anni dopo l'inizio della partita; tutte le invasioni arrivano da due punti, sudovest e nordovest. Poiché è raccomandabile costruire la città in corrispondenza del terreno fertile, leggermente spostato a est, non dovremo avere problemi a difenderci agevolmente anche solo con qualche torre, oppure con una semplice coorte di lanciatori di giavellotto.

Tarsus Tarsus è la quinta missione pacifica: qui gli invasori sono guerrieri di Pergamo, piuttosto deboli e nemmeno troppo numerosi. Tuttavia, il loro numero sale man mano che il tempo passa, per cui i giocatori troppo lenti potrebbero fronteggiare qualche invasione di un certo rilievo, comunque superabile sempre senza problemi. Il nemico giunge in città sempre dallo stesso punto (stavolta non lo dico), che una volta scoperto può essere fortificato in modo da rendere la città ancora più sicura.

Valentia Nella mappa di Valentia dovremo fronteggiare i guerrieri Etruschi. Le invasioni non sono mai troppo cospicue, per cui i legionari non sono assolutamente necessari. Il nemico arriva da ovest-nordovest o da ovest-sudovest.

Caesarea Qui le invasioni diventano un po' più "interessanti" che nelle mappe precedenti; presto i soldati nemici che ci invaderanno saranno anche una trentina. Nessun problema comunque se avremo un bell'esercito ben addestrato. In questa mappa Cesare richiederà le nostre truppe in suo aiuto, ed è il caso di inviare almeno quattro coorti per essere sicuri di ottenere l'agognato arco di trionfo. I nemici arrivano da nordest e sudovest. Attenzione: la prima invasione arriva solo dopo un anno, probabilmente mentre siete ancora impegnati a ricostruire l'orribile città del vostro predecessore: state in guardia.

Londinium Questa è tutto fuorché una mappa pacifica: infatti ci sono invasioni celtiche, che contemplano sempre anche carri da guerra, davvero letali. La prima invasione arriva dopo quattro anni; fortunatamente il punto di entrata dei nemici è sempre lo stesso, nordest.

Massilia E' l'ultima mappa della carriera pacifica. Qui i nemici da sconfiggere sono i Galli, parecchio forti e soprattutto numerosi; in particolare attenzione all'invasione del 111. I nemici entrano da nordest e da nordovest; l'imperatore richiede aiuto militare nel 108.

E passiamo alla carriera militare, ovviamente assai più interessante in questa sede.

Tarentum La prima mappa militare dopo i due tutorial è molto semplice: si tratta di sventare qualche invasione etrusca. La prima arriverà nel 347 da ovest-nordovest; è sufficiente anche una sola coorte di lanciatori di giavelotto addestrati all'accademia per tenere in mano la situazione.

Syracusae Questa mappa è decisamente più impegnativa dal punto di vista militare, ma siamo ancora a livelli accettabili. Stavolta i nemici sono i Greci, più agguerriti degli Etruschi; comunque dovrebbero essere sufficienti un paio o al massimo tre forti, considerato anche il fatto che potete produrre voi stessi le armi e quindi addestrare dei forti legionari. La prima invasione arriva nel 267 da ovest-sudovest; le successive arrivano da sudovest o da sudest.

Mediolanum Se nella carriera pacifica il "salto di qualità" avviene con Lugdunum, qui avviene con Mediolanum. Questa mappa è molto dura dal punto di vista militare, c'è un vero abisso rispetto alle precedenti, perciò è meglio essere preparati psicologicamente. La dimensione degli eserciti nemici aumenta assai rapidamente nel corso degli anni: è necessario avere in fretta tutti e sei i nostri forti pieni di soldati. Non addestriamo assolutamente cavalieri, totalmente inutili in questo scenario: secondo me l'ideale è avere quattro coorti di legionari e due di lanciatori di giavelotto. Se non riuscite ad avere ragione dei nemici, provate a costruire sei forti di legionari. Tuttavia, io consiglio di tenere da parte dei lanciatori di giavelotto, che si rivelano particolarmente utili per svariati motivi; anzitutto, possono sconfiggere agevolmente gli elefanti usando la tattica "hit&run" (è necessaria un po' di pratica); in secondo luogo, possono sfruttare la conformazione del terreno per sferrare potenti attacchi dall'alto, costringendo i nemici a interminabili gimcane prima di riuscire ad ingaggiarli in corpo a corpo. Lo sfruttamento a proprio vantaggio del terreno è infatti una lezione importante che questa mappa dovrebbe dare al giocatore, anche per quanto concerne le fortificazioni, che dovrebbero essere fatte solo in corrispondenza delle due "vallate" che collegano la parte sud alla parte nord della mappa. I nemici sono i temibili Cartaginesi; la prima invasione è nel 217, ma la data che più dovete temere è il 204: non fatevi trovare con qualche buco in quell'occasione, o saranno guai seri. Nel 210 Cesare vi richiederà supporto militare: le truppe dovrebbero comunque essere di ritorno prima dell'anno "fatale". I nemici arrivano di solito da nordest o da nordovest, ma attenzione: in una occasione, vi faranno una sorpresa e arriveranno da sudovest.

Carthago Questa mappa è secondo me una delle più complicate. E' più difficile della precedente pur avendo invasioni di minore entità. Le vere difficoltà stanno nel dover affrontare immediatamente una rivolta dei nativi, e soprattutto nell'aver a disposizione poco terreno fertile e per giunta concentrato in un posto molto pericoloso. Avrete la mente occupata da mille problemi e sarà perciò probabile che accantoniate la possibilità di pericolose invasioni. La prima invece avviene nel 166 e contempla già degli elefanti. La maggior parte delle volte il nemico arriva da sudest, ma qualche volta arriva anche da nordovest, proprio dove si trova la città all'inizio del livello: non costruite fino ai margini, tenete presente che più spostate la città al centro della mappa meglio è.

Tingis Tingis è, rispetto alle due mappe precedenti, l'ora di ricreazione. I nemici sono i Numidi, assai semplici da battere, talvolta accompagnati dai soliti nativi. L'unico piccolo problema è che dobbiamo importare armi se vogliamo addestrare legionari: il mio consiglio è di lasciar perdere, almeno fino a quando non sarete ricchi sfondati; gli ausiliari sono perfettamente in grado di gestire le invasioni, a patto che siano abbastanza numerosi e ben addestrati. I nemici arrivano da sud-sudest, est-nord, est-sudest.

Lutetia Lo scenario "parigino" è abbastanza complicato. A dire il vero, le complicazioni non derivano tanto dalle invasioni: i galli sono abbastanza forti ma non troppo numerosi e, soprattutto, provengono sempre dallo stesso punto (nord-nord, tranne la prima invasione, che arriva da un altro punto, e ovviamente non ve lo dico hee hee hee). Desteranno più preoccupazioni anzitutto l'alta popolazione richiesta, e in secondo luogo il fatto che l'imperatore richiede, caso più unico che raro, ben due volte l'aiuto delle nostre truppe. Le forze nemiche saranno "medie", perciò val la pena inviare almeno tre coorti di soldati ben addestrati. A proposito, fra gli invasori ogni tanto ci saranno anche i nativi.

Damascus Niente di particolarmente impegnativo in questa mappa: gli Egizi dovrebbero essere facili dopo quello che avete già affrontato. La prima invasione arriva nel 54; le direzioni sono, in ordine sparso, est-nord, nord, sudest. Più degli Egizi, in questa mappa sono da temere gli odiosi nativi, che arrivano numerosissimi e spesso sfuggono all'accerchiamento del nostro esercito. In particolare, attenzione all'invasione del 61.

Sarmizegetusa Questo scenario è una bella sfida. I nemici sono i temibili Goti con i loro ancor più temibili cavalli da guerra. Le invasioni sono molto grosse fin da subito: la prima (preceduta da una piccola comparsa di nativi) è del 54 e contempla già una trentina di fanti e ben venticinque cavalli. Bisogna costruire l'esercito molto rapidamente; io consiglio anche di lasciar posto ad una coorte di cavalieri, utili per inseguire e distrarre i cavalieri nemici in attesa di far arrivare i nostri lentissimi legionari. Anche in questo scenario ci sono ben due battaglie lontane, spesso vicinissime se non sovrapposte alle invasioni della nostra provincia: chi supera Sarmizegetusa è uno stratega niente male.

Lindum L'ultima mappa è la sfida più difficile, com'è giusto che sia. I nemici arrivano sempre dallo stesso punto, ma sono più numerosi e forti di tutte le altre volte. E' bene chiarirlo a lettere palesi: anche con l'esercito completo e addestrato, *sarete in condizioni di inferiorità*. Avete perciò due strade davanti: o coadiuvate l'azione dell'esercito con quella delle torri (molte torri) e in tal caso potreste avere qualche possibilità di vittoria; oppure vi rassegnate ai fatti e aspettate che i nemici si a stufino di distruggere qua e là, sperando che non distruggano troppo da farvi licenziare. La cosa positiva è che i nemici sembrano interessarsi soprattutto ai nostri soldati, per cui appena la caserma sforna il primo dopo che tutto l'esercito è morto, si mettono ad inseguirlo, e così via con i successivi; questo almeno fa sì che i nostri edifici stiano un po' in pace. In più, ci sono due variazioni di rilievo in questo scenario: gli avvisi di future invasioni arrivano con più "ritardo", quindi occorre essere sempre pronti; infine (ma non ho ancora le prove "tecniche" di questo fatto), gli dei sembrano più arrabbiati del solito e richiedono più servigi da parte vostra per non scagliare le loro maledizioni. Se riuscite a passare anche questo livello, complimenti! La corona imperiale è degna della vostra mente strategica.

5. Conclusioni

Dopo aver scandagliato il più possibile il gioco in ogni sua parte, posso dire di aver capito una cosa: Caesar III è un bel gioco. E non è facile trovare un bel gioco fra i tanti che ci capitano fra le mani. Naturalmente ogni bel gioco dura poco. E dalla Storia imparano in pochi. Questo per dire che la Impressions, ovviamente a mio parere, non ha saputo sfruttare il tesoro che ha scoperto. A Caesar III è seguito Faraon, un gioco carino e vario, con qualche buona idea, ma realizzato con una cura infinitamente inferiore a quella profusa in Caesar III; a Faraon è seguito Zeus, un gioco che fa dei suoi punti di forza i punti deboli del motore di gioco, ossia proprio la parte militare, quella di cui qui ci siamo occupati. Questo deve essere chiaro: se cercate tattica bellica o spessore strategico, Caesar III non è il gioco che fa per voi: la concorrenza è molto meglio attrezzata, e ci sono in circolazione prodotti veramente meritevoli (Citerei in particolare The Operational Art of War, spesso snobbato dalle riviste di settore). Caesar III rivendica la sua natura irrimediabilmente “pacifista”, almeno in senso lato: non si attacca, ci si difende soltanto. Peccato che la Impressions abbia fatto questa svolta “interventista” totalmente fuori luogo. Siccome la speranza è l’ultima a morire, io spero che il futuro ci riservi più giochi come questo, e meno giochi come Zeus.

Nel frattempo, grazie a tutti quelli che hanno letto questi saggi e a quelli che hanno, consapevolmente o meno, contribuito alle mie ricerche. Che il Fato ci consenta di avere ancora tra le mani giochi che ci spingano a spendere tempo e forze nello studio del loro minuto funzionamento!