

Carthago

Carthago (6° livello – città militare) è una città molto bella (è la mia preferita) anche se, sfortunatamente, un po' dimenticata poiché si trova in competizione con Lugdunum (l'altra opzione del 6° livello, la città pacifica) che è la bestia nera di molti giocatori.

Essendo Carthago uno dei primi incarichi, Cesare è buono e la sua richiesta, per quanto riguarda i livelli da raggiungere, non è molto elevata.

Questo fa sì che una volta che la città ha assunto una sua fisionomia, si riesca tranquillamente ad arrivare alla promozione.

Nonostante ciò ci sono un paio di problemi che possono essere molto fastidiosi ed intralciare non poco il lavoro del governatore.

Oltre, ovviamente, al fatto (da tenere sempre presente) che si sta giocando in un terreno desertico, con tutto quello che ne consegue – rischio di incendi molto elevato e quindi necessità di avere molte Prefetture e blocchi di case di misura ridotta – i veri “grossi” problemi di questa mappa sono 2:

- 1) Il problema iniziale di rimettere a posto i “casini” fatti dal precedente governatore.
- 2) Il problema degli attacchi militari dei Cartaginesi.

1 – Arrivati alla città troviamo un bel casino

.....e sembra che non ci sia proprio niente da fare. Ma non vi preoccupate! Dopo aver letto questo righe vedrete che qualcosa si può ancora fare per arginare il disastro del nostro incompetente collega.

Appena giunti alla città, si devono urgentemente risolvere i seguenti problemi (in ordine di importanza):

- sedare la rivolta dei nativi
- evitare crolli e incendi causati dalla mancanza di Centri d'Ingegneria e di Prefetture
- riappacificare gli dèi
- risolvere i problemi di urbanistica

Pertanto, vista la mole del compito che ci attende, è indispensabile portare la Velocità del gioco al 10 % prima di “buttarsi”.

Intanto i nativi hanno già cominciato a buttare giù tutto quello che trovano nel loro cammino.

Evitare qualche danno è impossibile.

La loro giustificata rabbia nasce dal fatto che la città è proprio sopra il territorio che reclamano come proprio. Per rendersene conto basta andare sulle Tabelle -> Rischi -> Nativi e vedere le zone in rosso. Il problema si risolve costruendo Missioni nella città, ognuna vicino ad una casetta dei nativi.

Fatto ciò bisognerà attendere un po' prima di vedere i nativi tornarsene tranquillamente sui loro passi.. (Bisogna ricordarsi poi di ricostruire le cose importanti, come gli acquedotti)

Il secondo ed il terzo punto si risolvono ovviamente costruendo Centri di Ingegneria, Prefetture e Templi. Per questi ultimi fate attenzione agli dèi che ne hanno meno ed abbiate un occhio di riguardo per Marte (sarebbe molto bello se ci proteggesse nel prossimo attacco....)

Evitate di ricostruire le cose inutili che crollano o che prendono fuoco e tanto che ci siete cercate di “snellire il traffico” togliendo le strade e gli incroci superflui.

Quando scoppia un incendio in una zona con molti edifici vicini a rischio, è buona cosa isolare l'incendio togliendo tutto quello che ha intorno a sé, per evitare che lo stesso divampi oltre.

Fatto ciò vi troverete con una città che non ha più problemi impellenti, ma che fa schifo, perché esteticamente e funzionalmente non va bene.

Il mio consiglio è quello di iniziare a costruire un nuovo quartiere altrove e, piano piano, smantellare quello esistente (anche perché, guarda caso, proprio sotto alla città si trova una buona area di terreno fertile dove sarà possibile coltivare una quindicina di campi, invece dei 3 o 4 iniziali), che sarà destinato esclusivamente alla coltura e alla lavorazione di vino, olive e frutta.

E' chiaramente opportuno spostarsi verso la costa per costruire il nuovo insediamento, in particolare vicino alle rocce e di fronte all'isolotto lungo. In questo modo si avranno a portata di mano le cave di marmo e un più che sufficiente spazio per le banchine.

I cittadini dovranno mangiare un solo tipo di cibo (non è ovviamente necessario costruire ville), quindi fornite loro solo il pesce e lasciate la frutta per l'esportazione. Inizialmente però dedicatevi esclusivamente al vino e all'olio che rendono di più.

L'area coltivabile a sud può anche essere lasciata incolta, se si sfrutta bene quella a nord sui resti della vecchia città.

Come sempre, aprite il prima possibile tutte le rotte commerciali.

Alla fine vedrete che con il marmo, il vino e l'olio si avranno profitti notevoli.

2 – Gli attacchi Cartaginesi

Quello della difesa è un problema molto delicato in Carthago, in quanto gli attacchi dei Cartaginesi sono molto violenti e possono arrivare da punti diametralmente opposti della mappa.

Per di più, a differenza di Mediolanum, la conformazione del terreno è molto dispersiva e non consente di erigere barricate affidabili di mura e torri.

Non appena avrete risolto i problemi cittadini sopra esposti, sarà di priorità assoluta importare ferro e iniziare la lavorazione delle armi.

Oltre alla caserma è indispensabile costruire anche l'Accademia Militare, inoltre Marte deve essere sempre esaltato affinché ci possa aiutare.

Come per Mediolanum, sarà necessario avere un totale di 6 legioni.

Gli attacchi arriveranno da sud (inizialmente) e poi da Nord. Per intenderci, arriveranno dalle zone in prossimità dei due villaggi nativi.

Ho dato un'occhiata a delle Carthago giocate da diversi giocatori ed ho notato diversi approcci nella dislocazione delle truppe (un punto fondamentale).

Il metodo più diffuso e, probabilmente, il migliore, consiste nel dividere le truppe in due tronconi distinti, composti ognuno da 2 forti di legionari e uno di giavellotti da sistemare uno a nord e uno a sud.

E' consigliabile inoltre erigere dei tratti di mura con torri sia a nord che a sud: la prudenza non è mai troppa.

Detto questo non dovrete incontrare ulteriori problemi.

Qualsiasi commento, suggerimento o correzione sono apprezzati.

Buon Divertimento,
Federico (Ajeje Brazov)