

Mosè Viero

## I consiglieri di Caesar III

Cosa ci dicono, come usarli, quando ascoltarli

Proprietà letteraria riservata: © Settembre 2000- Mosè Viero  
Mosè Viero, via V. Bellini 77, 36030 Povolaro (VI).  
L'utilizzo anche parziale dei contenuti della presente opera è vietato a qualsiasi titolo,  
salvo che non vi sia preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

Questo saggio è dedicato agli utenti del gioco elettronico Caesar III™  
sviluppato da Impressions inc.,  
prodotto da Sierra On-Line inc.,  
e distribuito in Italia da Leader Spa.

Il nome Caesar III™ è riservato.  
© 1998 Sierra On-Line inc.

## Introduzione

Con questo “saggio”, continuiamo il viaggio dentro Caesar III passando dalla schermata di gioco principale alle varie schermate dei “consiglieri”. Attraverso queste schermate possiamo conoscere molti dati importanti relativi alla missione che stiamo svolgendo: alcuni dati sono fondamentali e vanno tenuti sempre sott’occhio, altri sono semplici “consigli” o statistiche che possiamo consultare per semplice curiosità o per migliorare qualche aspetto del nostro modo di giocare. Qualche consigliere inoltre ci permette di svolgere delle azioni molto importanti, che non possono essere svolte nella schermata principale.

In questo saggio, sarà una sorta di “filo conduttore” la distinzione dei dodici consiglieri in tre gruppi, distinzione basata su un criterio di importanza. Vi sono cioè dei consiglieri *fondamentali*, vale a dire consiglieri di cui non si può assolutamente fare a meno e che vanno consultati spessissimo durante la partita; vi sono poi consiglieri *importanti*, vale a dire consiglieri fondamentali in determinate occasioni ma passibili di consultazioni meno frequenti; vi sono infine consiglieri *accessori*, vale a dire consiglieri di cui è possibile fare a meno in qualunque partita, visto che si limitano a comunicarci delle curiosità, magari interessanti ma senza grandi risvolti strategico-ludici. Naturalmente, ognuno avrà un proprio stile di gioco e farà l’abitudine a determinati consiglieri piuttosto che ad altri: per decidere la categoria in cui inserire ciascun consigliere ho cercato di rifarmi a criteri quanto più possibile oggettivi, ma non siamo di fronte ad un gioco lineare (per fortuna) dunque è possibile e anzi auspicabile che qualcuno trovi la vittoria consultando spessissimo un consigliere che io giudico “accessorio”; magari sarebbe una bella cosa se questo qualcuno ci rendesse partecipi delle sue diverse convinzioni.

Questo saggio sarà, per sua natura, più ricco di “numeri” rispetto al suo predecessore, dedicato ai vari edifici; questi numeri e tutti i vari dati che troverete sparsi per queste pagine si devono talvolta a mie ricerche, talvolta a ricerche altrui pubblicate in qualche sito e qui riportate: gli autori di tali ricerche sono riportati in fondo, nel capitolo “ringraziamenti”.



# 1. Il consigliere del lavoro

## 1.1 Panoramica

Il primo consigliere che incontriamo facendo clic sulla prima icona da sinistra nel pannello dei consiglieri (icona contrassegnata da un martello), è il consigliere del lavoro. Si tratta senza dubbio di un consigliere *fondamentale*, da consultare molto spesso, specialmente nelle prime fasi di gioco. Oserei dire che l'errore tipico del giocatore principiante (almeno così è stato per me) è proprio quello di trascurare il consigliere del lavoro, e di reperire dati relativi alla manodopera attraverso altre voci, come il consigliere capo o il Senato. Passare spesso attraverso la schermata di questo consigliere ha invece una grande importanza. Ci sono tre cose che possiamo *vedere* in questa schermata: la distribuzione della manodopera nella nostra città, la quantità di persone occupate e disoccupate e il livello degli stipendi dei lavoratori. Ci sono due cose che possiamo *fare* in questa schermata: stabilire delle "priorità" nella distribuzione della manodopera e modificare il livello degli stipendi dei lavoratori.

## 1.2 La distribuzione della manodopera

A partire dall'alto, in questa schermata sono elencate le nove "categorie" in cui vengono divisi i diversi posti di lavoro: per ciascuna categoria possiamo vedere la quantità di lavoratori necessari e la quantità di lavoratori presenti. Le nove categorie sono le seguenti:

Industria e commercio (qui si trovano i lavoratori delle aziende produttrici di materie prime, delle officine, dei magazzini, dei granai, dei mercati, degli scali, dei cantieri navali; solitamente è la categoria con più lavoratori);

Produzione di cibo (qui si trovano i lavoratori delle fattorie e delle banchine da pesca);

Ingegneria (qui si trovano i lavoratori dei centri di ingegneria);

Servizi idrici (qui si trovano i lavoratori delle fontane e dei pozzi);

Prefettura (qui si trovano i lavoratori delle prefetture);

Esercito (qui si trovano i lavoratori della caserma, dell'accademia militare e delle torri);

Intrattenimento (qui si trovano i lavoratori dei teatri, degli anfiteatri, dei colossei, dell'ippodromo, delle colonie degli attori, delle scuole gladiatorie, delle case dei leoni, delle fabbriche di bighe);

Salute ed educazione (qui si trovano i lavoratori dei bagni, delle cliniche, dei barbieri, degli ospedali, delle biblioteche, delle scuole, delle accademie e delle missioni);

Governo e religione (qui si trovano i lavoratori del Senato, dei fori, dei templi grandi e piccoli).

Se in una categoria sono presenti meno lavoratori di quelli necessari, il numero di lavoratori presenti è indicato in rosso. La carenza di manodopera è un problema serio ma può essere sempre evitato tenendo sott'occhio in ogni momento i lavoratori disoccupati e curando di aggiungere nuove strutture solo quando vi sono a disposizione le persone necessarie per farle funzionare. Tuttavia vi sono dei momenti in cui la carenza di manodopera è inevitabile: uno di questi è l'inizio della partita, quando ovviamente non vi sono ancora in città le persone necessarie per far funzionare le strutture di base fin da subito indispensabili. Per questi momenti è stata pensata la possibilità di stabilire delle "priorità" nella distribuzione della manodopera, in modo da dare la precedenza ai settori che in quel momento si reputano più importanti. Comunque bisogna dire che il consigliere del lavoro ha già delle priorità prestabilite e quindi in caso di insufficienza di manodopera egli non distribuisce i lavoratori in modo uniforme fra le diverse categorie. Le categorie privilegiate sono ingegneria, servizi idrici e prefettura; le categorie più "bistrattate" sono invece industria e commercio, intrattenimento, salute ed educazione, governo e religione. Queste priorità sono ragionevoli, ma il consigliere del lavoro non è in grado di capire quali sono effettivamente le necessità più urgenti del giocatore; talvolta, ad esempio, vi potrà capitare di essere a corto di lavoratori ma di dover anche produrre al più presto una merce richiesta da Cesare: in questo caso fareste bene a mettere una priorità alta su industria e commercio, e modificarla solo dopo che avrete soddisfatto la richiesta. In altri casi, se la vostra città è sotto attacco, potrebbe essere una buona idea dare la massima priorità all'esercito. Tuttavia, non si dirà mai abbastanza che la cosa migliore è non avere carenza di manodopera: un minimo di disoccupazione è anzi altamente preferibile. Infatti, la diminuzione di efficienza di una struttura in seguito al suo non essere perfettamente fornita di impiegati non è proporzionale al numero degli impiegati stessi; in altre parole, non è che una fabbrica con nove

impiegati invece che con dieci produca quasi quanto una con dieci: anzi, produce circa la metà. Questo crea qualche problema perché il consigliere del lavoro tende a distribuire le “carenze” in tutta la città e non in un unico edificio; se non ci sono abbastanza lavoratori per la categoria “salute ed educazione”, ad esempio, di solito il consigliere toglie un po’ di lavoratori ad una scuola, un po’ ad una biblioteca, un po’ a un bagno e così via. Generalmente comunque vengono maggiormente penalizzate le ultime strutture costruite. Purtroppo (ma non troppo) non potete intervenire in questa situazione: non è possibile dire al consigliere “lascia senza lavoratori queste fabbriche e non queste, questa scuola ma non questa”. Bisogna fare i conti col funzionamento “assoluto” delle priorità. In certi casi in cui avete carenza di manodopera, troverete perciò più conveniente fermare la produzione di una merce; questa possibilità si esplica attraverso il consigliere commerciale, a cui rimando. In conclusione: è bene sapere che esistono le priorità e come funzionano, ma esse devono essere considerate come un’eccezione e non come la prassi: la prassi è avere abbastanza lavoratori per tutte le strutture e aggiungerne altre solo quando vi sono i disoccupati necessari per farle funzionare.

### 1.3 Persone occupate e persone disoccupate

Il motivo per cui questo consigliere va consultato molto spesso è tutto in quel secondo numerino che trovate sotto le varie categorie: il numero dei disoccupati. Come ho già ripetutamente sottolineato, è inutile (anzi, è dannoso) costruire una struttura se non ci sono a disposizione i lavoratori per farla funzionare; perciò, prima di costruire *ogni* edificio che richiede manodopera, dovrete attivare questa schermata e osservare se ci sono i disoccupati necessari. Questa tabella indica il numero di lavoratori richiesto da ogni struttura.

<b>Struttura</b>	<b>Lavoratori</b>	<b>Struttura</b>	<b>Lavoratori</b>
Accademia	30	Colonia degli attori	5
Anfiteatro	12	Missione	20
Bagno	10	Cava, miniera, officina	10
Barbiere	2	Caserma	10
Biblioteca	20	Casa dei leoni	8
Cantiere navale	10	Foro	6
Clinica	5	Centro di ingegneria	5
Colosseo	25	Scalo	12
Fattoria	10	Fabbrica di bighe	10
Fontana	4	Prefettura	6
Ippodromo	150	Ospedale	30
Magazzino	6	Banchina	6
Mercato	5	Accademia militare	20
Scuola	10	Scuola gladiatoria	8
Senato	30	Granaio	6
Teatro	8	Torre	6
Tempio piccolo	2	Tempio grande	5

Le strutture non indicate non necessitano di lavoratori.

Osservando questa tabella, possiamo fare alcune osservazioni. Anzitutto, notiamo il numero esorbitante di lavoratori necessari per far funzionare l’ippodromo: prima di costruirlo, sarà necessario “accumulare” un bel po’ di disoccupazione. A parte l’eccezione costituita appunto dall’ippodromo, gli edifici che occupano il maggior numero di persone sono il Senato, l’accademia e l’ospedale, con 30 lavoratori ciascuno. Ogni città può avere un solo Senato, che va costruito prima possibile, come ho già spiegato altrove. L’ospedale è richiesto dalle case patrizie e può anche servire per curare gli ammalati durante le pestilenze. L’accademia è richiesta dalle case patrizie e serve anche per alzare il livello di cultura. Se la missione che stiamo eseguendo richiede un livello di cultura alto, dovremo costruire molte accademie per riuscire a raggiungerlo; è bene sapere che

ciascuna accademia richiede molti lavoratori e che quindi sarà difficile riuscire a costruirne dieci di seguito alla fine per alzare il livello quando tutti gli altri obiettivi sono già stati raggiunti; d'altro canto, aggiungere qualche accademia nel bel mezzo della partita può talvolta servire per combattere una disoccupazione troppo alta (vedi più in basso). Per tornare alla tabella, notiamo anche che tutte le fabbriche, sia di materie prime che di prodotti finiti che di barche, impiegano 10 lavoratori. Notiamo anche l'esiguità della forza lavoro richiesta dalla strutture religiose, motivo in più per evitare di risparmiare in questo ambito. Attenzione alla presenza dei nativi sulla mappa: costruire anche solo quattro missioni per tenerli a bada significa avere bisogno di ben 80 lavoratori in più. Infine, un occhio di riguardo meritano anche le prefetture e i centri d'ingegneria, che apparentemente si accontentano di pochi lavoratori, ma che in realtà assorbiranno larghissima parte della manodopera cittadina (dovremo costruirne molti di questi edifici!); proprio per questo il tipo di mappa influenza anche la manodopera: in una mappa desertica avremo bisogno di moltissime prefetture (anche otto per ogni isolato: totale 144 lavoratori in una città con solo tre isolati!), mentre in una mappa nordica le prefetture non servono e perciò il risparmio di manodopera sarà davvero notevole.

L'entità della disoccupazione è qui espressa sia in termini assoluti che in termini percentuali; la percentuale di disoccupati della nostra città è reperibile anche dal Senato e dal consigliere capo, ma è bene prendere l'abitudine di consultare sempre il dato assoluto, visto che la percentuale può dare un'idea ingannevole della portata reale della disoccupazione cittadina (nei primi minuti di gioco potreste vedere un 45% di disoccupati che vi fa saltare sulla sedia, ma guardando poi il dato assoluto scoprirete che si tratta solo di una trentina di persone).

Il dato relativo alle persone occupate ha un'utilità sicuramente minore di quello relativo ai disoccupati, ma non è totalmente inutile. Infatti, sommandolo a quello dei disoccupati e sottraendo poi questa somma al numero totale dei nostri cittadini, otterremo il numero di persone che non lavorano e che non stanno nemmeno cercando lavoro. In parole povere, potremo avere un'idea della quantità di persone "improduttive" (che brutta parola!) che abbiamo in città. Confrontando questo dato col grafico relativo all'età media dei nostri cittadini (reperibile presso il consigliere della popolazione, vedi più avanti) avremo veramente chiara la situazione della nostra cittadinanza: chi lavora, chi cerca lavoro, chi è troppo vecchio o troppo giovane per lavorare, chi non lavora semplicemente perché non ne ha bisogno, oppure per altri motivi ancora. Se proprio vogliamo fare le cose per bene, potremo anche calcolare il numero di patrizi presenti in città, se ce ne sono, e qual è la loro età media. Di queste questioni parlerò meglio a proposito del consigliere della popolazione.

#### *1.4 Gli stipendi*

Una delle cose più strane di Caesar III è che apparentemente tutti prendono lo stesso stipendio; e soprattutto, che nelle fasi avanzate della partita l'entrata delle tasse è superiore all'uscita degli stipendi (!) Ma anche tralasciando queste stranezze, il dato relativo agli stipendi mantiene qualche ambiguità. Anzitutto esso non si riferisce ad ogni singolo lavoratore ma a dieci lavoratori; in secondo luogo si tratta di un dato annuale e non mensile; in terzo luogo, c'è sempre qualche lieve differenza fra l'ammontare effettivo degli stipendi annuali totali e il "costo annuo stimato" riportato sotto il valore degli stipendi. Questi sono tre esempi registrati nel corso di tre diverse partite.

Esempio 1: 1374 impiegati; stipendi 43dn.

Costo annuale calcolato:  $43:10=4.3$   $1374 \times 4.3=5908.2$ dn

Costo annuale indicato dal consigliere: 5851dn

Esempio 2: 2990 impiegati; stipendi 40dn.

Costo annuale calcolato:  $40:10=4$   $2990 \times 4=11960$ dn

Costo annuale indicato dal consigliere: 11952dn

Esempio 3: 906 impiegati; stipendi 32dn.

Costo annuale calcolato:  $32:10=3.2$   $906 \times 3.2=2899.2$ dn

Costo annuale indicato dal consigliere: 2892dn

Come si evince chiaramente, il valore indicato dal consigliere è, di solito, *lievemente inferiore* rispetto a quello ottenuto col calcolo. Si tratta comunque di una differenza trascurabile, talmente

trascurabile da rendere indifferente l'utilizzo di uno o dell'altro valore al fine del calcolo effettivo della spesa per gli stipendi nel contesto delle spese cittadine. Comunque, per comprendere qual è il peso effettivo dell'uscita dovuta agli stipendi, è molto meglio consultare il consigliere finanziario, al cui capitolo rimando per ulteriori dettagli. Quello che conta sapere, in termini di giocabilità, è che il peso economico degli stipendi è davvero esiguo rispetto alle entrate cittadine (anzi, a mio avviso è troppo esiguo e sarebbe dovuto essere assai maggiore); bisogna infatti considerare che alla cifra riportata come costo annuale va sottratto l'importo delle tasse raccolte dai nostri esattori, che nelle fasi avanzate della partita (grossomodo dopo che le case hanno raggiunto il livello di insula media) è superiore alla cifra stessa del costo. Insomma, la conclusione è che alzare gli stipendi è sempre una buona idea: ad una spesa aumentata in termini irrisori corrisponde un proficuo innalzamento del morale cittadino, con tutti i vantaggi ad esso connessi (se ne parlerà più avanti). A seconda del livello degli stipendi di Roma (che in alcune partite è soggetto a variazioni), il vostro dovrebbe sempre essere almeno di 5 denari superiore, indipendentemente dall'entità delle vostre finanze.

In termini di strategia ludica avremmo finito, ma la Impressions non può cavarsela così facilmente. Sarebbe ora che ci spiegasse, infatti, come fanno i nostri cittadini a vivere con 3 o 4 denari all'anno. E soprattutto, dovrebbe spiegarci come fanno a pagare più di tasse di quanto ricevono di stipendio. Nei vari gruppi di discussione pochi affrontano questo argomento, ma io ho una mia teoria: secondo me, gli stipendi che indica il consigliere sono solo dei *livelli minimi* di stipendio (una specie di minimo sindacale pagato dallo "Stato"); in base a questi livelli minimi poi ciascuno ha il suo vero stipendio, deciso in base a contratti privati che non incidono sulle finanze della città (come avviene per le vendite dei mercati). Ovviamente, se voi al contrario di me siete persone normali e non vi fate queste assurde domande, potete continuare a vivere serenamente limitandovi a conoscere la strategia di gioco.



## 2. Il consigliere militare

### 2.1 Panoramica

Il consigliere militare può essere richiamato cliccando sull'icona con lo stendardo di una legione. Questa schermata riassume la nostra situazione riguardo l'attività militare: possiamo vedere quante e quali legioni sono ai nostri ordini, se ci sono rischi di invasione o richieste di aiuto da parte dell'Impero e altre cosucce. Questo consigliere è *importante*: può essere tranquillamente ignorato durante gran parte della partita, in quanto le informazioni che riporta sono recuperabili altrove più rapidamente, ma deve essere consultato in determinate e rare occasioni, che sono quelle in cui Cesare chiede il nostro aiuto per difendere una città. Ci sono quattro cose che possiamo *vedere* attraverso questa schermata: il numero e lo stato delle nostre legioni; il numero totale di soldati che abbiamo a disposizione; eventuali movimenti nemici; eventuali richieste di aiuto da parte dell'Impero. Ci sono due cose che possiamo *fare* attraverso questa schermata: far tornare al loro forte le legioni che abbiamo precedentemente fatto allontanare; destinare una o più legioni al servizio imperiale.

### 2.2 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 giavelotto (fanteria leggera), cavalleria e fanteria pesante. Alla funzione di ciascun tipo di legione sarà dedicato il mio prossimo saggio. 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. Per maggiori informazioni sulle battaglie lontane rimando ancora al mio prossimo saggio; qui mi limito a ricordare 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.

### 2.3 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.

### 2.4 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; della mappa dell'Impero parlerò più diffusamente nel capitolo relativo al consigliere commerciale. Comunque, tutti questi aspetti saranno puntualizzati analiticamente nel mio prossimo saggio, tutto dedicato agli aspetti militari di Caesar III.

#### *2.5 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.



## 3. Il consigliere dell'Impero

### 3.1 Panoramica

Il consigliere dell'Impero viene attivato cliccando sulla terza icona da sinistra, contrassegnata da un volto di profilo, con la corona d'alloro propria prima degli imperatori e poi dei poeti "laureati". Questa schermata è divisa in due parti: nella parte superiore possiamo vedere cosa pensa Cesare di noi, nonché tutte le richieste che egli ci ha fatto e che dobbiamo ancora soddisfare; nella parte inferiore possiamo vedere il nostro grado di carriera e i nostri risparmi, e possiamo decidere come spendere tali risparmi e quale stipendio ci meritiamo. Anche questo consigliere va etichettato con l'etichetta di *importante*: può essere trascurato gran parte del tempo, ma in alcune occasioni si rivela indispensabile. Ci sono quattro cose che possiamo *vedere* in questa schermata: il livello di approvazione di Cesare, le richieste di Cesare, il nostro titolo, l'ammontare del nostro stipendio e dei nostri risparmi. Ci sono quattro cose che possiamo *fare* in questa schermata: soddisfare le richieste di Cesare, cambiare il nostro salario, inviare un regalo a Cesare, donare i nostri risparmi (o parte di essi) alla città.

### 3.2 Il livello di approvazione imperiale

Subito sotto al nostro nome, indicato in alto sullo schermo, possiamo vedere il livello di approvazione imperiale, che il consigliere ci comunica tramite un numero e una frasetta; il valore numerico è reperibile anche presso il Senato e presso il consigliere dei livelli, al cui capitolo rimando per spiegazioni dettagliate su come esso viene calcolato. Le frasi vanno da "Cesare è molto deluso di te" (relativo ad un livello di approvazione di 30: ricordate che quando il livello scende oltre 30 –a me non è mai capitato, per fortuna- la città verrà attaccata dalle milizie imperiali), e passano per "Cesare è scontento di te", "Cesare è un po' contrariato con te", "Cesare non pensa nulla a tuo riguardo", "Cesare è moderatamente soddisfatto delle tue azioni", "Cesare è colmo di gioia per come ti stai comportando", fino a "Cesare è talmente contento di te che sta pensando di nominarti suo erede" (relativo ad un livello di approvazione di 100). Ci possono essere altre frasi oltre a quelle che ho citato, ma comunque queste frasette sono poco significative: è meglio basarsi sul valore numerico, anche perché è quello che conta per la promozione. Ovviamente, non esistono cento frasi, una per ogni numero: le frasi continuano a ripetersi e per questo il valore numerico risulta più affidabile.

### 3.3 Le richieste di Cesare

In tutte le missioni della campagna, tranne le prime due (che costituiscono il "tutorial"), riceveremo delle richieste da parte di Cesare. Queste richieste possono essere di due tipi: possono riguardare merci o truppe militari. Le richieste di merci sono molto più frequenti di quelle di truppe. Quando ci arriverà una richiesta, partirà un filmato con una biga galoppante: ci verrà comunicato che merce vuole l'imperatore, in che quantità e quanto tempo abbiamo per esaudire il suo desiderio. Presso il consigliere dell'Impero comparirà una barra subito sotto il nostro livello di approvazione: nella barra verranno indicate il tipo e la quantità di merci richieste, quante ne abbiamo in quel momento nei magazzini della nostra città e quanto tempo abbiamo ancora a disposizione per soddisfare la richiesta. Se le merci che abbiamo sono sufficienti, possiamo fare clic sulla barra per inviarle; comparirà una finestra che ci chiederà di confermare la decisione. Se le merci non bastano, comparirà la scritta "Impossibile soddisfare la richiesta". Quando le merci raggiungono una quantità sufficiente, ci verrà inviato un messaggio che si aprirà automaticamente; attenzione però, perché questo messaggio talvolta arriva con notevole ritardo: se non abbiamo molto tempo a disposizione è meglio controllare personalmente la situazione di quando in quando. Il modo migliore per soddisfare una richiesta rapidamente è quello di scegliere, per la merce relativa, l'ordine di "accumulo" presso il consigliere commerciale, al cui capitolo rimando per ulteriori spiegazioni. Dunque ogniqualvolta ci arriva una richiesta di merci la cosa migliore da fare è visitare il consigliere commerciale, scegliere "accumulo" per la merce relativa, accertarci che i magazzini accettino quella merce (se si tratta di una materia prima dovremo probabilmente modificare gli ordini speciali), e visitare il consigliere dell'Impero solo per spedirla. Se invece Cesare ci chiede delle truppe per difendere qualche città, è indispensabile visitare subito il consigliere dell'Impero perché solo lui conosce tre dati molto importanti, che non vengono riportati nella finestra col

filmato: quale città dell'Impero è minacciata, l'entità delle forze nemiche che scenderanno in campo e fra quanto tempo avverrà l'attacco (tra l'altro, è un po' strano che si sappia sempre con mesi di anticipo dove attaccherà il nemico). Successivamente, diamo un'occhiata alla mappa dell'Impero e osserviamo dove si trova la città in pericolo: non dimentichiamo infatti che le nostre truppe non possono prendere l'aereo, e che impiegheranno un bel po' di tempo per giungere dove è richiesto il loro aiuto: è perfettamente inutile inviare truppe quando mancano due mesi ad un attacco contro una città che si trova dall'altra parte dell'Impero. Comunque, generalmente le richieste di aiuto militare arrivano quando la partita è già in fase avanzata e dunque quando non dovremo (si spera) cominciare da zero l'addestramento delle reclute. La quantità di soldati da inviare dipende dalle dimensioni della forza nemica indicate dal consigliere: di solito, contro una "piccola forza" è sufficiente una legione ben addestrata, contro una "forza di medie dimensioni" servono almeno tre legioni e contro una "grande forza" è bene inviare tutti i nostri soldati (sei legioni). Teniamo sempre a mente che una legione addestrata all'accademia militare vale almeno quanto due legioni non addestrate, e che il morale influenza moltissimo le prestazioni dei nostri soldati. Una volta appurate tutte queste cose e decisi i soldati da inviare, visitiamo il consigliere militare e assegniamo le relative legioni al "servizio imperiale" attraverso l'apposito pulsante. Subito dopo, visitiamo nuovamente il consigliere dell'Impero e facciamo clic sulla barra che riporta la richiesta per inviare i soldati: ci verrà chiesto di confermare la nostra decisione. Quando torneremo alla mappa di gioco, i soldati assegnati per la missione cominceranno a muoversi verso il punto di uscita della mappa; una volta scomparsi, potremo seguire i loro movimenti attraverso la mappa dell'Impero. Se tutto va bene, riceveremo l'annuncio della vittoria e potremo costruire un arco di trionfo in città; dopo qualche mese, i nostri soldati faranno ritorno e correranno a riposarsi al loro forte (potrebbero essere col morale a terra e ridotti di numero, anche se hanno vinto). E' molto importante sforzarsi di soddisfare più in fretta possibile le richieste di Cesare: nel caso delle merci, ci verrà data una seconda possibilità nel caso in cui non facessimo in tempo; la benevolenza di Cesare crescerà (di poco) anche se obbediamo entro questo secondo termine. Ovviamente, più in fretta esaudiamo la richiesta (e più la richiesta è gravosa) più aumenta la benevolenza; d'altro canto, se manchiamo anche la seconda possibilità, la benevolenza subirà una diminuzione. Occorre prestare la massima attenzione soprattutto alle richieste di aiuto militare: in questo caso non c'è una seconda possibilità, e la benevolenza subirà un vero tracollo nel caso in cui non inviassimo nessun soldato. E' molto meglio, piuttosto, inviare dei soldati che sicuramente verranno sconfitti: Cesare apprezzerà lo sforzo e la sua benevolenza calerà in modo più contenuto. D'altro canto, se le nostre truppe vinceranno la benevolenza aumenterà moltissimo, anche di venti punti in un colpo solo, se il nemico era particolarmente ostico.

Se siete giocatori principianti e temete di non riuscire a gestire le richieste di Cesare, fate una visitina a Caesar III Heaven (<http://caesar3.heavengames.com>) e scaricate i due ottimi "Walkthroughs", uno relativo alla campagna militare e uno relativo a quella pacifica (rispettivamente di Angel Reckless Rodent e di Cherub Marty Party). In essi potrete trovare, per ogni missione, una lista completa di tutte le richieste che vi verranno fatte, con indicati mese ed anno della richiesta, tipo e quantità di merci, tempo a disposizione per soddisfare l'imperatore. Sapendo questi dati in anticipo, potrete cominciare ad accumulare le merci ancora prima che vi arrivi la richiesta. Naturalmente, io vi consiglio prima di provare a giocare senza "Walkthroughs" sotto mano: la bellezza del gioco sta anche nel ricevere una richiesta inaspettata.

#### *3.4 Il nostro livello di carriera e i nostri risparmi*

La parte inferiore della schermata col consigliere dell'Impero si occupa di "noi". Prima di tutto è indicato il nostro livello di carriera, che parte da "Cittadino" fino ad arrivare a "Cesare" (vedi sotto per l'elenco completo dei livelli di carriera). Il nostro livello di carriera corrisponde alla missione che stiamo giocando e non può essere modificato. Se stiamo giocando una missione personalizzata, il nostro livello di carriera sarà sempre quello di "cittadino". A ciascun livello di carriera corrisponde uno stipendio, che alimenta le nostre finanze personali. I nostri risparmi (che sono "cumulativi", cioè restano quando si passa da una missione all'altra della campagna) sono un

elemento molto importante e spesso trascurato: come vedremo sotto, essi possono salvarci dai guai in più di una occasione.

### 3.5 *Il nostro salario*

Cesare ci concede un salario per la nostra attività di governatore. All'inizio di ogni partita, il salario è settato per default al livello che corrisponde al nostro "titolo", cioè al nostro livello di carriera. Ecco tutti i titoli e i relativi salari.

Cittadino	0dn
Funzionario	2dn
Ingegnere	5dn
Architetto	8dn
Questore	12dn
Procuratore	20dn
Edile	30dn
Pretore	40dn
Console	60dn
Proconsole	80dn
Cesare	100dn

Tralasciamo la veridicità storica di questi titoli, almeno per ora, e limitiamoci all'aspetto ludico. Questi stipendi sono mensili: dando un'occhiata al consigliere finanziario possiamo farci un'idea di quanto pesi nelle finanze cittadine il nostro salario.

Il nostro stipendio può essere modificato. Facendo clic su di esso, ci verrà presentata la lista di tutti gli stipendi disponibili, fra cui potremo scegliere il nostro. Generalmente, è un'ottima idea lasciare lo stipendio come sta. Infatti, aumentandolo ne risentirà il nostro livello di benevolenza, mentre diminuendolo assottiglieremo i nostri risparmi. Ovviamente, ci sono delle eccezioni; se il nostro stipendio pesa troppo nelle finanze cittadine (e questo può capitare nelle prime fasi delle ultime partite, quando il nostro stipendio è molto alto) è sicuramente una buona idea abbassarlo e rialzarlo solo quando la nostra città avrà entrate stabili. Al contrario, se abbiamo superato di molto il livello di benevolenza richiesto dallo scenario, nulla ci vieta di alzarci lo stipendio in modo da avere più risparmi a disposizione nelle partite successive. Poiché non possiamo portare con noi i nostri risparmi dopo la fine della carriera, è una buona idea fissare a 0 il nostro stipendio nell'ultima missione.

### 3.6 *Spendere i nostri risparmi*

I soldi che accumuliamo col nostro salario non servono solo per lustrarci la vista o per navigarci dentro come zio Paperone. Possiamo infatti spenderli in due modi, accessibili attraverso gli altri due tasti che si trovano nella parte inferiore della schermata del consigliere dell'Impero.

Il primo tasto porta scritto: "Invia un dono": possiamo cliccare qui se vogliamo regalare qualcosa a Cesare. Ci verranno date tre opzioni: invia un dono modesto, invia un dono generoso, invia un dono abbondante. I doni sono di natura molto fantasiosa (un manoscritto pregiato, un gruppo di schiavi addestrati ecc.), e il loro costo non è sempre fisso ma dipende dall'entità dei nostri risparmi. Cioè la "modestia", la "generosità" e l'"abbondanza" sono calcolate in base ai soldi che abbiamo a disposizione; generalmente, un dono abbondante consumerà circa  $\frac{3}{4}$  dei nostri soldi, uno generoso circa  $\frac{1}{2}$ , uno modesto circa  $\frac{1}{4}$ . Dunque, anche avendo pochissimi soldi a disposizione potremo inviare un dono "abbondante" e il suo effetto sarà identico al dono "abbondante" che avremmo spedito se fossimo stati ricchi sfondati. Lo scopo di questi doni è uno solo: aumentare il livello di benevolenza. Ovviamente, più il dono è grande (ma questa grandezza, come ho appena spiegato, non dipende dal costo del dono), maggiore sarà l'effetto sul livello di benevolenza. Ma c'è un problema: ha una grande importanza anche la distanza temporale fra un dono e l'altro. Spedire molti doni in successione non serve a molto, perché l'effetto dei doni successivi al primo sarà molto diminuito, fino ad annullarsi completamente. Per questo è complicato stabilire di quanti punti precisamente ogni dono alza il livello di benevolenza. Bisogna in ogni occasione fare degli esperimenti per verificarlo. Secondo me comunque, i doni sono uno strumento da usare solo in casi disperati. Non dimentichiamo che ogni missione della campagna è strutturata in modo che,

soddisfacendo tutte o quasi le richieste fattecì da Cesare, il livello di benevolenza alla fine sarà ben più alto di quello richiesto. Dunque, avremo problemi con la benevolenza solo se falliremo queste richieste: in tal caso inviare doni sarà l'unico modo per alzarla; la cosa migliore è spedire un certo dono (meglio modesto, se possibile) ogni dodici mesi. L'importante (questo è un avviso per i principianti) è non cominciare a inviare doni nelle prime fasi della partita: Cesare ci farà l'abitudine e in seguito ne pretenderà sempre di più.

Il secondo tasto porta scritto "Dona alla città": possiamo usarlo per inviare parte dei nostri risparmi (o anche tutti) alla nostra città. Potremo scegliere una certa quantità (selezionando una delle quantità proposte o stabilendola con precisione attraverso le frecce), che verrà immediatamente aggiunta al tesoro cittadino. Questa funzione è misconosciuta e merita di essere pienamente sottolineata perché, nel mio caso, almeno un paio di volte è servita a salvare la partita. Ci sono infatti delle missioni, nella fase avanzata della campagna (e al livello di difficoltà "molto difficile", quello che uso io) in cui i fondi iniziali non sono assolutamente sufficienti per far decollare l'economia. Qui è forse bene aprire una piccola parentesi. Ogni partita comincia con una certa quantità di denaro che varia a seconda della missione ma anche a seconda del livello di difficoltà che abbiamo scelto (per maggiori dettagli potete consultare il readme dell'upgrade). Se esauriamo questi fondi, Cesare ci concederà un'altra possibilità regalandoci altri 5000 denari senza interesse. Questo "regalo" non comporta alcuna diminuzione del livello di benevolenza e dunque può essere tranquillamente sfruttato: tuttavia, è una sfida ulteriore riuscire a far nascere la propria città senza questi fondi aggiuntivi (e il più delle volte è possibile). Attenzione: nell'ultima missione (sia della campagna pacifica che di quella militare) i fondi aggiuntivi non ci sono; tuttavia questo non provoca alcun problema se si conosce un trucchetto che vedremo dopo. Se esauriamo di nuovo i soldi dopo che abbiamo ricevuto i fondi aggiuntivi, cominciano i problemi seri. Cesare ci darà i soldi per non fallire, ma ci farà pagare un pesante interesse e il livello di benevolenza continuerà a calare finché non torneremo in attivo. Generalmente, esaurire i soldi è la cosa peggiore che ci può capitare perché scatena una serie di disgrazie correlate che il più delle volte porta alla sconfitta. Parleremo meglio di queste cose quando affronteremo il consigliere finanziario. Per ora è bene sapere che esiste la possibilità di scongiurare il passivo: questa possibilità è costituita appunto dai nostri risparmi. Non facciamo gli avari: è sicuramente una buona idea spendere anche tutti i nostri risparmi pur di evitare il passivo e tutti i gravi problemi ad esso connessi. I risparmi sono così importanti proprio per questo motivo: per questo se la nostra città va bene e se il livello di benevolenza è più alto di quello richiesto è una buona idea aumentarci lo stipendio: quei soldi, che in questo momento magari non influenzano minimamente il bilancio cittadino, in futuro potrebbero salvarci la carriera. Una cosa importante da non dimenticare (è il trucchetto a cui alludevo prima) è che non possiamo portare con noi i nostri risparmi dopo la fine della carriera: perciò, tanto vale donarli tutti alla nostra città all'inizio dell'ultima missione. Chi non lo fa, troverà quasi impossibile farsi bastare i pochi fondi disponibili; chi lo fa, al contrario, avrà sempre molto denaro, anche troppo (sempre se ha amministrato bene i suoi risparmi in tutte le partite precedenti).



## 4. Il consigliere dei livelli

### 4.1 Panoramica

Per vincere una partita di Caesar III facente parte della “carriera” bisogna raggiungere un certo numero di abitanti e un certo punteggio, che viene calcolato in quattro ambiti o “livelli”: la cultura, la prosperità, la pace e la benevolenza. Il consigliere dei livelli, contrassegnato da un'icona con due colonne, serve appunto per monitorare la nostra condizione relativamente a questi quattro punteggi. In realtà, questi quattro livelli sono il frutto di determinate operazioni matematiche effettuate sulla nostra città, e non è detto che rispecchino veramente lo stato di salute e di sviluppo della nostra creazione; tuttavia questi sono i criteri adoperati nel gioco, perciò vale la pena conoscerli, anche se la materia risulta effettivamente un po' ostica. Il consigliere dei livelli è *accessorio*, e merita di essere consultato solo nelle ultime fasi della partita, quando la nostra città ha già tutti gli abitanti richiesti da quella missione (il numero di abitanti richiesti è indicato anche nella parte alta della schermata di questo consigliere). I livelli sono rappresentati anche graficamente, attraverso quattro colonne corinzie; quando sopra di esse compare un capitello, significa che quel livello è sufficiente per superare la missione. Attraverso questa schermata possiamo *vedere* i nostri quattro punteggi e leggere dei consigli per farli aumentare; il consigliere dei livelli non contempla funzioni operative.

### 4.2 Il livello di cultura

Il primo dei quattro livelli è il livello di cultura. L'entità di questo punteggio si basa sulla presenza in città di alcuni edifici e sulla “copertura” che tali edifici offrono alla cittadinanza. Gli edifici che interessano questo livello sono gli edifici culturali (scuole, biblioteche e accademie; le missioni *non* influenzano il livello di cultura), gli edifici religiosi (templi grandi e piccoli, oracoli) e i teatri. Un livello di cultura pari a 100 è il risultato della seguente situazione: 1) la città ha un numero di templi e/o oracoli tale da far sì che tutti gli dei siano sempre “felici”, “deliziati” o “esaltati”, indipendentemente dalle festività; 2) la città ha una copertura “perfetta” per scuole, biblioteche, accademie e teatri. Queste coperture e l'umore degli dei possono essere controllati attraverso le schermate dei relativi consiglieri, come vedremo più avanti.

Qui bisogna aprire una piccola parentesi. Talvolta, ci capiterà di avere tutte le case della nostra città dotate, ad esempio, di un accesso alla biblioteca. Visitando però il consigliere dell'educazione, questi ci dirà che le biblioteche che abbiamo in città servono solo un quarto dei nostri cittadini, e quindi che la copertura assicurata da quelle biblioteche è “scarsa”. Com'è possibile, se tutte le case hanno quell'accesso? E' possibile, perché in Caesar III esistono due tipi di accesso: l'accesso *locale* e l'accesso *globale*. Quando una casa è visitata da un passante, essa acquista un accesso locale a quella struttura: gli accessi locali consentono lo sviluppo delle case. Gli accessi globali non c'entrano con i movimenti dei passanti: riguardano unicamente lo *spazio* disponibile all'interno di ogni struttura. Un bibliotecario è in grado di servire “localmente” un intero isolato doppio, ma la sua biblioteca può ospitare al massimo 800 persone, quindi avendo solo una biblioteca per ogni isolato doppio l'accesso globale a quella struttura sarà scarso. I più attenti si saranno accorti che la quantità di persone servite (e di conseguenza la copertura globale cittadina) è indicata solo per alcuni edifici (ad esempio, il consigliere sanitario non sa dirci com'è la copertura globale delle cliniche): nella fattispecie, solo per gli edifici che servono per calcolare il livello di cultura e il “coefficiente di intrattenimento” (di cui parleremo più avanti). Dunque, il modo di procedere più corretto è il seguente: fornire gli accessi locali che ci servono per far sviluppare le case fino al livello che vogliamo, curando di risparmiare il più possibile sulla manodopera; alla fine, quando tutti gli altri livelli sono raggiunti, aggiungere gli edifici necessari per alzare la copertura globale e, quindi, il livello di cultura. Non ha nessuna importanza il luogo di costruzione di questi ultimi edifici: potete anche costruire quattro biblioteche una di fianco all'altra lontano dalle case, tanto il percorso di quei bibliotecari non vi interessa alcunché.

Vediamo un po' meglio come viene calcolato il livello di cultura. Anzitutto, il livello è diviso in cinque parti. Quei 100 punti totali sono:

- 30 relativi alla religione;
- 25 relativi al teatro;

20 relativi alla biblioteca;  
15 relativi alla scuola;  
10 relativi all'accademia.

In pratica, se la copertura globale dei teatri è “perfetta”, otterremo 25 punti. Se non lo è, otterremo un numero di punti direttamente proporzionale all'entità della copertura globale: un po' meno di 25 se la copertura globale è “molto buona” o “eccellente”, pochi se la copertura è “scarsa”, nessuno se non abbiamo alcun teatro. Lo stesso dicasi per tutti gli altri edifici collegati a questo livello. Fanno eccezione, almeno in parte, gli edifici religiosi, che sono tutti ricondotti all'interno della medesima tipologia; per essere felice, una divinità deve avere una copertura globale perfetta di edifici ad essa dedicati, siano essi templi piccoli, templi grandi, oracoli o una combinazione di questi edifici; in pratica, con una popolazione di 3000 possiamo raggiungere il medesimo risultato sia con 2 templi grandi (copertura globale: 1500 persone) sia con quattro templi piccoli (copertura globale: 750 persone); ovviamente, tutte le divinità devono avere questa copertura per ottenere quei trenta punti.

Il sistema migliore per aumentare il proprio livello di cultura consiste nel visitare il consigliere dei livelli e leggere il suo consiglio in proposito. Il consigliere vi dirà: “nella tua città non ci sono abbastanza biblioteche”, oppure “hai troppo pochi teatri nella tua città”, o cose del genere (tra l'altro, potrebbe anche dirvi: “nella tua *scuola* ci sono poche scuole”!!!). Tornate nella mappa principale, aggiungete uno o due degli edifici suggeriti e tornate a vedere com'è cambiato il livello di cultura e cosa altro suggerisce il consigliere. Il livello di cultura muta istantaneamente, non è necessario attendere la fine dell'anno per notare qualche cambiamento. Così facendo, non dovrebbero esserci problemi per alzare questo livello.

Ma c'è un ma. Come spesso succede, chi fa di testa sua, invece che badare i suggerimenti del consigliere, può ottenere risultati migliori. Il consigliere infatti tende a farci alzare il livello di cultura in modo “omogeneo” fra le sue diverse componenti. Ciò significa che, se in città abbiamo pochi teatri, templi, scuole e biblioteche e nessuna accademia, il consigliere ci suggerirà di costruire accademie. Cerchiamo di spiegare le cose in modo più chiaro. Il consigliere segue una priorità nel darci i suoi consigli: le priorità corrispondono all'ordine con cui ho indicato sopra le diverse componenti del livello (religione, teatro, biblioteca, scuola, accademia). Tuttavia, queste priorità sono seguite solo nel caso in cui le coperture globali degli edifici relativi alle componenti del livello *siano uguali*. Cioè, se abbiamo una copertura media per tutte le componenti e una copertura scarsa per le scuole, il consigliere suggerirà di costruire scuole. Quando anche la copertura delle scuole sarà media, allora il consigliere ricomincerà a seguire la lista delle priorità, e quindi ci suggerirà di costruire più luoghi di culto. Il giocatore attento e scaltro potrà però fare di testa sua, sapendo benissimo che si può raggiungere un livello culturale di 90 senza costruire neanche un'accademia. Basta osservare le varie coperture globali, magari fare qualche calcolo e regolarsi di conseguenza.

#### 4.3 Il livello di prosperità

La seconda colonna da sinistra nella schermata del consigliere dei livelli è quella del livello di prosperità. Si tratta forse del livello più studiato dai videogiocatori, perché generalmente è quello che crea più problemi, per diverse motivazioni che adesso vedremo.

Il livello di prosperità dipende da una serie di fattori connessi allo sviluppo della nostra città. Questi fattori sono: il bilancio cittadino, la disoccupazione, il livello dei salari, i tipi di cibo disponibili per i cittadini, il pagamento dei tributi annuali a Cesare, la presenza in città di un ippodromo attivo, il livello di sviluppo delle case. Così ci dice l'aiuto in linea, credendo che ci basti. Invece non ci basta. Effettivamente questi fattori entrano in gioco, ma bisogna sapere come. Proviamoci.

Anzitutto, il livello di prosperità muta annualmente. Cioè, muta *molto lentamente*. Questo non è un problema, se organizzate fin dall'inizio la vostra città in funzione del livello di prosperità che dovete raggiungere (o che volete raggiungere). Infatti, il livello di prosperità è altamente influenzato dall'urbanistica cittadina. Cosa c'entra l'urbanistica con la prosperità, direte voi. C'entra, perché fra i fattori elencati prima frettolosamente, quello che più ci interessa è il livello di sviluppo delle case. Il livello di sviluppo delle case infatti determina il punto massimo che la nostra prosperità potrà

raggiungere: quindi se la prosperità richiesta è alta, sarà necessario pensare fin da subito a qualche isolato patrizio, oppure a costruire la città in modo che le case plebee raggiungano il massimo livello di sviluppo. A dire il vero, non è perfettamente corretto dire che avere case molto sviluppate “aumenta” la nostra prosperità: lo sviluppo delle case non determina alcun aumento diretto, ma si limita a stabilire il *livello massimo* che la prosperità può raggiungere. A determinare l’aumento (o la diminuzione) annuale della nostra prosperità sono gli altri fattori, come vedremo in dettaglio più sotto.

Per ora, restiamo a quel *livello massimo* stabilito dallo sviluppo delle case. Come viene calcolato esattamente questo livello? Ogni tipo di abitazione ha un “coefficiente di prosperità” (*prosperity rating*). Se la città è composta solo da quel tipo di abitazione, la prosperità massima sarà uguale a quel coefficiente. Se in città vi sono più tipi di abitazioni, il programma effettua una media tenendo conto del numero di persone che abitano in ogni tipo di abitazione. Meglio fare qualche esempio. La tenda grande ha un coefficiente di prosperità pari a 10; dunque, se nella nostra città di 1000 abitanti ci sono solo tende grandi, la prosperità massima raggiungibile sarà 10. Aggiungiamo 200 persone che vivono in case piccole (coefficiente di prosperità 35); la prosperità massima sarà:

$$(1000 \times 10) + (200 \times 35) = 17000 / 1200 = 14.2 = 14.$$

Aggiungiamo 10 persone che vivono in palazzi di lusso (coefficiente di prosperità 1750):

$$(1000 \times 10) + (200 \times 35) + (10 \times 1750) = 34500 / 1210 = 28.5 = 28.$$

Quest’ultimo esempio dimostra come la presenza anche di pochissimi patrizi in città abbia una influenza decisiva sul livello di prosperità (che comunque può arrivare a livelli molto alti anche facendo sviluppare al massimo le case plebee). Riporto in questa tabella i coefficienti di prosperità per tutti i tipi di abitazione:

<b>Tipo di abitazione</b>	<b>Coefficiente di prosperità</b>
Tenda piccola	5
Tenda grande	10
Baracca piccola	15
Baracca grande	20
Capanna piccola	25
Capanna grande	30
Casa piccola	35
Casa grande	45
Insula piccola	50
Insula media	58
Insula grande	65
Insula grandiosa	80
Villa piccola	150
Villa media	180
Villa grande	400
Villa grandiosa	600
Palazzo piccolo	700
Palazzo medio	900
Palazzo grande	1500
Palazzo di lusso	1750

Capito come viene calcolato il “livello massimo”, vediamo ora che cosa concretamente determina la crescita o il calo del livello di prosperità (ricordo ancora che questa crescita o questo calo avviene fra dicembre e gennaio). Ecco elencati nel dettaglio tutti i fattori:

- +2 se la città ottiene un profitto;
- +1 se il 10% o più dei cittadini vive in case patrizie;
- +1 se meno del 30% dei cittadini vive in tende o baracche;



- +1 se la città ha un ippodromo attivo;
- +1 se la città ha una disoccupazione inferiore al 5%;
- +1 se le persone che vivono nelle case di livello inferiore all'insula grandiosa hanno a disposizione più di un tipo di cibo;
- +1 se i salari sono superiori di almeno due denari rispetto a quelli pagati da Roma;
- 1 se la città perde soldi;
- 1 se la disoccupazione è superiore al 15%
- 1 se i salari sono inferiori a quelli di Roma;
- 3 se la città va in debito (tranne la prima volta);
- 3 se la città non paga il tributo all'imperatore.

Possiamo fare molte osservazioni su questi dati. Anzitutto, la prosperità può salire *al massimo* di 8 punti fra un anno e l'altro, mentre il calo massimo è di 9 punti. In secondo luogo, molti fattori spesso tirati in ballo con la prosperità non hanno invece *alcuna influenza su di essa*: si tratta, ad esempio, della presenza delle residenze del governatore o di statue grandi, del livello delle tasse, della mancanza di lavoratori. Per quanto riguarda il lato economico, notiamo anzitutto che l'entità del nostro profitto è irrilevante ai fini del calcolo: guadagnare 20000 denari o guadagnarne 2 è la stessa cosa, otterremo comunque un aumento di 2 punti; lo stesso si può dire sull'entità del debito. Notiamo altresì che la crisi economica provoca un vero tracollo nella prosperità: è inutile avere un sacco di palazzi di lusso se poi la nostra città non riesce a stabilire entrate sicure. Teniamo comunque presente che i problemi economici influiscono soprattutto sul livello di benevolenza, e che a Cesare interessa relativamente poco il livello di prosperità cittadino: l'importante per lui è che non perdiamo soldi e che paghiamo il suo tributo. Qualche altra osservazione: il livello di sviluppo delle case ha anche una funzione "attiva" rispetto al livello di prosperità, ma tale funzione si concreta in una semplice forbice percentuale che di solito è solo parzialmente accoglibile con facilità (e dunque traducibile in crescita concreta); infatti sarà facile avere meno del 30% dei cittadini in tende o baracche, se la città è ben organizzata, mentre sarà abbastanza raro avere più del 10% dei cittadini in case patrizie (anche perché è abbastanza raro, almeno nelle missioni della campagna, dover costruire case patrizie). L'ippodromo attivo alza la prosperità di un punto ogni anno; "attivo" non significa solo dotato di lavoratori ma anche con delle corse all'interno (cioè dev'esserci almeno una fabbrica di bighe in città); se la vostra città soffre di disoccupazione elevata, potete anche pensare di costruire un ippodromo "inutile" solo per questo scopo (in questo caso è bene fare attenzione a non far passare le bighe di fianco alle case, in modo da non dar vita a sviluppi non voluti). Qualche attenzione meritano i salari: il fatto che il loro livello possa alzare (o abbassare, nel caso sciagurato che qualche pazzo decida di farli scendere) la prosperità è un motivo in più per decidere di aumentarli fin dall'inizio della partita. Per quanto riguarda il cibo consumato dai cittadini, la questione non è ancora del tutto chiara, ma grossomodo dovrebbe funzionare così: la prosperità aumenta di un punto ogni anno se i cittadini che vivono nelle case a cui serve un solo tipo di cibo (cioè tutte le case plebee eccetto l'insula grandiosa) hanno a disposizione più di un tipo di cibo. Questa doppia disponibilità rappresenta un "lusso", o meglio la prova che la città sta sovraproducendo e dunque è molto prospera. Ma ci sono punti oscuri; per esempio: basta che solo una di queste case abbia due tipi di cibo perché la prosperità salga o devono averli tutte le case interessate? Comunque, resta un fatto ben evidente a chiunque: se le vostre case plebee possono avere due tipi di cibo è sicuramente una buona idea farle sviluppare senza indugio fino al livello di insula grandiosa: è vero, perderete quel punto in più di prosperità, ma in compenso il vostro livello massimo salirà da 65 ad 80. Mi sembra un buon affare.

#### 4.4 Il livello di pace

Il livello di pace rappresenta la sicurezza che la vostra città riesce a garantire ai suoi abitanti, tendendo lontani nemici e ribelli dal centro e dalle case.

All'inizio della partita, il livello di pace è a 0. Esso sale man mano che passano gli anni, a patto che la città non subisca gravi perdite in seguito a invasioni o rivolte. E' abbastanza semplice comprendere come questo livello viene calcolato. Dopo il primo anno di gioco, esso aumenta di 2 punti, e così anche dopo il secondo anno; a partire dal terzo anno, l'aumento è di 5 punti ad ogni

passaggio fra dicembre e gennaio. La crescita prosegue ininterrotta finché le invasioni o le rivolte non distruggono alcun edificio cittadino. Se i nemici riescono ad avvicinarsi alla città e distruggono qualche edificio, il livello cala *immediatamente* di 1 punto per ogni edificio distrutto, e resta comunque stabile finché i nemici o i rivoltosi non sono stati tutti sconfitti. Una volta che questo succede, il livello ricomincia a salire, però ricominciando dall'inizio il "ciclo" della crescita: cioè i primi due anni cresce di 2 punti, a partire dal terzo di 5 punti. Attenzione: ci sono alcuni edifici che *non* vengono considerati ai fini del calo del livello di pace in seguito alle distruzioni nemiche: si tratta degli edifici che sono generalmente connessi alla difesa della città e che dunque è ovvio che possano subire danni in seguito alle invasioni. Nella fattispecie si tratta di: mura, torri, portali, prefetture, centri di ingegneria, tende grandi e piccole, acquedotti, cisterne. Questi edifici possono essere distrutti dai nemici senza che il livello di pace ne risenta (se un'invasione distrugge solo tratti di mura e di acquedotto, ad esempio, il livello continuerà a crescere di 5 punti ogni anno come se non fosse successo niente). Molti si chiederanno: cosa c'entrano le tende, le cisterne e gli acquedotti? Le strutture idriche spesso sono collocate ai margini della mappa e dunque sono un bersaglio facile per i nemici: probabilmente si tratta di una semplice facilitazione. Per quanto riguarda le tende, alla Impressions spiegano che le hanno incluse fra gli edifici "abbattibili" perché così il giocatore può costruire mura e torri lontane dalla città e servire quelle torri con tende senza subire troppi danni. Alcuni includono nella lista anche pozzi e fontane: credo invece che abatterli provochi un calo nel livello di pace. Lo stesso dicasi delle scuole gladiatorie e delle case dei leoni che, anche se possono essere adoperate militarmente, sono normalmente strutture di intrattenimento e dunque capaci di far scendere il livello di pace.

#### 4.5 Il livello di benevolenza

L'ultimo livello, quello di benevolenza, misura la considerazione che Cesare ha di voi. Di questo livello si è già parlato, almeno tangenzialmente, a proposito del consigliere dell'Impero; lì infatti possiamo reperire, oltre al valore numerico del livello, anche una piccola frase che lo "traduce". Ora vedremo più in dettaglio che cosa fa salire e scendere il livello; premetto però che ci sono ancora punti oscuri, e invito fin da subito chi ne sa più di me a farsi avanti per chiarire i "misteri".

Anzitutto, il livello di benevolenza non parte da 0 ma da un valore più alto, che dipende dal livello di difficoltà che avete scelto (per i dettagli rimando ancora al file Leggimi relativo all'update). Nel livello di difficoltà "normale", il livello di benevolenza iniziale è di 50, corrispondente a "Cesare non pensa nulla a tuo riguardo". Questo livello subisce due tipi di variazioni: variazioni annuali e variazioni occasionali. Cominciamo dalle variazioni annuali: ad ogni passaggio da dicembre a gennaio, il livello di benevolenza cala:

- 1) di 2 punti se percepite uno stipendio pari al vostro grado nella carriera;
- 2) di 1 punto se percepite uno stipendio inferiore al vostro grado nella carriera (non conta di quanto è inferiore lo stipendio);
- 3) di 3 punti o più se percepite un salario superiore al vostro livello di carriera (il livello cala di 3 punti se scegliete lo stipendio immediatamente superiore al vostro; di 4 punti se scegliete lo stipendio due volte più in alto del vostro, e così via).

Dunque, ogni anno alla fine dell'anno il livello di benevolenza subisce un calo, che può essere minimizzato abbassando lo stipendio, ma sempre di calo si tratta. Per far crescere questo livello occorre fare riferimento al secondo tipo di variazioni, le variazioni "occasional". In pratica, queste variazioni sono il frutto di determinate azioni compiute da parte vostra. Esistono quattro azioni che influenzano il livello di benevolenza: il pagamento del tributo annuale a Cesare (e l'eventuale debito cittadino), il soddisfacimento delle richieste imperiali, l'invio di regali a Cesare, il raggiungimento di una *milestone* di quella missione. Vediamo nel dettaglio queste quattro azioni e il loro riflesso sulla benevolenza.

Cominciamo dal pagamento del tributo. Come potete vedere consultando il consigliere finanziario (al cui capitolo rimando per altri dettagli), ogni anno la vostra città, al passaggio fra dicembre e gennaio, deve pagare a Cesare una certa quantità di denaro, decisa unilateralmente da Cesare stesso. Se la vostra città è in debito, non può pagare il tributo: questo mancato pagamento

farà aumentare il calo “annuale” di diversi punti, che aumentano se il tributo manca per più anni di seguito. Purtroppo, non sono riuscito a scoprire come viene determinato il tributo (probabilmente non c’è niente da scoprire, visto che le cifre sembrano determinate casualmente) né le cifre esatte della sua influenza sul livello di benevolenza. Poco male, visto che una delle vostre priorità dovrebbe essere proprio quella di non incorrere mai nel famigerato debito.

Le richieste imperiali sono già state trattate nel capitolo relativo al consigliere dell’Impero. Cerchiamo qui di vedere più in dettaglio come esse influenzano il livello di benevolenza. Teoricamente, le cose dovrebbero stare in questo modo: se una richiesta relativa a merci viene soddisfatta *immediatamente*, il livello di benevolenza cresce di 1 punto per ogni unità di merci inviata, fino ad un massimo di 10 punti. Se la richiesta riguarda aiuti militari, la crescita può arrivare fino a 15 punti. Nel caso in cui il soddisfacimento arrivi con un po’ di ritardo, la crescita subirà un calo direttamente proporzionale all’entità del ritardo. Una piccola crescita si verifica anche nel caso in cui le truppe da noi inviate risultino sconfitte. Se la richiesta non viene soddisfatta, il livello di benevolenza cala; se la richiesta concerneva aiuti militari, il calo può anche toccare i 15 punti. Come vedete, anche qui mancano dati precisi, che spero di riuscire quanto prima a reperire.

Passiamo ai regali, di cui sappiamo già parecchio (vedi il capitolo relativo al consigliere dell’Impero); qui vediamo con precisione l’effetto di questi regali sul livello di benevolenza. Come abbiamo già detto, l’effetto dei regali diminuisce col diminuire delle dimensioni del regalo ma anche con la frequenza dei regali stessi: per ottenere un effetto “pieno” non bisogna inviare più di un regalo durante lo stesso anno. Ho riassunto tutti gli effetti dei regali in questa tabella:

	<b>Dono modesto</b>	<b>Dono generoso</b>	<b>Dono abbondante</b>
1° dono	+3	+5	+10
2° dono	+1	+3	+5
3° dono	0	+1	+3
4° dono	0	0	+1

La prima colonna si riferisce ad una successione contenuta nel medesimo anno. Quando l’anno cambia, viene “azzerato” il conteggio dei doni, che quindi tornano ad avere l’effetto “pieno”. Attenzione, perché la successione si riferisce ai doni in generale e non ad ogni tipo di dono separatamente: se mandiamo un dono abbondante e subito dopo un dono generoso, quel dono è il “secondo” durante quell’anno, e dunque avrà un effetto di +3 punti nel livello di benevolenza. I doni oltre al quarto non hanno mai alcun effetto.

L’ultima variazione occasionale del livello di benevolenza riguarda il mancato raggiungimento di una determinata *milestone* (pietra miliare) della missione della campagna in un determinato lasso di tempo. Una “pietra miliare” è, in pratica, una certa quantità degli obiettivi contemplati dalla missione. Cesare si aspetta che tale quantità, espressa in forma percentuale, venga raggiunta in un lasso di tempo ragionevole. Più precisamente, Cesare pretende che:

- 1) il 25% dei vostri obiettivi venga raggiunto entro 10 anni dall’inizio della missione;
- 2) il 50% dei vostri obiettivi venga raggiunto entro 20 anni dall’inizio della missione;
- 3) il 75% dei vostri obiettivi venga raggiunto entro 30 anni dall’inizio della missione;
- 4) il 100% dei vostri obiettivi venga raggiunto entro 40 anni dall’inizio della missione.

Dunque, Cesare si arrabbia se procedete troppo lentamente nell’esecuzione del vostro incarico. La cosa funziona così: quando scatta una *milestone*, Cesare controlla a che punto siete, vale a dire controlla i vostri quattro livelli e il numero di abitanti della vostra città; se avete raggiunta o superata la percentuale relativa a quella *milestone*, nulla succede al livello di benevolenza; se invece non l’avete raggiunta, la benevolenza cala di 5 punti (secondo alcuni, di 10 punti). Detto così, sembra che Caesar III sia un gioco a tempo. Niente di più falso. Le *milestones* sono molto ampie e non servono affatto a far sentire il fiato sul collo al giocatore: al massimo, vi capiterà di superare la seconda (20 anni), ma di solito a quel punto sarete certo a metà del vostro lavoro. Generalmente, le *milestones* non hanno un gran peso nel calcolo del livello di benevolenza,

e la loro indagine qui serve più che altro a soddisfare le nostre curiosità: procedete pure con lentezza, ch  questo   il modo migliore per affrontare questo gioco.

Questi sono i fattori che modificano il livello di benevolenza. Occorre restare ancora un po' sull'argomento, perch  quest'ultimo livello pu  provocare conseguenze dirette sulla vostra citt . Infatti, se un calo consistente di uno degli altri tre livelli causa solo il vostro dispiacere, quando   molto basso il livello di benevolenza rischiate davvero grosso. Se disgraziatamente il livello dovesse scendere sotto il 30 (corrispondente a "Cesare   molto deluso da te"), la vostra citt  verr  attaccata dalle milizie imperiali, mandate dallo stesso Cesare con lo scopo di arrestarvi. Si tratta di soldati vestiti di blu, che vi attaccheranno nello stesso modo dei nemici. Di solito, quando arrivate a questa situazione resta poco da fare. Comunque, vale la pena provare a difendersi, anche solo per vedere cosa succede. Se riuscite a sconfiggere l'esercito cesariano la vostra citt    salva, ma solo per poco, visto che se non provvedete a migliorare il livello di benevolenza, gli attacchi continueranno a verificarsi con frequenza sempre maggiore. Alcuni giocatori affermano che quando si sconfiggono le milizie imperiali il livello di benevolenza sale (perch  Cesare riconosce che, pur essendo dei disgraziati, siete anche valorosi sul campo); non sono molto convinto di questa tesi, ma purtroppo (anzi, forse per fortuna) non ho molta esperienza in quest'ambito. Tenete sempre un occhio sul livello di benevolenza, specialmente se non avete accontentato qualche richiesta: non esitate a dar fondo ai vostri risparmi pur di non far scendere questo livello oltre la "fatidica soglia".



## 5. Il consigliere commerciale

### 5.1 Panoramica

Eccoci arrivati ad un altro consigliere *fondamentale*, secondo la classificazione spiegata sopra, cioè ad un consigliere da consultare in continuazione. Questa schermata infatti, nonostante il nome, ha una importanza che va ben oltre la semplice sfera commerciale. Qui possiamo infatti tenere sotto controllo le nostre industrie e le merci da esse prodotte, possiamo eventualmente affinare l'industria cittadina, fissare le merci da esportare e quelle da importare e così via. Nel dettaglio, ci sono tre cose che possiamo *vedere* in questa schermata: le merci che la nostra città può procurarsi (attraverso la produzione o l'importazione), la "quantità" e lo "stato" di queste merci (cioè se sono merci prodotte o non prodotte, importate o esportate, accumulate o utilizzate), i prezzi di vendita e acquisto delle merci stesse. Ci sono tre cose che possiamo *fare* attraverso questa schermata: interrompere (o far riprendere) la produzione di una merce, decidere di importare o esportare una merce, decidere se accumulare o utilizzare una merce.

### 5.2 Le merci e il loro utilizzo; cenni sulla gestione delle industrie

Quasi tutta la schermata del consigliere commerciale è occupata dalla lista delle merci con cui la vostra città può entrare in contatto, o perché le può produrre o perché le può importare. Ciascuna merce è caratterizzata da un nome e da un'icona, la stessa icona che troviamo in molte altre occasioni nel gioco. A fianco del nome, un numero indica la quantità (espressa in "carri" e non in "centesimi di carro": rimando al mio saggio precedente per dettagli su queste definizioni) di quella merce conservata nei magazzini della città (attenzione: non nei granai, solo nei magazzini). A fianco del numero, troviamo due diverse indicazioni relative allo "stato" dell'industria relativa a quella merce. La prima indicazione manca nel caso in cui l'industria relativa sia attiva oppure inesistente in città; se invece l'industria è presente ma è stata fermata, comparirà la scritta "ferma". La seconda indicazione manca nel caso in cui la merce sia prodotta in loco e utilizzata (oppure nel caso in cui non sia né prodotta né importata); se la merce è importata comparirà la scritta "merci importate"; se è esportata comparirà la scritta "esportazione oltre x" (a seconda della quantità da voi fissata); se è accumulata comparirà la scritta "accumulo". Prima di vedere nel dettaglio tutte queste opzioni, scopriamo quali sono le merci con cui avremo a che fare in questo gioco.

Il **grano** è l'alimento base dell'alimentazione romana. Ci sono almeno due fattori che dovrebbero spingerci ad utilizzare il grano come fonte di cibo principale: anzitutto il fatto che esso ha la priorità sugli altri cibi presso il mercato (rimando al mio saggio precedente per i dettagli), poi il fatto che il grano cresce molto velocemente se la nostra città si trova nelle province centrali dell'Impero (potete capirlo facilmente dal colore del terreno, che in queste province è verde chiaro). Il grano viene prodotto in fattorie che devono sorgere sopra la terra fertile, rappresentata graficamente da ciuffi gialli di erba sul terreno.

Gli **ortaggi** rappresentano tutti i tipi di verdura. Possiamo decidere di adoperare gli ortaggi come alimento base, ma ci troveremo più spesso ad utilizzarli per variare la dieta dei nostri cittadini e consentire lo sviluppo delle case oltre l'insula grande. Gli ortaggi sono prodotti da fattorie che devono sorgere sulla terra fertile.

La **frutta** è un altro tipo di cibo, che si differenzia dai due precedenti perché è l'unico cibo la cui azienda piace ai cittadini (i frutteti aumentano la desiderabilità). La frutta è prodotta da fattorie che devono sorgere sulla terra fertile.

Le **olive** sono la materia prima necessaria per produrre olio; esse non rientrano tra i tipi di cibo, e quindi i vostri cittadini non le consumeranno mai direttamente. Le olive sono prodotte da fattorie che devono sorgere sulla terra fertile.

Le **viti** sono anch'esse una materia prima: sono necessarie per produrre vino, un bene che le case richiedono solo ai loro massimi livelli di sviluppo ma che è prezioso per le esportazioni. Le viti sono prodotte da fattorie che devono sorgere sulla terra fertile.

La **carne** e il **pesce** sono due cibi reciprocamente esclusivi: se c'è uno non c'è l'altro. La carne è prodotta da fattorie di maiali (che, non si capisce bene perché, devono sorgere sulla terra fertile), il pesce invece è prodotto dalle banchine da pesca, che, una volta dotate di apposita barca

dal cantiere navale cittadino, mandano la suddetta barca nelle zone pescose e al suo ritorno consegnano il pesce al granaio o al magazzino. Mentre la carne sarà quasi sempre utilizzata solo per variare la dieta, il pesce è in molte mappe il cibo da scegliere quale alimento base per la città, vista la quantità di zone pescose presenti e la loro vicinanza alla costa. Una curiosità: se nell'editor delle mappe attivate la pesca in una mappa e poi nella stessa mappa consentite la costruzione di fattorie di maiali, queste fattorie produrranno pesce (!!!!).

Il **vino** è la merce richiesta dalle vostre case per diventare case patrizie. E' chiaro che per il consumo locale il vino che vi servirà sarà poco, ma vale comunque la pena massimizzare la produzione di questa merce poiché è una delle più redditizie in ambito commerciale. Il vino è prodotto dalle aziende vinicole, che hanno bisogno di una fornitura di viti per funzionare.

L'**olio** è richiesto dalle case plebee di livello più elevato; generalmente, potete tranquillamente lasciare i vostri plebei senza olio e rifornire di questa merce solo i quartieri patrizi, specialmente se la vostra città non può produrlo. L'olio è un bene prezioso per le esportazioni, ed è prodotto dalle raffinerie, che hanno bisogno di una fornitura di olive per funzionare.

Il **ferro** è una materia prima e serve per produrre armi. Le armi sono forse il bene più importante nelle missioni militari, ma non vanno trascurate neanche nelle altre poiché sono un ottimo mezzo di guadagno. Il ferro è prodotto da miniere che vanno collocate nei pressi delle zone rocciose.

Il **legname** è una materia prima e serve per produrre mobili. I mobili possono essere una buona fonte di guadagno e sono richiesti abbastanza presto dalle case. Il legname è prodotto dai depositi di legname, che vanno obbligatoriamente costruiti di fianco agli alberi (dopo la loro costruzione però gli alberi possono essere abbattuti senza che l'industria ne risenta).

L'**argilla** è una materia prima e serve per produrre vettovaglie. Le vettovaglie sono la merce che le vostre case consumano più rapidamente (dopo il cibo), perciò dovrete sempre produrne una grande quantità. L'argilla è prodotta in cave che devono sorgere nei pressi dell'acqua.

Il **marmo** è un bene prezioso poiché costa molto e non necessita di alcuna lavorazione. Può essere esportato e una piccola parte di quello prodotto può essere adoperato per erigere oracoli e templi grandi in città. Il marmo è prodotto da cave che devono trovarsi nei pressi delle zone rocciose.

Le **armi** sono necessarie per addestrare soldati di fanteria pesante ma sono anche un bene molto redditizio in ambito commerciale. Per produrle, è necessario il ferro. Le armi sono prodotte nelle armerie.

I **mobili** saranno presumibilmente richiesti da tutte le nostre abitazioni e dunque dovremo produrne una notevole quantità; volendo, è possibile esportare le eccedenze. I mobili sono prodotti dai mobilifici, che hanno bisogno di una fornitura di legname per funzionare.

Le **vettovaglie** sono senza dubbio la merce più importante dopo il cibo. Quasi certamente dovrete fornirle a tutte le vostre abitazioni, che le consumano *molto rapidamente* e dunque debbono essere continuamente ridistribuite. La distribuzione delle vettovaglie, specialmente nelle grandi città, sarà una delle sfide più difficili che il governatore dovrà affrontare. Le vettovaglie sono prodotte dalle fabbriche di vettovaglie, che hanno bisogno di una fornitura di argilla per funzionare.

Tutte le industrie che producono merci funzionano allo stesso modo. Ognuna di esse, quando è in condizione di funzionare, comincia un ciclo produttivo, di cui possiamo osservare lo svolgimento direttamente nel caso delle fattorie, col right-click panel nel caso delle altre industrie. Tale pannello ci comunica il punto preciso in cui è arrivato il ciclo produttivo, servendosi di un numero percentuale. Una volta che il ciclo è concluso, compare un carrettiere fuori dall'industria col carro pieno della merce prodotta. Questo carrettiere si sposterà per andare da qualche parte a consegnare la merce: in un magazzino, in un granaio o presso un'altra industria che ne abbia fatto richiesta. Nel frattempo, l'industria comincia un nuovo ciclo produttivo, e così via. Poiché ogni industria possiede un solo carrettiere, la produzione verrà sospesa nel caso in cui, alla fine di un ciclo produttivo, il carrettiere sia ancora fuori a consegnare le merci precedentemente prodotte. Per questo è bene non far fare troppa strada ai carrettieri delle industrie e adoperare quelli dei magazzini o dei granai per spostare le merci da una parte all'altra della città. Il ciclo produttivo delle industrie

ha una durata variabile: generalmente è molto più veloce la produzione di un bene finito (vettovaglie, mobili, olio, vino, armi) piuttosto che la produzione di materie prime; per questo una cava di argilla, per esempio, può agevolmente servire due fabbriche di vettovaglie. Fa eccezione il marmo, che pur essendo una materia prima viene prodotto molto lentamente (ma il marmo non ha necessità di essere lavorato). Anche il comportamento del carrettiere è variabile: il carrettiere di un'azienda produttrice di cibo cercherà per prima cosa un granaio che accetti le sue merci, e devierà verso un magazzino solo in mancanza di spazio nei granai o in presenza di un ordine di "accumulo"; viceversa, il carrettiere di un'azienda produttrice di materie prime cercherà per prima cosa un'officina che abbia bisogno delle sue merci, e devierà verso un magazzino solo se non la trova o in presenza di un ordine di "accumulo"; infine, il carrettiere di un'azienda produttrice di beni finiti o di marmo si dirigerà verso un magazzino (l'unico luogo che può accogliere la sua merce). Per ulteriori dettagli sulla gestione delle industrie rimando al mio saggio "Le strutture di Caesar III".

### 5.3 "Fermare" le industrie

Facendo clic su una delle merci elencate nella schermata del consigliere commerciale, apparirà una finestra che vi consentirà di gestire l'industria relativa a quella merce e la destinazione della merce stessa. La finestra riporterà il nome della merce, la quantità conservata nei magazzini espressa in "carri" e il numero di industrie relative a quella merce presenti in città; se la merce non può essere prodotta in loco, comparirà invece la scritta "Queste merci sono disponibili solo dietro importazione". Sotto potranno esserci diversi tasti, a seconda della situazione in cui si trova quella merce. Se essa viene prodotta in città, il primo tasto riporterà la scritta: "L'industria è in funzione". Facendo clic su questo tasto, la scritta cambierà in: "L'industria non è in funzione". Cambieranno anche le scritte nella parte superiore della finestra, ad indicarci che le industrie sono ora inattive. Chiudendo la finestra, vedremo che di fianco al nome e alla quantità di quella merce comparirà la scritta: "Ferma". Così facendo infatti, abbiamo fermato le industrie produttrici di quella merce. Tornando al pannello di gioco, noteremo due conseguenze: le industrie "fermate" cessano di essere animate, e la disoccupazione accusa un aumento. In pratica, fermando un'industria "liberiamo" i lavoratori che erano in essa occupati, che diventano disponibili per nuove mansioni. Questo comando può tornare utile in alcune situazioni disperate, nella fattispecie quando soffriamo di elevata carenza di manodopera: possiamo dare un'occhiata ai nostri magazzini, scoprire quali merci possediamo in eccedenza e fermare le relative industrie. Un'industria "ferma" non occupa nessuno e non invia più nemmeno il "reclutatore", però continua a necessitare di manutenzione. Ricordiamo che c'è una bella differenza fra un'industria da noi fermata e una che invece è inattiva per altri motivi: un'industria può essere inattiva perché non trova lavoratori, oppure perché non ha le materie prime (in questo caso il suo aspetto è identico a quello delle industrie "fermate", ma i lavoratori ci sono e ricevono ugualmente il loro stipendio, anche se non producono alcunché), o ancora perché ha il carrettiere che si trattiene fuori troppo a lungo. Un'industria "ferma" lo resterà finché non cambierete voi quest'ordine: state attenti a non dimenticarvi di riattivare un'industria quando le relative merci stanno per finire. Comunque, credetemi: non dovrete *mai* fermare un'industria. Questo perché non dovrete mai trovarvi in una situazione di tale carenza di manodopera; senza contare che fermare un'industria potrebbe anche peggiorare la vostra situazione (prima o dopo dovrete riattivare l'industria, ma bisogna vedere se, senza quella merce, riuscite ad attirare in città i lavoratori necessari).

### 5.4 Il commercio in Caesar III

Il tasto successivo presente nella finestra richiamata cliccando su una merce vi consente di stabilire lo status commerciale di quella merce. Lo status di default è "Non in commercio"; facendo ripetutamente clic sul tasto potrete far comparire la scritta "Merci importate" oppure "Esportazione oltre x unità" (potete fissare il valore x tramite due frecce). Naturalmente non è detto che queste opzioni siano disponibili per tutte le merci; potreste non essere in grado di acquistare una merce perché nessuno la vende, o viceversa potreste non poter venderla perché nessuno la vuole; oppure semplicemente non avete ancora aperto la rotta commerciale necessaria. Infatti, prima di poter importare o esportare qualcosa, occorre aprire una rotta commerciale che ci consenta di farlo.

Questa operazione si compie attraverso la schermata con la mappa dell'Impero, di cui ci occuperemo fra poco. Una volta aperta la rotta commerciale, potremo decidere la sorte delle nostre merci. Per importare una determinata merce, dobbiamo far comparire la scritta "Merci importate" nella finestra relativa a quella merce presso il consigliere commerciale; chiudendo la finestra, vedremo che di fianco al nome e alla quantità della merce comparirà la scritta "Importazione". Dobbiamo anche assicurarci che in città ci sia un magazzino che accetta la merce, nonché che ci sia uno scalo attivo se il nostro partner commerciale arriva via mare o fiume. Per esportare una merce dobbiamo invece cliccare finché non comparirà la scritta "Esportazione oltre x unità": sarà necessario fissare la quantità oltre quale cominciare le esportazioni; potremo decidere di esportare tutte le merci di un determinato tipo prodotte in città fissando "Esportazione oltre 0", altrimenti potremo decidere di tenere sempre a disposizione una certa quantità di merci per il consumo locale. Anche nel caso dell'esportazione occorre ovviamente che in città vi sia uno scalo se il nostro partner arriva via nave. Concludendo, questi sono i passi da compiere per cominciare a commerciare: 1) decidere che bene commerciare (vedi più sotto); 2) aprire la rotta commerciale; 3) posizionare i magazzini e/o uno o più scali, a seconda delle necessità.

Questi sono i passi fondamentali, ma ora vediamo di approfondire e di dare qualche consiglio strategico. E' molto importante comprendere che i proventi derivanti dalle esportazioni sono la cosa che permette alla nostra città di sopravvivere, soprattutto nelle fasi iniziali, quelle più difficili. L'altra entrata infatti, quella costituita dalle tasse, è irrisoria finché le nostre case non sono ben sviluppate: è inutile far pagare le tasse a delle tende, a delle baracche o a delle capanne. Perciò, occorre *fin da subito* stabilire una merce da vendere, possibilmente costosa, e far sviluppare la propria città solo quando vi sono entrate stabili. In realtà, bisogna dire che è lo stesso aiuto del gioco a creare qualche equivoco affermando che le priorità del governatore dovrebbero essere la sicurezza, il cibo e il lavoro. Non badate questi consigli: quando cominciate una missione, la priorità assoluta è quella di stabilire una proficua rotta commerciale: se non avete soldi non potrete mai occuparvi di sicurezza, cibo e lavoro. Io suggerisco anzi di far diventare l'apertura di una rotta commerciale la vostra prima spesa in assoluto: così facendo non vi capiterà di essere senza soldi quando dovrete per forza aprire la vostra prima rotta commerciale. Scegliete con accortezza il prodotto da vendere ai vostri partner: controllate nella mappa del mondo i prodotti richiesti e poi passate al consigliere commerciale e controllate i prezzi dei prodotti; assicuratevi di poter produrre interamente (fin dalla materia prima) ciò che decidete di esportare. Poi aprite la rotta commerciale relativa e impiegate i vostri primi cittadini nella produzione del bene che avete scelto; *aspettate a costruire fattorie e altre strutture non indispensabili finché la vostra città avrà un'entrata stabile e sufficientemente alta*. Più avanti nel gioco, potrete ampliare la gamma dei prodotti esportati per far crescere i vostri guadagni; generalmente, non è una buona idea esportare materie prime né cibo (non sono merci molto redditizie), ma potete sempre farlo se state sovraproducendo; ricordate che per esportare il cibo dovete dirottarlo verso i magazzini, visto che le carovane e i portuali non visitano mai i granai. Attenzione con le importazioni: spesso sarete costretti a comprare qualche merce, ma assicuratevi sempre di avere i fondi necessari e visitate spesso il consigliere finanziario per appurare che i costi delle importazioni siano sempre inferiori ai ricavi delle esportazioni (in caso contrario ne risentirà non solo il vostro tesoro, ma anche il livello di prosperità); soprattutto, cercate sempre di importare materie prime e lavorarle nella vostra città.

Dopo questi consigli generici, passiamo ad un vademecum più dettagliato sulle varie fasi del commercio. La prima cosa che dovete chiedervi (appena comincia la partita) è che merce esportare per prima. Anzitutto, appurate cosa potete produrre interamente fra le merci più costose, cioè olio, vino, armi, marmo, mobili, vettovaglie. Poi passate alla mappa del mondo e osservate i vostri potenziali partner e le merci da essi richieste, con un occhio di riguardo anche alla quantità di merci che essi vogliono acquistare ogni anno (è possibile vedere questa quantità anche prima di aprire la rotta commerciale, come spiego più sotto). A questo punto, potreste aver a disposizione una sola fra le merci elencate sopra; se ne avete più di una, dovrete scegliere. Nel fare la scelta, tenete presente che:



1) il marmo è forse il bene esportabile per eccellenza, visto che non necessita di alcuna lavorazione e che vi servirà solo per costruire oracoli;

2) le armi sono un altro bene da privilegiare perché ve ne serviranno solo nel momento in cui procederete ad addestrare le truppe di fanteria pesante; in molte missioni (anche militari) potrete perfino fare a meno di addestrarne e quindi destinare l'intera produzione di armi all'esportazione;

3) l'olio è molto redditizio ma probabilmente ve ne servirà un po' per le case patrizie (o anche per quelle plebee, se decidete di farle sviluppare al massimo); dunque non potrete esportarne tutta la produzione;

4) il vino serve solo alle case patrizie, e solo in piccole quantità; perciò è un bene perfetto per le esportazioni (tenete presente però che se volete far sviluppare al massimo le case patrizie *non* potrete esportare vino, anzi dovrete importarne, anche nel caso in cui lo stiate producendo in città);

5) dovrete esportate mobili e/o vettovaglie solo *se non ci sono altre possibilità*; infatti è altamente probabile che tutte le vostre case abbisognino di tali merci, che peraltro, specialmente le vettovaglie, sono consumate in grandi quantità; perciò, dovrete destinare all'esportazione solo l'eventuale surplus di produzione.

C'è un altro fattore che dovrete tenere in considerazione nel scegliere la vostra prima merce da esportare: da dove arriva il vostro partner commerciale. Infatti, se arriva in nave dovrete avere uno scalo, e questo può complicare le cose se la merce scelta può essere prodotta solo lontano dall'acqua. Purtroppo, non c'è un modo sicuro per capire come arriverà in città il partner prima di aprire la relativa rotta commerciale; però di solito è possibile arrivarci osservando la posizione reciproca delle diverse città. In ogni caso, lo scoprirete con certezza dopo aver aperto la rotta, visto che, se quel partner arriverà via nave, comparirà una finestra che vi avviserà della necessità di uno scalo.

Dopo l'apertura della rotta, vi conviene visitare subito il consigliere e stabilire l'esportazione. A questo punto dovrete decidere quante unità (carri) di merci lasciare sempre in città: il consigliere si occuperà di esportare solo le eccedenze. Potete anche decidere di esportare tutte le merci prodotte. Comunque, ricordate che:

1) per armi e marmo potete tranquillamente fissare "esportazione oltre 0", visto che riuscirete comunque a soddisfare il fabbisogno cittadino (che è molto basso per ciò che riguarda questi due tipi di merci); potrete sempre decidere di interrompere momentaneamente le esportazioni quando avrete un bisogno improvviso di una di queste due merci (ad esempio, se la caserma ha bisogno di armi per rimpiazzare i caduti nell'esercito dopo un attacco);

2) per il vino potete fissare "esportazione oltre 0" se non avete patrizi in città; se ne avete, può essere sufficiente mantenere in città solo un paio di unità di vino (se volete far sviluppare dei palazzi non potete esportare vino: rimando al mio saggio "Le strutture di Caesar III" per ulteriori dettagli);

3) vettovaglie, mobili e olio saranno probabilmente consumati da tutte le case cittadine; in tal caso occorre lasciare una buona quantità di queste merci a disposizione dei mercati, onde evitare fastidiosi peggioramenti dell'abitato; ripeto ancora che il consumo di vettovaglie è particolarmente sostenuto, e quindi che è generalmente sconsigliabile la loro esportazione.

A questo punto occorre differenziare i due tipi di commercio, quello terrestre e quello marittimo. Infatti nel decidere quante unità di un bene di consumo lasciare in città a disposizione dei mercati bisogna tener conto anche della provenienza dei partner e dell'urbanistica cittadina; consiglio di consultare, per avere più dettagli sul funzionamento dei mercati e degli scali, il mio saggio "Le strutture di Caesar III".

Se il nostro partner arriva via terra, si materializzerà nelle forme di una carovana, rappresentata graficamente da tre asini in fila. Questa carovana entrerà nella mappa dallo stesso punto da cui entrano gli immigranti, e una volta entrata deciderà essa stessa verso quale magazzino dirigersi. Se stiamo sia importando che esportando merci col partner cui si riferisce la carovana, essa prima scaricherà le merci che stiamo importando, e si dirigerà quindi verso un magazzino che le accetta. Una volta scaricate le merci importate (oppure subito, se non stiamo importando niente da quella città), la carovana si dirigerà verso un magazzino che abbia una scorta della merce che

stiamo esportando; una volta giunta vicino al magazzino la carovana caricherà le merci e uscirà dalla mappa. Detto così sembra facile: la carovana in pratica si arrangia da sola. E' proprio questo il problema, invece. Spesso infatti ci capiterà di avere più di un magazzino che contiene o accetta la merce che stiamo commerciando; ciò è quello che accade normalmente quando stiamo commerciando una merce che viene consumata anche dai cittadini. Poniamo ad esempio di stare commerciando vettovaglie: presumibilmente, ogni isolato della nostra città avrà un magazzino con delle vettovaglie; la carovana, prelevando qua e là le vettovaglie (se le stiamo esportando), potrebbe mettere a repentaglio il funzionamento del nostro sudato sistema distributivo. Il consigliere commerciale infatti non si preoccupa che le merci destinate al consumo siano distribuite per tutta la città: se abbiamo disposto per le vettovaglie "esportazione oltre 20", queste 20 unità potrebbero trovarsi tutte nello stesso magazzino. Per ciò che riguarda l'importazione, il problema è simile anche se speculare: le carovane potrebbero depositare le merci sempre nello stesso posto invece che distribuirle per la città. Purtroppo, non c'è un modo sicuro per stabilire il comportamento di una carovana. Osservandone i percorsi, posso dire che tendenzialmente sono abitudinarie, che preferiscono depositare le merci nei magazzini più liberi e prelevarle da quelli più saturi e che non esitano a continuare a fare avanti e indietro fra due magazzini pur di completare il proprio carico (una carovana può trasportare fino a 8 unità/carri di merce). Per risolvere questo problema, ciascuno ha una sua strategia; molti ne suggeriscono una decisamente empirica, basata sulla rotazione periodica dei magazzini accettanti la merce importata o esportata. Potete anche adoperare la possibilità di configurare un magazzino come "centro commerciale": le carovane dovrebbero dargli la precedenza sugli altri; ho già spiegato altrove però che questo ordine speciale non ha una grande utilità. A mio avviso, la soluzione migliore sta nel trovare un buon posizionamento reciproco dei magazzini, che costringa le carovane ad effettuare il percorso da noi desiderato: ad esempio, cercate di far depositare le merci importate sempre nel medesimo magazzino (potete riuscirci mettendolo vicino al punto da cui entrano le carovane) così da poter distribuire poi le merci per mezzo degli ordini speciali, come se fossero normalmente prodotte in città; nel caso delle merci esportate, cercate di sovrapprodurne in gran numero, così che le carovane si riforniscano sempre presso il magazzino che si trova vicino alle fabbriche e non presso quelli adibiti al rifornimento dei mercati. Tutto ciò riguarda solo il caso in cui il commercio riguardi merci adoperate anche dai cittadini (nella fattispecie vettovaglie, mobili, olio e vino); è certo che il modo migliore per evitare questi problemi è evitare di commerciare queste merci, oppure scegliere di non darle ai cittadini nel caso in cui costituiscano la nostra principale entrata esportativa (questa scelta può essere fatta con l'olio e col vino, più difficilmente coi mobili e con le vettovaglie, a meno che la prosperità richiesta non sia molto bassa). Nel caso in cui stiamo commerciando qualche altra merce, non dobbiamo preoccuparci di nulla perché avremo un solo magazzino che la accetta, e dunque le carovane non avranno scelta; se dobbiamo importare una materia prima, ricordiamo che è molto meglio farla accettare da un solo magazzino e lavorarla vicino ad esso: saranno gli ordini speciali poi a occuparsi della distribuzione dei prodotti finiti.

Parliamo ora del commercio marittimo, che è più macchinoso ma anche più semplice di quello terrestre. Le navi dei nostri partner approdano presso i nostri scali; in ciascuna di queste strutture (a patto che ci siano lavoratori a sufficienza) si trovano tre carrettieri, che prima si occupano di scaricare le merci importate e poi di andare a prendere quelle da esportare. Questi carrettieri trasportano un carro alla volta, interagiscono solo con i magazzini e non possono abbandonare la strada. Sapendo tutte queste cose, è intuibile il fatto che, in questo tipo di commercio, siamo noi a decidere da quali magazzini i portuali dovranno prendere le merci e in quali le dovranno scaricare. Di solito, la cosa più intelligente da fare è mettere vicino allo scalo (o agli scali) un paio di magazzini: uno con l'ordine di "accettare" le merci che stiamo importando via nave, l'altro con l'ordine di "ricevere" le merci che stiamo esportando, sempre via nave ovviamente. Così saremo certi che i prodotti importati finiranno solo in quel magazzino (potranno essere poi distribuiti attraverso gli ordini speciali: ricordiamo che il carrettiere dei magazzini può anche lasciare la strada mentre sta eseguendo un ordine di "ricevimento"), e che le merci esportate saranno prelevate solo da quel magazzino. Per essere ancora più sicuri, è buona norma separare

l'isolato cui è collegato lo scalo da quello in cui si produce il bene che stiamo esportando; così saremo certi che i portuali non gireranno per la città per andare a prelevare della merce presso il magazzino che si trova vicino alle industrie. Questo problema non si pone nel caso in cui sia possibile produrre il bene da esportare nei pressi dello scalo: in questo caso tanto meglio. E' così importante evitare di far fare troppa strada ai portuali poiché le navi ancorate al porto hanno un tempo limite di attesa, passato il quale spiegano le vele e se ne vanno; poi c'è anche il problema che se i portuali tardano troppo a servire una nave, si formerà una coda lunghissima di navi in attesa, con notevole spreco di potenziale guadagno.

Non abbiamo ancora parlato analiticamente del problema dei "limiti" del commercio. Come ho già accennato sopra, ciascuna città compra o vende solo una determinata quantità di merci nel medesimo anno: quando questa quantità è raggiunta, le navi e le carovane continuano a entrare nella mappa, ma non commerciano nulla: ricominceranno poi quando comincerà un nuovo anno. Potete controllare in ogni momento quante merci siete avete venduto o comprato da ogni città attraverso la mappa del mondo: questa indicazione (da consultare soprattutto a dicembre) è utile per capire se è il caso di aumentare la produzione di qualche bene o diminuire quella di qualche altro bene. Vi sono solo tre quantità possibili: 15, 25, 40. Talvolta, queste quantità sono soggette a variazioni nel corso della partita: potrebbe arrivarci un messaggio da un nostro partner che dice: "Siamo talmente soddisfatti della resa di questa rotta commerciale, che abbiamo deciso di aumentare la quantità delle merci trattate"; questi sono eventi predefiniti che non hanno nulla a che fare con il reale andamento dei nostri rapporti commerciali (spesso questo messaggio arriva quando non abbiamo mai commerciato la merce relativa!) Dobbiamo fare attenzione a questi numeri: c'è infatti una notevole differenza fra la possibilità di vendere 15 armi all'anno e la possibilità di venderne 40: nel primo caso, l'introito potrebbe non essere sufficiente a consentire il decollo dell'economia cittadina.

Il commercio non deve per forza verificarsi con altre città romane: talvolta, potremo avere la possibilità di commerciare perfino coi "barbari". Se nella mappa sono presenti dei "nativi" (omini vestiti di blu con un coltello in mano e con nomi fantasiosi tipo "Ken il forzuto"), potete decidere di farveli amici (spesso vi sarà indispensabile perché magari il loro villaggio è sopra le terre fertili: i nativi, giustamente, si ribellano se costruite sopra le loro terre): per questo scopo esistono le missioni e i relativi missionari, per il cui funzionamento rinvio ancora al saggio "Le strutture di Caesar III". Se i vostri missionari compiono un buon lavoro, i nativi cominceranno ad acquistare le merci che state esportando: vedrete un carro (graficamente diverso dai normali carri "romani") partire dal "punto d'incontro dei nativi" e dirigersi verso i vostri magazzini. I nativi acquistano solo le merci che state già esportando, e pagano lo stesso prezzo pagato dai vostri normali partner commerciali. La cosa interessante è che nel loro caso non esistono limiti: il carro dei nativi continua a fare avanti e indietro e ad acquistare merci (se ci sono merci da acquistare, ovviamente) per tutto l'anno, con notevoli benefici per l'economia cittadina: è bene imparare a non trascurare mai questa possibilità. Non è mai possibile importare merci dai nativi.

### 5.5 Accumulare una merce

Il terzo tasto presente sulla finestra della merce presenta due opzioni: "Merce utilizzata e commerciata" e "Accumulo di risorse". La prima opzione è quella di default: quando è attivata, quel tipo di merce viene utilizzata in città e/o commerciata. L'utilizzo si riferisce, ad esempio, all'acquisto da parte dei mercati. Attenzione: il fatto che questo tasto sia settato su "Merce utilizzata e commerciata" non implica automaticamente il fatto che la merce sia effettivamente commerciata: piuttosto, significa che la merce *può* essere commerciata; per iniziare davvero gli scambi dobbiamo agire sul tasto che si trova più in alto, come abbiamo visto prima. La seconda opzione è l'opzione di accumulo: quando è selezionata, la merce relativa non può essere toccata, e quindi resta a giacere nei magazzini finché non interveniamo modificando l'ordine. Talvolta, se selezioniamo l'opzione di accumulo si modifica di conseguenza anche il tasto relativo al commercio: non è infatti possibile esportare una merce e contemporaneamente accumularla. E' possibile invece accumulare una merce importata, ma le carovane smettono di depositarla nei magazzini quando si accorgono che non viene adoperata: perciò non riusciremo mai ad accumulare grandi quantità di merci importate. Generalmente, l'ordine di accumulo viene adoperato per soddisfare le richieste imperiali: attraverso

di esso infatti possiamo essere sicuri che la spedizione sarà pronta nel minor tempo possibile; ricordiamoci comunque di togliere l'accumulo una volta che la spedizione è stata effettuata. Le richieste imperiali riguardano solo merci che la città può produrre interamente (fin dalla materia prima): per questo l'ordine di accumulo non sortisce grandi effetti se utilizzato assieme a quello di importazione.

Esistono altre occasioni in cui l'ordine di accumulo può tornare utile? Certamente sì. Ad esempio, possiamo utilizzarlo per pilotare indirettamente il comportamento delle nostre *market buyers*. Supponiamo di avere il nostro isolato sviluppato fino al livello di casa piccola, e di aver appena cominciato a produrre vettovaglie, necessarie per il successivo livello di sviluppo. Se lasciamo l'impostazione di default, le nostre *buyers* si precipiteranno al magazzino non appena una officina sfernerà un carico di vettovaglie. Probabilmente, avremo più di un mercato nell'isolato, così quel primo carico sarà conteso fra più *buyers*, ma solo la prima se lo accaparrerà: le altre resteranno a mani vuote e scompariranno non appena giunte al magazzino. Quando arriverà il successivo carico, la corsa "a vuoto" delle nostre *buyers* si ripeterà, e questo per molte altre volte, finché le case e i mercati non saranno ben riforniti di quella merce. Ci pare evidente che queste corse a vuoto vanno possibilmente evitate: finché le nostre acquirenti inseguono un carico "fantasma" di vettovaglie, non si stanno occupando del cibo, con tutti i rischi del caso. Come uscirne? Semplice: fissando un ordine di "accumulo" per le vettovaglie, e togliendolo solo quando il magazzino contiene due carichi di vettovaglie per ogni mercato: allora, le nostre *buyers* riusciranno a comprare due carichi ciascuna e non avranno bisogno di fare altri viaggi. L'unico problema è che possiamo utilizzare questo sistema solo quando facciamo sviluppare le case uniformemente in tutta la città: è più comune, però, gestire gli sviluppi a livello di ogni singolo isolato.

#### 5.6 I prezzi dei prodotti

Nella parte bassa della schermata del consigliere commerciale, un tasto ci consente di aprire una finestra che riporta i prezzi di tutte le merci. Per ciascuna merce è indicato un prezzo di acquisto e un prezzo di vendita; il prezzo di acquisto è naturalmente superiore a quello di vendita. Questi sono i prezzi ad inizio partita:

<b>Tipo di merce</b>	<b>Prezzo di acquisto</b>	<b>Prezzo di vendita</b>
Grano	28	22
Ortaggi	38	30
Frutta	38	30
Olive	42	34
Viti	44	36
Carne/pesce	44	36
Vino	215	160
Olio	180	140
Ferro	60	40
Legname	50	35
Argilla	40	30
Marmo	200	140
Armi	250	180
Mobili	200	150
Vettovaglie	180	140

Ho specificato che questi prezzi si riferiscono all'inizio della partita poiché in molte occasioni i prezzi sono soggetti a variazioni predeterminate: una finestra ci avviserà quando una merce aumenta o diminuisce di prezzo. Queste variazioni comunque hanno effetto solo durante la partita che stiamo giocando: quando cominceremo una nuova missione i prezzi ripartiranno dai loro livelli standard, quelli riportati qui sopra.

Abbiamo già fatto ripetute osservazioni sul valore dei diversi tipi di merce: un'occhiata a questa tabella ci fa capire ancora meglio quanto più redditizi siano i prodotti finiti rispetto alle

materie prime; vorrei soprattutto sottolineare il valore delle armi, da anteporre ad ogni altra merce in fase esportativa.

### 5.7 *La mappa dell'Impero*

L'altro tasto collocato nella parte bassa della schermata ci consente di aprire la mappa dell'Impero, accessibile anche tramite un tasto che si trova nel pannello di controllo nell'area principale di gioco. La mappa dell'Impero mostra una carta dell'Europa, della parte settentrionale dell'Africa e del Vicino Oriente, e il suo aspetto muta a seconda della missione che stiamo giocando. Vediamo in dettaglio quali sono gli elementi che possiamo trovare sulla mappa.

Anzitutto, una linea di piccoli standardi rossi indica i confini dell'Impero. Generalmente, questi confini mutano fra una missione e l'altra della campagna (col procedere del tempo, l'Impero si ingrandisce), ma in qualche occasione avvengono mutamenti predeterminati anche durante una missione: quando riceviamo l'avviso di un cambiamento dei confini dell'Impero, è una buona idea controllare subito la mappa, poiché potrebbe essere diventata disponibile una nuova rotta commerciale.

Le città sono indicate in quattro modi. La città con lo stendardo nero e dorato è la nostra città: possiamo cliccarci sopra per averne la conferma. Le città con lo stendardo azzurro sono altre città dell'Impero. Le città con lo stendardo dorato sono città straniere (al di fuori dei confini dell'Impero). Infine, le città con lo stendardo rosso sono le città imperiali che desiderano commerciare con noi. Se facendo clic su una delle altre città viene solo visualizzato il nome della città stessa, facendo clic su uno dei nostri potenziali partner viene anche visualizzata una lista dei prodotti venduti e acquistati e un tasto che ci consente di aprire la relativa rotta; sul tasto è riportato il costo dell'operazione. I prodotti acquistati e venduti sono indicati attraverso le relative icone; se non siamo ancora in grado di riconoscerle, possiamo lasciare il puntatore del mouse sopra di esse finché non compare una piccola finestra di aiuto. Nell'angolo superiore destro di ciascuna icona possiamo vedere uno, due o tre piccoli scudi: un piccolo scudo indica che quella città compra o vende 15 unità di quel prodotto ogni anno; due piccoli scudi indicano 25 unità, tre piccoli scudi indicano 40 unità. Facendo clic sul pulsante per aprire la rotta commerciale, apparirà una finestra che ci chiederà di confermare la decisione; dopodiché ne comparirà un'altra che ci chiederà se vogliamo visitare il consigliere commerciale per fissare le merci da importare o da esportare: questa finestra ci ricorda anche della necessità di uno scalo, se il relativo partner arriva in città con la nave. Dopo che la rotta commerciale è stata aperta, comparirà sulla mappa una linea punteggiata collegante la nostra città col nostro partner: in mezzo a questa linea ci sarà un carretto se la rotta è terrestre, una nave se la rotta è marittima. Facendo clic sulla città con cui abbiamo aperto la rotta, avremo la possibilità di vedere quanti prodotti abbiamo acquistato o venduto a quella città durante l'anno corrente: è bene controllare questi dati in dicembre, per scoprire se stiamo soddisfacendo tutta la richiesta di una merce da parte di una città. Ad esempio, se una città è disposta a comprare 40 unità di marmo all'anno ma a dicembre ne ha comprate solo 10 unità, significa che possiamo produrre molto più marmo, oppure (nel caso in cui i nostri magazzini siano pieni di marmo) che dobbiamo ottimizzare il funzionamento dei nostri scali.

La mappa dell'Impero riporta anche informazioni di carattere militare. Le posizioni degli eserciti nemici sono indicate da due spade incrociate, che compaiono in corrispondenza dei messaggi relativi all'imminenza degli attacchi e scompaiono dopo gli attacchi stessi. Abbiamo già parlato dei tre messaggi che precedono ciascuna invasione (escluse quelle dovute alla furia di Marte e ai nativi): "Battaglia in lontananza", "Nemici in avvicinamento", "Nemici alla porta". Ogni volta che ci arriva uno di questi messaggi, compaiono sulla mappa due nuove spade incrociate, progressivamente sempre più vicine all'icona della nostra città. Attenzione, quindi: la presenza di tre gruppi allineati di spade incrociate non significa che stiano arrivando in città tre eserciti: i tre gruppi di spade indicano gli spostamenti successivi del medesimo esercito. Dopo che l'invasione è avvenuta, le tracce degli spostamenti di quell'esercito vengono cancellate dalla mappa. La posizione dei simboli relativi agli spostamenti degli eserciti nemici non ha alcun rapporto con la direzione da cui poi arriveranno le invasioni: ad esempio, non è detto che un nemico che arriva da sud nella mappa dell'Impero poi entri da sud anche nell'area principale di gioco. Nella mappa dell'Impero

compaiono anche due simboli relativi alle battaglie combattute dalle nostre truppe in altre città. Un'icona con un omino vestito di blu con un coltello in mano (del tutto simile all'aspetto dei "nativi") indica la posizione dell'esercito nemico che minaccia una città dell'Impero, mentre un'icona con un omino vestito di rosso con spada e scudo (del tutto simile all'aspetto dei nostri legionari) indica la posizione delle truppe che abbiamo inviato a combattere l'esercito nemico; queste due icone non hanno una grande importanza, ma può essere utile osservare come muta la loro posizione col tempo (in questo modo possiamo, ad esempio, renderci conto di quanto tempo è necessario per coprire una certa distanza).



## 6. Il consigliere della popolazione

### 6.1 Panoramica

Il tasto con sopra una donna e un bambino serve a richiamare la schermata col consigliere della popolazione. Pur essendo certamente *accessorio*, questo consigliere merita più attenzione di quella che gli viene di solito dedicata. Attraverso i dati reperibili in questa schermata è possibile farsi un'idea della composizione della nostra cittadinanza, nonché degli umori generali che circolano per la nostra città. Ci sono quattro cose che possiamo *vedere* in questa schermata: la composizione della popolazione per età, per censo, per storia; le scorte di cibo e la loro qualità; il modo in cui la città è percepita dall'esterno; il numero di immigrati giunti nel mese corrente. Il consigliere della popolazione non contempla funzioni operative.

### 6.2 Il grafico relativo alla "Storia"

Ci sono tre grafici che possiamo richiamare sulla parte alta della schermata di questo consigliere. Quello impostato per default è il grafico relativo alla "Storia" della nostra popolazione: questo grafico mostra le variazioni nel tempo del numero dei nostri cittadini. Consultarlo corrisponde ad una pura e semplice curiosità: generalmente, la nostra città è in salute se mostra aumenti sostenuti della popolazione concentrati in momenti precisi (corrispondenti ai momenti in cui le case si sviluppano al livello successivo); se gli aumenti sono costanti significa probabilmente che stiamo procedendo troppo rapidamente (e non ha senso correre in un gioco come Caesar III); se ci sono delle diminuzioni c'è qualcosa che non va, a meno che non si tratti di diminuzioni dovute al sorgere di case patrizie o coscientemente progettate al fine di combattere la disoccupazione (ma un vero governatore non cacerà mai i suoi cittadini per risolvere i problemi).

### 6.3 Il grafico relativo all'"Età"

Il secondo grafico mostra la composizione della nostra popolazione per "Età". Cioè, viene visualizzato il numero dei cittadini appartenenti ad ogni classe di età, da 0 a 100 anni. Questo grafico è molto più utile e interessante del precedente: tener conto dell'età dei nostri cittadini è più importante di quel che di solito si pensa. Infatti il calcolo della nostra disponibilità di forza lavoro passa anche per questo grafico. Non sono solo i patrizi a non lavorare: anche bambini e anziani sono fuori dal mercato del lavoro; per questo, se lasciamo invecchiare troppo la nostra gente, non ci saranno più le braccia necessarie per sostentarla. Il problema della bassa natalità e del forte invecchiamento è, da che mondo è mondo, tipico delle civiltà cosiddette evolute, e i Romani non facevano eccezione (secondo molti storici questa è una delle concause cui si dovrebbe il crollo dell'Impero). Questo problema è stato ben implementato nel gioco, e anche la sua soluzione corrisponde a quella che di solito viene presa nella realtà: attirare nuovi immigranti. Purtroppo, non sono riuscito a reperire dati precisi relativi alla velocità e alla consistenza dell'invecchiamento. Comunque, le cose vanno all'incirca così: gli immigranti sono di giovane età (sui trent'anni di media), perciò dopo che i primi sono arrivati in città osserviamo che la popolazione presenta un elevato numero di persone giovani e di mezza età, qualche bambino e pochi anziani. Col tempo aumentano sia i bambini che gli anziani, ma per i primi vent'anni sono sempre le persone di mezza età a prevalere nettamente: la forza lavoro disponibile resta perciò alta. A questo punto dipende che piega prende la nostra politica migratoria: se stiamo per anni senza attirare nuovi immigranti, il numero delle persone anziane aumenterà sempre di più, finché ci renderemo conto di non aver più le braccia necessarie per far funzionare la città. A questo punto possiamo decidere di costruire nuove zone residenziali: ma non è detto che questa si riveli una buona soluzione. Potrebbe infatti capitarci di avere già raggiunto la popolazione richiesta da quella missione: le case in più servirebbero solo per abbassare l'età media dei cittadini, ma non dimentichiamo che anche i vecchi consumano cibo e merci varie; se una mappa è stata progettata per accogliere una città di diecimila persone, non è detto che riesca a mantenerne dodicimila. Per questo motivo si è diffusa l'abitudine di "cacciare i vecchi", in pratica di sostituire gli abitanti della città "invecchiata" con altri nuovi di zecca e perciò giovani; il trucchetto più diffuso per effettuare rapidamente lo scambio (e noto nei forum col nome di *fountain trick*) consiste nel cancellare tutte le fontane della città, e nel ricostruirle subito dopo che tutte le case sono diventate tende grandi: in questo modo quasi tutti gli abitanti delle case vengono sostituiti da nuovi immigranti. Secondo me non servirebbe nemmeno elencare

tutti i disagi che conseguono all'utilizzo di questo trucchetto, che è da rifiutare solo per la sua crudeltà; invece li elenco, sperando che chi utilizza questi mezzi abbia a ricredersi. Anzitutto, mentre la fuga dei cittadini scacciati è molto rapida e quasi subitanea, non lo è altrettanto l'arrivo degli immigranti, che entrano nella mappa a gruppi, corrispondenti ai diversi livelli di sviluppo delle case e separati fra loro da qualche minuto: ci potrebbe volere più di mezz'ora per riempire di nuovo di abitanti una insula grandiosa, anche se il suo sviluppo a partire dalla tenda grande avviene in pochi secondi; questo tempo di attesa potrebbe essere fatale, perché nel frattempo la città deve tirare avanti con un numero di lavoratori ridotto all'osso e probabilmente incapace di soddisfare anche solo le esigenze base dei cittadini. In secondo luogo, questo trucchetto, che doveva servire per abbreviare la partita, potrebbe allungarla di molto, visto che, se non si riesce ad effettuare lo scambio durante l'anno, il livello di prosperità potrebbe precipitare improvvisamente a livelli infimi; e abbiamo visto sopra quanto tempo sia necessario per alzare questo livello. Insomma, lasciate perdere questi trucchetti: che la popolazione invecchi è un fatto naturale e un vero governatore deve imparare ad affrontarlo con buon senso. Comunque, sottolineo il fatto che questo tipo di problema compare solo con le partite che vanno *molto* per le lunghe: i governatori scaltri non dovranno mai affrontarlo; a pensarci bene, questo è un buon motivo per evitare di essere governatori scaltri.

E le nascite? Naturalmente esiste anche un tasso di riproduzione, che dipende da due fattori: la presenza di cittadini giovani o di mezza età e l'umore cittadino. Se una città è piena di giovani felici, i bambini non mancheranno e il tasso di riproduzione viaggerà su alti livelli. Bisogna fare attenzione perché talvolta questo fatto, apparentemente positivo, si rivela un'arma a doppio taglio: nemmeno i bambini infatti lavorano, mentre richiedono un sacco di scuole e di accademie, rendendo più difficile alzare il livello di cultura. Se vedete che il grafico mostra dei picchi fra le persone giovanissime, smettete di attirare nuovi immigranti finché la situazione non si sarà normalizzata. Alcuni giocatori affermano (io non ho trovato alcuna prova certa a riguardo) che la benedizione di Venere ha come conseguenza anche un *baby boom*, cioè una impennata delle nascite: probabilmente questa impennata non deriva direttamente dalla benedizione, ma è solo una conseguenza dell'innalzamento dell'umore cittadino in cui la benedizione stessa consiste.

Come molti avranno notato, le variazioni dell'età dei nostri cittadini non avvengono gradualmente ma all'improvviso: generalmente, ad un certo passaggio fra dicembre e gennaio ci troveremo ad affrontare un apparentemente inspiegabile calo della popolazione e un altrettanto apparentemente inspiegabile crollo della forza lavoro. A quanto ne so, non esiste un modo per prevedere in che anno avverrà tutto ciò: si sappia comunque che non è un bug ma una semplice conseguenza del fatto che la nostra popolazione è vecchia e che, presumibilmente, non arrivano nuovi immigranti da troppi anni. Ripeto ancora una volta che comunque questi sono problemi che si verificano solo nelle fasi molto avanzate della partita; se qualcuno possiede il gioco *Faraon*, che è una specie di brutta copia di Caesar III ambientato in Egitto, si accorgerà giocandoci che lì questo problema è molto più presente perché le partite sono tutte interminabili ed è praticamente impossibile non veder invecchiare anche di molto i cittadini. Per tornare a Caesar III, il grafico "ideale" relativo all'età è generalmente un grafico triangolare, con un picco al centro (molte persone di mezza età) e segmenti discendenti verso le due estremità (qualche vecchio e qualche bambino); naturalmente questo non significa che un grafico diverso porti al fallimento, anzi può portare ad un'esperienza di gioco magari più interessante. Questi aspetti così trascurati meritano forse un po' più di attenzione.

#### 6.4 Il grafico relativo alla "Società"

Il terzo grafico suddivide i cittadini in base al loro censo, cioè in base alla ricchezza. Come criterio per individuare i cittadini ricchi e quelli poveri si adopera il livello di sviluppo delle case: in pratica una classe sociale corrisponde agli abitanti di un determinato tipo di abitazione: chi vive in una villa grande è ovviamente più ricco di chi vive in una insula piccola (questo suffraga la mia tesi secondo cui gli stipendi dei cittadini sono tutti diversi). Quindi, il grafico ci offre venti colonne, ognuna corrispondente ad un tipo di abitazione: ovviamente, compariranno solo le colonne relative



alle abitazioni presenti in città. Anche questo grafico risponde ad una semplice curiosità, e non presenta alcuna funzione particolare.

#### *6.5 Scorte e tipi di cibo*

La parte bassa della schermata del consigliere della popolazione elenca alcuni dati: i primi due dati elencati riguardano il cibo. Anzitutto ci viene detto quanto cibo è conservato nei granai cittadini e per quanto tempo questo cibo durerà. Il consigliere della popolazione tiene conto solo del cibo nei granai e non di quello nei magazzini, e il suo calcolo relativo alla durata del cibo conservato si basa unicamente sul cibo presente nei granai in quel dato momento (e non sul numero di fattorie presenti o sul cibo che verrà prodotto in futuro). Questi due dati sono abbastanza inutili visto che è possibile capire se il cibo prodotto è sufficiente o meno solo osservando i granai o tenendo sotto controllo l'evoluzione delle case.

Il secondo dato relativo al cibo è qualitativo, visto che consiste nel numero di tipi di cibo consumati in città. Anche questo dato è inutile, visto che sapremo benissimo da soli che cibo mangiano i nostri cittadini. Oltretutto, capita spesso che questo dato sia errato, cioè che il consigliere continui ad affermare che in città si consuma un solo cibo quando invece se ne consumano diversi tipi.

#### *6.6 Gli umori degli immigranti*

Le ultime due righe ci comunicano dati relativi all'immigrazione o all'emigrazione. Anzitutto, ci viene riferito com'è percepita la nostra città dall'esterno: cioè, se la gente vuole trasferirsi in città o se invece se ne vuole andare. L'ultima riga scende nel dettaglio comunicandoci il numero preciso di immigranti giunti in città nel mese corrente; nei casi più disperati, questa riga ci dirà che nessuno vuole venire a vivere nella città; o anche che non ci sono abbastanza case per accogliere gli immigranti ("La mancanza di case limita l'immigrazione"). Anche questi dati sono tutto sommato inutili, visto che è possibile tenere sotto controllo i flussi migratori anche solo osservando l'area di gioco principale, e visto che la presenza degli immigranti è dovuta essenzialmente dalla presenza di case libere e dall'alto morale cittadino, due dati reperibili altrove con più facilità.



## 7. Il consigliere della sanità

### 7.1 Panoramica

Forse il consigliere più inutile del gioco, il consigliere della sanità, ovviamente *accessorio*, ci offre una visuale d'insieme sulla situazione della salute e dell'igiene della nostra città. Generalmente i dati da esso presentati non rivestono grande importanza e possono essere tranquillamente trascurati, oppure consultati per semplice curiosità. Ci sono due cose che possiamo *vedere* in questa schermata: il numero di strutture sanitarie presenti e funzionanti in città; un commento sullo stato della salute pubblica e sulle strutture più carenti a riguardo. Il consigliere della sanità non offre funzioni operative.

### 7.2 La salute pubblica

Come prima cosa, il consigliere visualizza un breve commento sullo stato della salute pubblica. Si tratta di una frasetta comunque poco significativa, che ci può dire ad esempio che “Gli ospedali vuoti di questa città sono citati come esempio in tutto l'impero”, oppure che “I cittadini soffrono solo di disturbi minori” e così via. Se il giocatore principiante dovrà presumibilmente confrontarsi presto con qualche pestilenza, il giocatore consumato avrà già scoperto che esistono mezzi che consentono di avere sempre una salute perfetta: nella fattispecie, si tratta di produrre cibo in surplus e di dare alle case l'accesso alle cliniche anche e soprattutto nelle primissime fasi di gioco. Così facendo l'igiene non sarà mai un problema, ma a pensarci bene questa non è una così bella cosa: sarebbe stato più realistico che la situazione igienica dipendesse solo in parte dalle mosse del giocatore e fosse determinata perlopiù casualmente, come avveniva effettivamente a quei tempi (un'improvvisa pestilenza poteva decimare il numero dei vivi e non poteva in alcun modo essere prevista ed evitata, almeno dai più poveri). A dire il vero, in certe missioni si ricevono messaggi che notificano un improvviso peggioramento della salute dovuto al ritrovamento di ratti nelle tubature dell'acqua: il peggioramento però è talmente esiguo da risultare impercettibile, almeno nelle città con un'ottima igiene.

### 7.3 Le strutture sanitarie

Ho già parlato delle quattro strutture sanitarie nel saggio “Le strutture di Caesar III”, cui rimando per i dettagli. Riassumo brevemente qui di seguito: i bagni servono per aumentare la desiderabilità dell'area e per lo sviluppo delle case oltre il livello di casa piccola, ma non hanno una grande influenza sulla sanità pubblica; i barbieri servono per aumentare la desiderabilità dell'area e per lo sviluppo delle case oltre il livello di insula media, ma non hanno alcun effetto sulla sanità pubblica; le cliniche servono per lo sviluppo delle case oltre il livello di insula piccola e per aumentare il livello di salute presso le case visitate; gli ospedali peggiorano la desiderabilità dell'area, consentono lo sviluppo delle case patrizie oltre il livello di villa piccola e curano i cittadini che cadono ammalati (teoricamente, ciascun ospedale cura 1000 pazienti).

Il consigliere sanitario elenca queste quattro strutture, specifica quante sono funzionanti in città (per “funzionanti” si intende dotate di forza lavoro) e, nel caso specifico degli ospedali, si preoccupa anche di dirci quante persone possono curare e qual è la loro copertura cittadina. Questo dato è del tutto inutile e anzi tende a sviare il giocatore principiante: è bene infatti sottolineare che gli ospedali non vanno assolutamente adoperati per curare gli ammalati ma solo per ragioni di sviluppo abitativo: è molto più sensato prevenire le malattie, cioè fornire alle case fin da subito o quasi l'accesso alle cliniche e al cibo. Dunque non preoccupiamoci della copertura globale degli ospedali: essa non influisce su alcun livello; se la città che stiamo costruendo non richiede case patrizie possiamo tranquillamente fare a meno di costruire ospedali. Le coperture degli altri tre edifici sanitari non sono mai disponibili: molti si chiederanno perché, visto che basterebbe fare qualche calcolo. Il motivo è semplice: non serve a nulla sapere queste coperture, visto che non influenzano alcun aspetto del gioco.

### 7.4 I consigli del consigliere sanitario

In fondo alla schermata compare un'altra frasetta inutile, relativa ai vari edifici presenti e alle necessità da essi non coperte. Talvolta ci verrà detto che i cittadini non richiedono strutture sanitarie, ma che sicuramente dovremo costruirne in futuro, talaltra che le strutture sono perfette,

oppure che alcuni isolati vogliono un barbiere...è inutile perdere tempo a commentare queste frasette: semplicemente ignoratele.



## 8. Il consigliere dell'educazione

### 8.1 Panoramica

Il consigliere dell'educazione potrebbe contendere a quello della sanità la palma di consigliere più inutile del gioco. Attraverso questa schermata possiamo controllare la situazione delle strutture relative all'educazione dei nostri cittadini, soprattutto per quanto riguarda la relativa copertura globale. Ci sono tre cose che possiamo *vedere* in questa schermata: il numero di cittadini che necessitano di scuole e accademie; le strutture presenti e funzionanti in città e la loro copertura globale; dei consigli su quali altre strutture costruire. Il consigliere dell'educazione, che non possiamo non definire *accessorio*, non offre funzioni operative.

### 8.2 Persone in età scolastica, persone in età accademica

Il primo dato offertoci dal consigliere dell'educazione è il numero di persone che necessitano di andare a scuola e il numero di persone che necessitano di andare all'accademia. Questi dati hanno una pur minima importanza visto che non possono essere reperiti in altro modo, se non con approssimazione attraverso il grafico relativo all'età presso il consigliere della popolazione. Questi numeri sono determinati in base al livello di invecchiamento e al tasso di riproduzione della nostra popolazione: una città piena di bambini avrà bisogno di un gran numero di scuole per alzare il proprio livello di cultura. Con in mano il numero preciso di bambini e giovani che circolano in città possiamo stabilire con esattezza il numero di scuole e di accademie necessarie per avere una copertura globale "perfetta". La biblioteca deve poter ospitare tutti i nostri cittadini, perciò il consigliere dell'educazione riporta anche il numero totale degli abitanti della nostra città: questo dato però è reperibile altrove con maggior facilità (è sempre presente sulla barra in alto nell'area principale di gioco).

### 8.3 Le strutture educative

Il consigliere dell'educazione elenca le tre strutture concernenti l'educazione (non sono presenti le missioni, che non riguardano i nostri cittadini ma gli indigeni nativi, e che comunque non influenzano il livello di cultura). E' indicato il numero di strutture presenti in città, il numero di strutture funzionanti (cioè dotate di forza lavoro), le persone educate da tali strutture, l'entità della copertura globale relativamente ad ogni tipo di struttura. Abbiamo già parlato di come ogni tipo di struttura e la sua copertura influenza il livello di cultura (rimando al capitolo relativo al consigliere dei livelli): qui possiamo verificare più in dettaglio la copertura di ogni struttura, e anche capire se è il caso di seguire i consigli del consigliere dei livelli oppure fare di testa nostra. Per i dettagli relativi al funzionamento delle strutture educative, rimando al saggio "Le strutture di Caesar III".

### 8.4 I consigli del consigliere dell'educazione

Anche in fondo a questa schermata dobbiamo sorbirci un paternale consiglio relativo alla situazione delle nostre strutture educative. Anche qui le frasi spaziano su diversi ambiti, ma tendono sempre a suggerire di fare qualcosa di più: più scuole, più biblioteche o più accademie. Ancora una volta lo stesso consiglio da parte mia: lasciate perdere.



## 9. Il consigliere degli intrattenimenti

### 9.1 Panoramica

Il tasto con la maschera teatrale sorridente richiama la schermata del consigliere degli intrattenimenti. Si tratta di un consigliere senza dubbio *accessorio*, ma presenta qualche funzione di una certa importanza. Attraverso di esso possiamo prendere visione della copertura delle nostre strutture dedicate all'intrattenimento e possiamo deliziare i nostri cittadini indicando qualche festività per sollevare il loro morale e quello della divinità cui la festa è dedicata. Ci sono quattro cose che possiamo *vedere* in questa schermata: il numero delle strutture d'intrattenimento presenti e funzionanti in città (nonché il numero di spettacoli presenti nelle strutture); la copertura globale offerta da tali strutture; un commentino del consigliere relativo alla situazione delle strutture d'intrattenimento e alle eventuali richieste a riguardo; il tempo passato dall'ultima festività e l'umore cittadino a riguardo. C'è una cosa che possiamo *fare* in questa schermata: indire una nuova festività per una delle cinque divinità.

### 9.2 Le strutture d'intrattenimento

Nella parte superiore della schermata il consigliere per gli intrattenimenti elenca le quattro strutture che riguardano quest'ambito: teatro, anfiteatro, colosseo, ippodromo. Per ciascuna struttura è indicato il numero di costruzioni presenti in città, il numero di strutture funzionanti (cioè dotate di forza lavoro), il numero di spettacoli ospitati da ciascun tipo di struttura, il numero di persone servite da ciascun tipo di struttura e la relativa copertura globale. Per maggiori dettagli sul funzionamento delle strutture d'intrattenimento rimando al saggio "Le strutture di Caesar III"; comunque, in breve: il teatro è la struttura più semplice e può ospitare solo commedie o tragedie eseguite da attori provenienti dalle colonie degli attori; l'anfiteatro può ospitare commedie o tragedie eseguite da attori e anche combattimenti di gladiatori provenienti dalle scuole gladiatorie; il colosseo può ospitare combattimenti di gladiatori e anche combattimenti di leoni provenienti dalle case dei leoni; l'ippodromo può ospitare solo corse di bighe provenienti dalle fabbriche di bighe. Il teatro è richiesto dalle case per passare dal livello di capanna piccola al livello di capanna grande; l'anfiteatro è richiesto per passare dal livello di casa grande al livello di insula piccola; il colosseo è richiesto per passare dal livello di insula grande al livello di insula grandiosa; l'ippodromo è richiesto per passare dal livello di palazzo medio al livello di palazzo grande. Teatri e anfiteatri aumentano la desiderabilità, colossei e ippodromo la diminuiscono. E' possibile costruire in città solo un ippodromo, che offrirà una copertura globale "perfetta" indipendentemente dal numero dei cittadini. Il numero di spettacoli presenti in ogni struttura dipende da come essa è servita dalle scuole degli artisti: per avere una situazione di perfetta operatività dovremmo vedere un numero di spettacoli uguale a quello delle strutture nel caso dei teatri e dell'ippodromo, mentre dovremmo vedere un numero di spettacoli doppio rispetto a quello delle strutture nel caso degli anfiteatri e dei colossei.

### 9.3 Il problema del coefficiente di intrattenimento

I giocatori più attenti avranno notato due apparenti stranezze relative alle strutture di intrattenimento. Eccole: perché sono indicate le coperture globali di anfiteatri, colossei e dell'ippodromo anche se queste strutture non hanno alcuna influenza sui livelli del gioco (è solo il teatro, come abbiamo già visto, ad influire sul livello di cultura)? E poi: perché a volte alcuni isolati evolvono anche senza avere una copertura locale delle strutture di intrattenimento? C'è una spiegazione a queste due stranezze: il miglioramento delle case connesso alle strutture di intrattenimento non è dovuto solamente agli accessi locali, ma anche alla copertura globale delle suddette strutture. La Impressions ha spiegato che, per decidere l'evoluzione delle case in rapporto alle strutture di intrattenimento, viene adoperato un particolare valore, chiamato *entertainment rating* (coefficiente di intrattenimento), che va da 1 a 100. Ogni tipo di abitazione necessita di un particolare coefficiente per svilupparsi: ad esempio, la casa piccola necessita di un coefficiente di intrattenimento pari a 10. Il valore che ogni casa effettivamente riceve dipende per l'80% dalla copertura locale offerta dalle strutture d'intrattenimento, per il 20% dalla copertura globale delle stesse strutture. Detto in altri termini, ogni "camminatore" relativo all'intrattenimento che passa nei pressi di una casa conferisce a quella casa un determinato numero di "punti-intrattenimento", che

cresce con l'aumentare delle dimensioni della struttura e con l'aumentare del numero degli spettacoli che quella struttura ospita (ad esempio, un attore che si reca presso un teatro dà meno punti di uno che si reca presso un anfiteatro; però un attore che si reca presso un anfiteatro che ospita un solo spettacolo dà meno punti di un attore che si reca presso un anfiteatro che ospita due spettacoli); in condizioni ottimali, cioè quando presso una casa passano i camminatori relativi a tutte le strutture (e tali strutture ospitano il maggior numero di spettacoli), la casa ottiene 80 punti-intrattenimento. I 20 punti restanti per far arrivare il coefficiente a 100 dipendono dalla copertura globale delle quattro strutture d'intrattenimento: quando una struttura ha una copertura "perfetta", alza il coefficiente di 5 punti; altrimenti lo alza di una quantità di punti che varia da 0 a 5, a seconda dell'entità della copertura globale. Dunque una copertura "perfetta" per tutte le quattro strutture implica un innalzamento del coefficiente di 20 punti. Ecco spiegato come mai è necessario conoscere il dato della copertura globale di tutte le strutture d'intrattenimento. Ed ecco anche spiegati gli sviluppi "anomali": se la nostra città di 2000 persone, ad esempio, possiede un ippodromo e due colossei (che servono ciascuno 1500 persone), le case che costruiremo avranno già automaticamente un coefficiente di intrattenimento pari a 10 e dunque potranno evolvere fino al livello di casa piccola senza bisogno di essere visitate da un camminatore relativo ad una struttura di intrattenimento.

Questo metodo di calcolo dell'accesso all'intrattenimento, apparentemente macchinoso e complicato, è in realtà ben congegnato poiché consente al giocatore, almeno in certi casi, di non tener conto degli spostamenti dei passanti e di basarsi solo sulla presenza in città di certe strutture e sulla loro capacità di ospitare un gran numero di persone. Possiamo fare alcune osservazioni in proposito: 1) un ippodromo fornisce sempre un accesso globale "perfetto", perciò costruirlo implica sempre un aumento di 5 punti del coefficiente di intrattenimento di tutte le case in città; questo fatto può essere sfruttato intelligentemente per provocare sviluppi in aree depresse della città; 2) il numero di spettacoli presenti in ogni struttura influenza il coefficiente di intrattenimento, e merita perciò di essere tenuto un po' sotto controllo; 3) è teoricamente possibile costruire una città senza nessuna scuola per gli artisti, visto che le strutture d'intrattenimento inviano ugualmente per le strade i loro lavoranti: tuttavia così facendo si ridurrà di molto il coefficiente e si renderà anche meno interessante la costruzione della città; 4) alle case interessa esclusivamente dove sta andando o da dove sta tornando il camminatore che passa presso di loro: per avere un accesso perfetto ad un colosseo con due spettacoli è sufficiente il passaggio di un gladiatore o di un leone, e non è necessario il passaggio di entrambi.

#### *9.4 I consigli del consigliere dell'intrattenimento*

Anche qui non possiamo esimerci da una frasetta piena di buoni propositi. Il consigliere ci informerà di quali strutture mancano in città, di cosa vogliono i cittadini e di quali spettacoli ci sono più richieste: naturalmente, si tratta di consigli assolutamente inutili.

#### *9.5 Festività*

La parte bassa della schermata del consigliere dell'intrattenimento è senza dubbio la più importante, e riguarda le festività che possiamo indire nella nostra città. Le festività hanno due scopi: innalzano il morale cittadino e aumentano la considerazione degli dei. Comincio subito col dire che dovrete utilizzarle solo ed esclusivamente per questo secondo scopo, visto che se il morale cittadino è basso significa che ci sono problemi abbastanza gravi che non si risolvono con una festa ma con qualche intervento alla radice: ricordate che se i cittadini hanno lavoro, buoni stipendi, molto cibo e tasse basse saranno sempre felicissimi anche se la vostra città non darà feste per vent'anni di seguito. La cosa migliore dunque è assicurarsi che i cittadini e gli dei siano ragionevolmente soddisfatti anche senza alcuna festività, e sfruttare queste ultime solo per ottenere quel "di più" che possiamo avere dagli dei, cioè le benedizioni. Rimando al successivo capitolo per i dettagli sul comportamento degli dei: qui mi limito a osservare che le benedizioni arrivano di quando in quando a patto che la divinità sia "esaltata"; per farla "esaltare" basta costruirle un esagerato numero di templi (per "esagerato" intendo superiore al numero ottimale) o dedicarle una festività (sommata ad un numero ottimale di templi). Faccio notare che il secondo metodo, quello che contempla la festività, è preferibile, perché la festività ha un effetto temporaneo e dunque

consente di ottenere più di una benedizione: rimando ancora al capitolo successivo per comprendere il funzionamento delle benedizioni.

Quando decidiamo di indire una festività, dobbiamo scegliere a quale divinità dedicarla e anche quale deve essere la sua dimensione. Abbiamo a disposizione tre tipi di festività: piccola festività, grande festività, festività maggiore. Le differenze riguardano il costo e la durata dei preparativi; inoltre, se decidiamo di indire una festività maggiore, dobbiamo prima accumulare del vino, la cui quantità varia a seconda del numero dei cittadini. E' abbastanza indifferente la dimensione che sceglierete: il mio consiglio comunque è di evitare la festività maggiore, che in fin dei conti si rivela essere un inutile spreco di vino. La cosa migliore è indire piccole festività all'inizio della partita e grandi festività più avanti, quando non avrete preoccupazioni economiche. Il prezzo delle festività è proporzionale all'entità della popolazione.

Sotto al pulsante per indire le festività, si trova un commentino sull'umore cittadino a proposito della frequenza dei festeggiamenti nella vostra città. Non preoccupatevi se leggete che "la gente protesta contro di voi nelle strade e nelle piazze": come già detto, non scoppierà mai una rivolta solo perché fate poche feste.



## 10. Il consigliere religioso

### 10.1 Panoramica

Il tasto col fulmine richiama il consigliere religioso. Si tratta di un consigliere *importante*, visto che tiene traccia dell'umore delle divinità e ci consente di regolarci di conseguenza. Attraverso la sua schermata possiamo vedere quanti templi piccoli e grandi sono dedicati a ciascuna divinità, quanti oracoli sono presenti in città, da quanto tempo ciascuna divinità non viene festeggiata, e soprattutto l'umore di ciascun dio, che può spaziare da “adirato” a “esaltato”, passando per vari livelli intermedi. Il consigliere religioso non offre funzioni operative.

### 10.2 Umori divini, benedizioni e maledizioni

Fare felici gli dei non è solo una questione morale o spirituale: una divinità arrabbiata lancerà una maledizione sulla città, mentre una esaltata potrà deliziarci con una benedizione. Le benedizioni e le maledizioni hanno importanza diversa, e verranno analizzate nel dettaglio nel prossimo paragrafo. Qui ci occupiamo di *quando* esse arrivano su di noi. Cominciamo col dire che l'umore divino è influenzato in forma permanente dagli edifici presenti in città e in modo temporaneo dalle festività. Affinché una divinità sia “felice” è necessario che la copertura globale degli edifici ad essa dedicati sia “perfetta”; se poi questa copertura eccede la perfezione (cioè se ci sono più posti di quanti siano i cittadini), la divinità sarà “esaltata”; se invece la copertura è meno che perfetta, la divinità sarà “indifferente” o “furiosa” a seconda di quanto scarsa è la copertura. Questo livello di umore è modificato temporaneamente verso l'alto dalle festività (l'umore cresce di più se la festività è di grandi dimensioni), ma è anche modificato dal trattamento che stanno subendo le altre divinità: nel senso che un dio si arrabbia più del dovuto se vede che lui è trascurato e qualcun altro no. Per quest'ultimo motivo, è una buona idea costruire lo stesso numero di templi per ogni divinità, e cercare di aggiungerli per tutti nello stesso momento o quasi. C'è però un'eccezione: volendo, è possibile costruire un tempio in più per una divinità, che resterà perennemente esaltata senza che le altre si arrabbino troppo; tuttavia questa soluzione non è da preferire. Almeno, non è da preferire se vogliamo ottenere un bel po' di benedizioni. Infatti, le benedizioni arrivano quando il dio si esalta, cioè quando passa dalla felicità all'esaltazione: quindi, non serve a nulla avere una divinità perennemente esaltata, visto che riceveremo da lei una sola benedizione in tutta la partita. Perciò la cosa migliore è costruire il numero di templi e oracoli atto a rendere “felice” ogni divinità, e poi dare una bella festa alla divinità da cui vorremmo essere benedetti: se tutto va bene, la divinità si esalterà, ci benedirà, e dopo un po' tornerà ad essere “solo” felice, pronta per essere “esaltata” di nuovo. Così facendo, con un po' di allenamento, è possibile ottenere anche dieci benedizioni dalla stessa divinità in un'unica partita. Per quanto riguarda le maledizioni, generalmente queste arrivano quando la divinità è “adirata” o “furiosa”: alcune divinità hanno due maledizioni, una per quando sono solo “adirate”, l'altra per quando sono “furiose”. Teniamo sempre a mente però che mentre lo stato di “felicità” e quello di “esaltazione” dovuti ai templi (e non alle festività) sono permanenti, tutti gli altri umori peggiorano col tempo in mancanza di azioni da parte nostra: se un dio in un certo momento è “compiaciuto”, col tempo diventerà “indifferente” e poi “adirato” e così via. Consultiamo spesso il consigliere e cerchiamo di mantenere tutte le divinità stabili sull'umore “felice”, visto che questo ci consente anche, come abbiamo già visto, di alzare il nostro livello di cultura. Attenzione alla comparsa dei fulmini a fianco dell'umore degli dei: se li vediamo, significa che quella divinità si sta preparando per lanciarci una maledizione; è meglio cercare di rimediare finché siamo in tempo.

### 10.3 Le cinque divinità del gioco

I programmatori hanno scelto di occuparsi di cinque divinità romane, scelte fra le decine e decine del pantheon latino. La scelta non ha seguito criteri di importanza (infatti brillano, ad esempio, le assenze di Giove e di Apollo), ma piuttosto criteri “ludici”, nel senso che sono state implementate le divinità più facilmente collegabili a determinati aspetti del gioco.

Cerere (la greca Demetra) è dea dell'agricoltura e della fertilità (esemplare e bellissimo il mito della perdita e dell'affannosa ricerca della figlia Kore, causa di una disperazione identificata con la sterilità). Nel gioco, Cerere influenza unicamente le nostre fattorie. La sua benedizione provoca il completamento immediato del ciclo produttivo corrente in tutte le fattorie della città. La



sua maledizione “minore” provoca l’azzeramento immediato del ciclo produttivo corrente, mentre la sua maledizione “maggiore” (accompagnata da un filmato con uno sciame di locuste e cavallette) rende sterili le nostre fattorie per un paio di mesi. La benedizione di Cerere (e la sua maledizione minore, ad essa speculare) è di importanza affatto trascurabile, visto che riguarda unicamente il ciclo produttivo corrente. Di gran lunga più consistente è invece l’impatto della maledizione maggiore, che può mettere in crisi l’esistenza stessa della nostra città, se arriva in un momento poco favorevole. La sterilità prolungata delle fattorie può passare senza far danno solo se abbiamo molte scorte di cibo: in caso contrario, le case esauriranno il loro cibo e cominceranno inesorabilmente a peggiorare, facendo precipitare la popolazione cittadina, con tutto ciò che ne consegue. Meglio dunque far di tutto per evitare questa maledizione, che al limite può essere accettabile solo nelle mappe che ci consentono di nutrire col pesce i nostri plebei.

Nettuno (il greco Poseidone) è il dio del mare, personaggio fra i più conosciuti della mitologia greco-romana. Nel gioco, Nettuno influenza il commercio (curiosamente non solo quello marittimo, ma anche quello terrestre) e la navigazione in generale. La sua benedizione arriva con un messaggio non proprio esauriente: “Nettuno garantirà alle tue navi mercantili una navigazione tranquilla per tutto il resto dell’anno: in questo periodo di tempo dunque esse renderanno il doppio”; in realtà, la benedizione riguarda tutti i mercanti, sia quelli che arrivano per nave sia quelli che arrivano per terra. Quel “renderanno il doppio” si traduce concretamente in un raddoppio del profitto che ricaverete dalle merci vendute. Ma attenzione: questo raddoppio viene effettuato, come dice il messaggio, solo fino alla fine dell’anno corrente; dunque è molto importante anche calibrare i tempi di questa benedizione, poiché se la otterremo a novembre o dicembre sarà praticamente inutile. Comunque è chiaro che, se ottenuta almeno a metà anno, questa benedizione è preziosa, forse la migliore in assoluto assieme a quella marziale. Ricordo in particolare come il segreto per una buona partita sia un buon inizio, e come un buon inizio consista quasi sempre in una valida fonte iniziale di reddito, che consenta di realizzare i nostri progetti di base. La benedizione nettunia può essere utilissima in questo senso, visto che raddoppia per un intero anno (se riusciamo ad ottenerla in gennaio) il profitto ottenuto dalla prima merce che riusciamo a commerciare; mi preme dire peraltro che la benedizione non è sufficiente a farci partire bene, e resta del tutto inutile se non riusciamo ad individuare con accortezza la prima merce su cui investire i nostri sforzi e il denaro necessario per aprire la rotta commerciale. La maledizione di Nettuno è unica, e consiste in una tempesta che affonda tutte le navi presenti sulla mappa (la maledizione è accompagnata da un suggestivo filmato): questa maledizione è trascurabile se le uniche navi presenti sono quelle commerciali, visto che l’unica conseguenza sarà l’interruzione e l’annullamento delle transizioni correnti (l’ingresso delle navi mercantili riprenderà immediatamente senza alcuna variazione), mentre può essere fatale se stiamo nutrendo i nostri plebei col pesce. La distruzione improvvisa di tutte le navi da pesca significa che il cantiere navale presente in città avrà moltissime richieste da soddisfare all’improvviso, ma riuscirà a soddisfarle molto lentamente, e nel frattempo i nostri plebei resteranno quasi certamente senza pesce e vedranno peggiorare radicalmente le loro case. La cosa migliore da fare se stiamo usando il pesce come fonte primaria di cibo e riceviamo una maledizione nettunia è costruire un gran numero di cantieri navali in modo da recuperare in breve tempo le navi da pesca perdute. La cosa migliore comunque è evitare accuratamente questa maledizione, che può, nei casi indicati, costare la partita.

Mercurio (il greco Ermes) è il dio del commercio, dei viaggiatori e dei ladri, ma spesso compare nella mitologia nel ruolo di spalla, come “messaggero” o latore di particolari comunicati o azioni provenienti o destinati ad altre divinità. In realtà in Caesar III Mercurio non ha nulla a che fare col commercio, influenzato, come abbiamo visto, da Nettuno; le sue azioni si riflettono solamente sul contenuto fisico dei nostri granai e magazzini. La benedizione di Mercurio si concretizza in una aggiunta di scorte in un granaio: in pratica, il dio sceglie un granaio cittadino e lo riempie completamente della merce che il granaio già contiene. La maledizione minore è speculare: Mercurio sceglie un granaio o un magazzino e fa sparire alcune unità di cibo o di merci presenti in esso. La maledizione maggiore (accompagnata da un filmato con del fuoco che piove dal cielo) comporta la distruzione completa di un magazzino, che comincia a bruciare come se fosse vittima di

un normale incendio; questo significa ovviamente anche la perdita di tutte le merci in esso conservate. Direi che in generale non occorre prestare troppa attenzione alle benedizioni-maledizioni ermetiche, visto che non hanno grandi conseguenze sul vivere cittadino. Certo, perdere un magazzino pieno di bella merce è fastidioso, ma non si tratta certo di una situazione capace di metterci in ginocchio.

Marte (il greco Ares) è il dio della guerra, intesa come scontro violento e generalmente illegittimo e soverchiante (la “guerra giusta”, fra mille virgolette, è invece protetta da Atena-Minerva); Marte di solito copre il ruolo dell’antagonista e non gode di grande popolarità presso i fedeli, ma è una figura importante anche perché è dal suo accoppiamento con Afrodite-Venere che, curiosamente, nasce Eros (almeno secondo una delle tante versioni del mito). Nel gioco, Marte influenza esclusivamente la sfera militare. La sua benedizione è l’invio di uno “spirito” a vegliare sulla città: questo “spirito” si concretizza al momento della prima invasione nemica, e consiste nell’uccisione immediata (o quasi) di sette soldati semplici (cioè a piedi). Dunque la benedizione può da sola occuparsi di una invasione di piccole dimensioni, oppure aiutarci non poco contro una di grandi dimensioni, assottigliando di un po’ i nemici con cui dovremo confrontarci. Si tratta di una benedizione di tutto rispetto, che può aiutare tantissimo nelle prime fasi della partita, quando siamo impegnati nella creazione delle nostre prime legioni e ci troviamo magari impreparati di fronte ai primi soldati nemici che varcano il confine della Provincia. D’altro canto, nelle partite avanzate della carriera “militare” (e in particolare nell’ultima missione) la benedizione marziale è quasi indispensabile, visto che i nemici sono molto forti e molto numerosi. E’ importante sottolineare che una volta ottenuto lo “spirito”, questo agirà in occasione della prima invasione nemica, indipendentemente dall’intervallo di tempo che trascorre fra la benedizione e l’invasione (e indipendentemente anche dagli eventuali mutamenti del morale del dio); le benedizioni però non sono cumulabili, cioè se otteniamo una benedizione marziale quando quella precedente è ancora inutilizzata, una delle due sarà perduta. La maledizione minore di Marte consiste in una invasione di indigeni nativi (generalmente pochi, al massimo una decina), funzionante come una qualunque invasione nemica ma priva di segnalazioni precedenti (se escludiamo i “fulmini” presso il consigliere religioso). La gravità di questa maledizione dipende dallo stato della nostra forza militare: se abbiamo molti soldati non c’è nulla di cui preoccuparsi, altrimenti potrebbe essere la catastrofe. La maledizione maggiore di Marte, forse la più terribile del gioco, rende praticamente inutilizzabile per mesi e mesi uno dei nostri forti. Accompagnata da un filmato con un legionario con la testa fra le mani, questa maledizione comporta l’uccisione di alcuni o tutti i soldati presenti dentro al forte scelto, il crollo del morale di quelli rimasti e l’impossibilità per la caserma di rifornire il forte di soldati per almeno un paio di mesi. In pratica, tutto ciò significa un assottigliamento significativo della nostra forza militare: se avevamo soldati in eccesso potremo sperare di riuscire ugualmente a fronteggiare il nemico, altrimenti soccomberemo senza pietà e vedremo la nostra sudata città rasa al suolo. Si sarà già capito che Marte è senza dubbio il dio più importante, forse quello che merita maggiormente le nostre attenzioni sia al fine di ottenere la sua benedizione sia al fine di evitare le sue terribili maledizioni. Sottolineo però l’importantissimo fatto che le maledizioni funzionano solo nelle mappe in cui sono previste invasioni nemiche: nelle mappe completamente pacifiche (attenzione, non tutte quelle della carriera “pacifica” lo sono) quando Marte è infuriato riceveremo un messaggio simile a questo: “Marte è infuriato; sei fortunato a non avere soldati ai tuoi ordini, altrimenti avresti conosciuto la sua furia!”; in pratica, potete farlo arrabbiare quanto volete, non succederà mai nulla.

Venere (la greca Afrodite) è la dea della bellezza e della gioia. Nel gioco gli autori hanno pensato di collegarla all’umore cittadino. La benedizione di Venere consiste in un semplice innalzamento del morale cittadino: di solito, il morale sale fino al livello successivo. Anche Venere ha due maledizioni, una maggiore e una minore, che corrispondono rispettivamente ad un abbassamento modesto e grave dell’umore cittadino. La maledizione maggiore, accompagnata da un filmato con un uomo disperato seduto su un gradino, porta con sé anche un peggioramento, peraltro lieve, della salute pubblica. Gli interventi di Venere sulla città non sono poi così importanti,

perciò è possibile fino a un certo punto trascurare l'umore della dea; ovviamente la sua maledizione maggiore non è molto divertente, quindi cerchiamo di evitarla.



## 11. Il consigliere finanziario

### 11.1 Panoramica

Forse questa schermata, quella del consigliere finanziario, richiamabile tramite l'icona col denario, appare assai ostica al giocatore occasionale, visto che è piena di numeri e tabelle. In realtà si tratta di una schermata che semplifica le cose piuttosto che complicarle, e perciò merita grande attenzione. Il consigliere finanziario, un consigliere senza dubbio *importante* secondo la nostra classificazione, ci permette di tenere sotto controllo i movimenti di denaro relativi al tesoro cittadino, consentendoci di monitorare la situazione sia per ciò che riguarda le entrate sia per ciò che riguarda le uscite. Inoltre, è attraverso questo consigliere che possiamo mettere le mani sul livello di tassazione cittadino.

### 11.2 Le tasse

La parte superiore della schermata ci comunica anzitutto l'entità del tesoro cittadino: si tratta della stessa cifra che compare nella schermata principale di gioco, in alto. Subito dopo compare il livello di tassazione attuale, l'introito derivante da tale livello in un anno e la percentuale di cittadini che pagano le tasse.

Né il manuale né l'aiuto in linea spiegano nel dettaglio come vengono calcolate le tasse, perciò è meglio approfondire un po' almeno in questa sede. L'importo che otteniamo da ciascuna abitazione dipende essenzialmente dal livello di sviluppo dell'abitazione stessa e dal numero di abitanti in essa residenti. Ciascun livello di sviluppo delle case ha un determinato "coefficiente di tassazione" (*tax rating*) che determina l'importo finale; in questa tabella ho riportato tutti i coefficienti.

Livello di sviluppo	Coefficiente di tassazione
Tenda piccola	1
Tenda grande	1
Baracca piccola	1
Baracca grande	1
Capanna piccola	2
Capanna grande	2
Casa piccola	2
Casa grande	2
Insula piccola	3
Insula media	3
Insula grande	3
Insula grandiosa	4
Villa piccola	9
Villa media	10
Villa grande	11
Villa grandiosa	11
Palazzo piccolo	12
Palazzo medio	12
Palazzo grande	15
Palazzo di lusso	16

Per ottenere la cifra esatta che gli esattori raccoglieranno da una certa casa in un anno, dobbiamo moltiplicare il coefficiente di tassazione di quella casa per il numero di abitanti, poi per il livello percentuale di tassazione da noi fissato e infine per la *costante* 0.06. Il valore ottenuto verrà da noi incassato nella misura di un dodicesimo ogni fine mese, a patto che quella casa sia stata visitata da almeno un esattore nel corso di quel mese (se gli esattori sono stati più di uno l'incasso non cambia). Ovviamente meglio fare qualche esempio. In una tenda piccola di dimensioni 2x2 possono vivere fino a 20 persone; con un livello di tassazione al 7%, quella casa renderà:

$1 \times 20 \times 7 \times 0.06 = 8.4 = 8 \text{dn}$  ogni anno.

Ripetiamo il calcolo con le stesse venti persone però viventi in una insula media:

$3 \times 20 \times 7 \times 0.06 = 25.2 = 25 \text{dn}$  ogni anno.

Infine, mettiamo quelle venti persone dentro un palazzo di lusso:

$16 \times 20 \times 7 \times 0.06 = 134.4 = 134 \text{dn}$  ogni anno.

Dentro un palazzo di lusso però possono vivere fino a 200 persone. Ecco la rendita annuale di un palazzo di lusso “pieno”:

$16 \times 200 \times 7 \times 0.06 = 1344 \text{dn}$  ogni anno.

Proviamo ora a variare il livello di tassazione scegliendo come riferimento una insula media (probabilmente una delle case più diffuse nelle città) piena di persone:

$3 \times 80 \times 7 \times 0.06 = 100.8 = 101 \text{dn}$  ogni anno.

Alziamo ora le tasse fino al 10%; la rendita crescerà così:

$3 \times 80 \times 10 \times 0.06 = 144 \text{dn}$  ogni anno.

Abbassiamole fino al 5%:

$3 \times 80 \times 5 \times 0.06 = 72 \text{dn}$  ogni anno.

Questi calcoli dimostrano in che modo incide sugli introiti delle tasse la nostra decisione riguardo al livello di tassazione. Comunque, mi preme sottolineare che i soldi che guadagniamo con le tasse sono consistenti solo nelle ultime fasi della partita, quando le nostre case sono ben sviluppate. Perciò è inutile contare sulle tasse all’inizio: la città deve poter decollare attraverso gli importi derivanti dalle esportazioni. Tuttavia, è bene sottolineare che il conto delle tasse spicca il volo quando in città compaiono i patrizi: quattro palazzi di lusso pieni significano, con un livello di tassazione pari al 7%, un’entrata annuale pari a 5000-6000 denari: questo significa che possiamo tranquillamente demolire alcune industrie connesse con le esportazioni, specialmente se la città soffre di carenza di manodopera.

Ma come regolare il livello di tassazione? Io personalmente seguo questa procedura: ad inizio partita, abbasso le tasse fino al 2%. Abbiamo infatti già appurato che le tasse non portano nessun guadagno all’inizio della partita, ma esse scontentano i cittadini anche se nessuno le paga. Questo è importante da sapere: i cittadini, nel “decidere” il loro umore, guardano il livello di tassazione e non si preoccupano della presenza in città degli esattori: cioè se le tasse sono al 20% ma nessuno le paga, i cittadini si arrabbiano lo stesso. Perciò abbassare le tasse ad inizio partita è una buona idea, visto che può far crescere l’umore e quindi attirare più immigranti. In seguito, quando le entrate commerciali sono stabilizzate e cominciano a comparire le prime case in muratura, alzo le tasse fino al 5%. Cerco sempre di evitare di alzarle fino al 7%, anche se in certi casi lo faccio. Ovviamente, gli aumenti al di sopra del 7% vanno assolutamente esclusi, visto che minano il morale cittadino. A dire il vero, se i cittadini vi “adorano come un dio” potete tranquillamente alzare le tasse al di sopra del 7% e nessuno protesterà, ma le conseguenze saranno così poco visibili da rendere inutile il rischio. Per concludere, direi: date alle tasse la giusta importanza e non sopravvalutatele. Basate la vostra economia esclusivamente sul commercio, considerando le entrate fiscali come un “di più” che va ad aggiungersi al tesoro cittadino ma che non lo determina, se non nelle ultime fasi di gioco.

### *11.3 Entrate e uscite*

Tutta la parte restante della schermata è occupata da una tabella, che riassume tutte le entrate e tutte le uscite relative al tesoro cittadino nell’anno precedente (“Ultimo anno”) e in quello corrente (“Finora quest’anno”). Questa tabella ha una grande importanza, e andrebbe consultata almeno una volta l’anno, possibilmente a dicembre. In quel mese infatti vedremo le spese quasi totali dell’anno corrente confrontate con quelle dell’anno precedente, e potremo farci un’idea di come la nostra città si sta sviluppando, se sta guadagnando o perdendo soldi e soprattutto dove sono collocate le perdite maggiori. Diamo un’occhiata ad ogni voce della tabella:

*Tasse incamerate:* sotto questa voce sono riportati i soldi raccolti dai nostri esattori, secondo il procedimento descritto sopra. Come ho già più volte ripetuto, l’entrata relativa alle tasse sarà presumibilmente molto bassa (se non nulla) nei primi anni della partita, per poi crescere progressivamente in seguito; se avremo case patrizie l’importo delle tasse arriverà a superare quello delle importazioni.

*Introiti commerciali:* qui vediamo quanto rendono le nostre esportazioni. Questa voce presenta un dato di fatto, ma non suggerisce come modificarlo: per ottimizzare i profitti derivanti dal commercio occorre fare riferimento al consigliere commerciale, come abbiamo già avuto modo di appurare.

*Donazioni:* rientrano in questa categoria tutti i soldi che entrano nel tesoro cittadino e che non sono dovuti né alle tasse né al commercio: ad esempio, i fondi che riceviamo ad inizio partita o dopo che abbiamo esaurito la prima volta i fondi iniziali; oppure, le somme che decidiamo di trasferire dai nostri risparmi al tesoro cittadino.

*Entrate:* questa è semplicemente la somma di tasse incamerate, introiti commerciali e donazioni, e rappresenta il totale lordo di soldi incassati dalla nostra città.

*Importazioni:* qui troviamo le spese sostenute per importare nella nostra città le merci che non siamo in grado di produrre. E' molto importante tenere sotto controllo questa cifra e fare in modo che non superi mai quella relativa agli introiti derivanti dalle esportazioni, altrimenti il passivo minaccerà la nostra città.

*Stipendi:* qui troviamo i soldi spesi per pagare i nostri lavoratori. Come già spiegato, gli stipendi pesano relativamente poco nell'ambito delle spese cittadine, perciò raramente diventeranno fonte di preoccupazione.

*Costruzione:* questi sono i soldi spesi per costruire nuovi edifici o anche per demolire quelli già esistenti. Qui è bene spendere due parole, perché l'errore tipico del principiante è quello di finire i soldi a forza di costruire, volendo dar forma alla sua città fin dai primi minuti di gioco. Come ho ripetuto ormai fino alla nausea, occorre abituarsi a costruire le varie strutture *solo quando sono necessarie* e dedicarsi a strutture "frivole" (come statue, giardini, palazzi del governatore) solo quando le finanze lo permettono, cioè a partita avanzata. Procedendo con calma è sempre possibile mantenere bassa la cifra delle spese relative alla costruzione e farsi bastare i fondi che possediamo all'inizio per far decollare l'economia.

*Interesse al 10%:* questa astrusa voce si riempie solo nello sventurato caso in cui la città contragga un debito con Cesare. Il debito sopravviene quando finiamo sia i soldi iniziali sia quelli donati successivamente dall'imperatore (nell'ultima partita delle due campagne però il debito sopravviene già quando finiamo i fondi iniziali). Quando succede questa disgrazia (cioè mai, se siete giocatori un po' attenti) la partita non finisce, ma ci manca poco; nel senso che Cesare ci consente di proseguire, ma finché non siamo in attivo i soldi per proseguire sono oberati di un altissimo interesse (il 10% appunto) e quindi mettono sotto pressione le nostre finanze già deboli più del dovuto. Naturalmente è possibile riprendersi da un debito, ma è anche molto difficile, assai più difficile che sconfiggere qualunque nemico. Tentar non nuoce, ma se si vuole arrivare alla vittoria è meglio evitare sempre il conto in rosso.

*Salario personale:* qui rientra la spesa dovuta al pagamento del nostro salario. Inizialmente il salario è talmente esiguo da non destare preoccupazioni, ma alla fine, quando il nostro grado aumenta, esso peserà anche molto sul bilancio cittadino (non dimentichiamo che quel salario è mensile e non annuale: 80 denari al mese sono a fine anno ben 9600 denari). Guardiamo questa riga per capire se è il caso di abbassarlo.

*Spese varie:* questa voce raccoglie anzitutto le spese dovute alle festività. Le feste hanno un costo, che come abbiamo visto è proporzionato alla loro grandezza. Inoltre, qui sono sommate le perdite di denaro dovute ad eventi infausti, come i furti, le rivolte e le invasioni nemiche. I furti si verificano quando il morale è basso, e sono diretti contro i nostri esattori (un filmato ci informerà dell'avvenuto furto e della somma perduta). Le rivolte scoppiano nelle situazioni più disperate: i rivoltosi, rappresentati graficamente da uomini vestiti di marrone con una torcia in mano (sembra che quelli della Impressions abbiano riciclato l'immagine del rivoltoso di Lords of the Realm 2), si dirigono generalmente contro il Senato, le ville del governatore e i fori. Senato e fori conservano parte del denaro cittadino, perciò la distruzione di questi edifici comporta la perdita di quel denaro. Lo stesso vale per i nemici: anche loro tendono a dirigere la loro furia contro i simboli del potere cittadino, cioè Senato e fori. E' bene dunque proteggere adeguatamente questi edifici, e soprattutto

il Senato, ponendolo in una zona protetta della città, meglio se nei pressi del quartiere patrizio (i patrizi ovviamente non sono a rischio di ribellioni).

*Tributi:* ogni anno, la nostra città deve pagare a Cesare un tributo in denaro. L'entità di questo tributo non è sindacabile: viene decisa unilateralmente da Cesare, e noi possiamo solo sottostare alla sua decisione. Solitamente, più la città ha guadagnato in quell'anno e più il tributo sarà oneroso; ho già parlato di come il pagamento del tributo sia importante soprattutto dal punto di vista del livello di benevolenza.

*Spese:* qui è il totale delle uscite della città.

*Entrate/uscite nette:* qui le spese sono sottratte alle entrate, così da avere a colpo d'occhio l'entità del guadagno (o della perdita) della città in quell'anno.

*Bilancio:* la differenza fra entrate e uscite è sommata ai fondi posseduti in precedenza dalla città: in pratica, qui sono presenti i soldi concretamente a nostra disposizione, dunque, nel caso dell'anno corrente, la cifra è identica a quella riportata in alto sulla schermata principale.



## 12. Il consigliere capo

### 12.1 Panoramica

“Se è il consigliere capo, sarà il più importante!”, pensavo nel lontano 1998, quando Caesar III arrivò sul mio computer. Probabilmente molti altri giocatori hanno pensato o pensano la stessa cosa. Comincio subito col dire che, ovviamente, non è vero. Il consigliere capo offre un breve riassunto delle informazioni date dagli altri consiglieri ma non è assolutamente un punto fondamentale del gioco, tanto da meritare senza ombra di dubbio il titolo di *accessorio*. E' possibile (e spesso auspicabile) portare a termine qualunque missione senza mai guardare questa schermata, che fundamentalmente dice tutto e niente, e resta talmente sul vago da poter perfino risultare fuorviante. Qui, comunque, ci soffermeremo ugualmente su tutti gli ambiti toccati dal consigliere, poiché può essere interessante (e lo è soprattutto per chi lo consulta spesso) scoprire con quali criteri questo “capo” dispensa i suoi consigli.

### 12.2 Manodopera

Questa riga sarà sempre o quasi in rosso. Qui il consigliere capo si lamenta o perché ci sono disoccupati o perché mancano lavoratori. Per quanto riguarda la disoccupazione, il dato è espresso solo in forma percentuale, perciò è assolutamente consigliabile servirsi del dato fornito dal consigliere del lavoro. La mancanza di lavoratori è invece data con precisione; anzi bisogna dire che il consigliere capo è l'unico “posto” dove si trova il numero esatto di lavoratori mancanti (a meno che non si voglia lavorar di somme presso il consigliere del lavoro); questo dato comunque resta inutile poiché il buon giocatore deve *sempre* riuscire ad evitare la mancanza di manodopera, che come ho ripetutamente detto mina la stessa esistenza della città. Sporadicamente, questa riga riporterà che “la città non ha problemi di impiego”. Invece di gioire però dovrete preoccuparvi, visto che è sempre bene avere un minimo di disoccupazione, altrimenti mancano le risorse con cui procedere nell'espansione della città.

### 12.3 Finanze

Qui il consigliere capo riporta la differenza fra entrate e uscite nell'anno corrente. Lo stesso dato è reperibile con maggiori dettagli presso il consigliere finanziario, e comunque per vedere come vanno le finanze basta un'occhiata al tesoro cittadino, senza scomodare il “capo”.

### 12.3 Migrazione

Troviamo in questa riga delle informazioni relative all'afflusso in città di immigrati. Il consigliere capo ci dirà quanti immigrati sono arrivati nel mese corrente, oppure ci dirà che “la mancanza di case limita l'immigrazione”, o ancora che “il basso morale cittadino previene l'immigrazione”; nei casi più disperati, troveremo scritto qui quanti emigranti sono scappati dalla nostra città. Anche in questo caso, il messaggio di allarme del consigliere capo può indurre comportamenti sbagliati. La scritta che qui dovrebbe comparire più spesso è che “la mancanza di case limita l'immigrazione”. Infatti, se in città sono sempre disponibili nuovi posti, significa che qualcosa non va: o state costruendo troppo in fretta, oppure le case continuano a migliorare e a peggiorare facendo fluttuare il numero di posti a disposizione degli immigranti. Nella vostra città dovrete vedere flussi migratori *consistenti* e *discontinui*, collocati in corrispondenza del “salto” delle case al livello successivo; questi “salti” devono *assolutamente* essere sotto il vostro controllo, pena la creazione di una città in preda alla confusione più terribile. Il problema è che alcune sedicenti “guide strategiche” suggeriscono di aggiungere nuove case quando il consigliere capo afferma che “la mancanza di case limita l'immigrazione”: niente di più sbagliato. Anche perché non serve a niente continuare ad attirare gente in città: attirate solo quella che vi serve per far funzionare le strutture dell'isolato di cui vi state occupando, dopodiché passerete ad un altro isolato e così via, fino al raggiungimento della popolazione prevista dallo scenario.

### 12.4 Scorte di cibo

Per fornirci questo dato, il consigliere verifica il cibo presente nei granai (non nei magazzini) e lo mette in rapporto col numero di abitanti della nostra città. Così, potremmo leggere che in città ci sono scorte per un mese, per due mesi eccetera. Si tratta di un'informazione inutile, visto che basta un'occhiata ai granai per capire se la situazione è a posto o meno.

### 12.5 Consumo di cibo



Qui il consigliere mette in rapporto il cibo prodotto col cibo consumato, e quindi sfornerà frasi del tipo: “si produce molto più cibo di quello consumato”, oppure “si produce appena più cibo di quello consumato” eccetera. Questo dato può essere completamente fuorviante e dunque va rigorosamente ignorato. Infatti, non capita di rado che il consigliere si allarmi dicendoci che si consuma molto più cibo di quello prodotto quando invece i granai cittadini sono colmi fino all’orlo. In realtà c’è una spiegazione per questo allarmismo ingiustificato. Quando un isolato è nelle sue fasi iniziali di sviluppo, nel momento in cui costruiamo i primi mercati per far evolvere le tende in baracche, la richiesta di cibo è altissima. E’ probabile che noi, impazienti di proseguire con lo sviluppo delle case, costruiamo molte fattorie in modo da soddisfare la domanda con rapidità. Quando però le case sono tutte rifornite la domanda scende di colpo e il cibo comincia a restare depositato nei granai, finché questi si riempiono e, come risultato, le fattorie cessano di produrre cibo perché i carrettieri non sanno dove depositarlo. Ecco che allora il consigliere capo, vedendo tutte le fattorie ferme, non abbastanza intelligente da capirne il perché, si allarma. La cosa peggiore in questi casi è aggiungere ancora fattorie: casomai, dovrete demolirne qualcuna (specialmente se siete a corto di lavoratori), visto che in quell’isolato si sta producendo cibo in eccesso. Ecco un caso paradossale in cui un consigliere si calma facendo il contrario di quello da lui suggerito.

#### *12.6 Esercito*

Qui troviamo delle vaghissime informazioni circa l’attività militare, tipo “Non sono segnalate minacce” oppure “Attenzione! Un esercito nemico si sta avvicinando alla città!”. Ci sono luoghi in cui queste informazioni sono ben più dettagliate, per cui non val la pena perdere tempo qui.

#### *12.7 Crimine*

La scritta che dovrebbe sempre apparire qui è “Nessun problema segnalato”. Se vedete invece “Alcune zone presentano lievi problemi”, significa che la vostra città ha problemi per nulla lievi. Il crimine infatti sorge solo in situazioni abbastanza disperate (piccola parentesi: questo è un grosso limite del gioco; sarebbe stato più realistico –e più divertente- che qualche criminale apparisse in città casualmente, magari con più frequenza in caso di morale basso). Generalmente, vedrete alzarsi la colonnina del crimine nelle case poco sviluppate (soprattutto nelle tende), ma solo se la città presenta anche qualche altro problema (disoccupazione alta, salari bassi, tasse esose); se la disoccupazione è bassa, i salari superiori di quattro o cinque denari rispetto a quelli Roma e le tasse più basse del 7% (e se la maggior parte delle abitazioni è rifornita di cibo), nessuno si darà al crimine.

#### *12.8 Salute*

Il commentino del consigliere capo rispetta a grandi linee quello del consigliere sanitario. In situazioni normali, dovremmo vedere che “la salute cittadina è buona” o “ottima”. Se è più bassa, le soluzioni sono due: aumentare la produzione di cibo e costruire qua e là qualche clinica del dottore.

#### *12.9 Educazione*

Questa scritta sarà perennemente in rosso, ma non preoccupatevi. Il consigliere capo bada dapprima alla copertura locale e poi a quella globale dei vari servizi relativi all’educazione. Se ad esempio c’è un isolato di insulae medie che non si sviluppano perché manca la scuola, il consigliere dirà: “I cittadini richiedono più scuole”, o qualcosa del genere. Se invece nessuna copertura locale è richiesta per lo sviluppo, il consigliere suggerirà di aggiungere le strutture che mancano per avere ovunque una copertura globale “perfetta”. E’ molto importante (non lo ripeterò mai abbastanza) che sia il giocatore a decidere quand’è il momento di far sviluppare le case, senza farsi condizionare dalle frasette dei cittadini né da quelle dei consiglieri. Perciò, lasciate la scritta in rosso e dormite sonni tranquilli.

#### *12.10 Religione*

Qui il consigliere si preoccupa solo della copertura locale dei templi e non del morale delle divinità. Se ci sono baracche piccole che non evolvono per l’assenza di copertura da parte di un tempio, il consigliere dirà: “Molte richieste sono per accessi di base”. Se invece è richiesto un secondo, un terzo o un quarto accesso, il consigliere dirà: “Molte richieste sono per accessi ulteriori”. Vale quanto detto sopra: lasciate perdere.

#### *12.11 Intrattenimento*

Anche qui, l'unica voce considerata è quella della copertura locale. I messaggi adoperati sono simili a quelli relativi alla religione; anche l'utilità è pressappoco la stessa.

#### *12.12 Attitudine cittadina*

Questo dato è reperibile solo qui, e merita dunque qualche parola in più. La riga riporta il morale cittadino nei nostri confronti. I giocatori veterani saranno abituati alla scritta: "La gente ti venera come un dio". Altre scritte che potete vedere qui sono: "La gente ti ama", "La gente è molto contenta di te", "La gente è stufo di te" eccetera. Il morale cittadino è determinato da quattro cause permanenti (livello degli stipendi, livello delle tasse, entità della disoccupazione, rifornimenti di cibo in molte case) e da due cause temporanee (festività, benedizioni/maledizioni di Venere). Dovete solo preoccuparvi di alzare gli stipendi, abbassare le tasse (queste due cose vanno fatte subito ad inizio partita), non accumulare più del 10% di disoccupazione (il 3-4% è il livello ottimale) e produrre cibo in eccesso: se farete questo, il morale resterà sempre alle stelle e presto verrete anche voi "venerati come dei". In caso contrario, il morale basso provocherà due conseguenze: l'aumento del crimine (in casi disperati lo scoppio di rivolte) e la diminuzione della popolazione in seguito all'emigrazione.

## 13. Conclusione

Alla fine del nostro viaggio dentro le dodici schermate dei consiglieri, può tornare utile riassumere in una tabella le caratteristiche e l'utilità di ciascuno di essi. Se devo trarre una conclusione dalla mia esperienza di gioco, dirò che inizialmente consultavo spessissimo le schermate dei consiglieri e, spesso a torto, le adoperavo per decidere il da farsi. “Crescendo”, ho notato che ormai vado da un consigliere solo quando non posso farne a meno, cioè quando devo “fare” e non solo “vedere” qualcosa (l'unica eccezione è forse il dato relativo alla disoccupazione espressa in forma assoluta, presso il consigliere del lavoro –mentre gioco, un dito della mano sinistra è sempre pronto sopra il tasto “1”!) Ormai, la maggior parte dei consiglieri è da me consultata solo per curiosità, con lo stesso spirito con cui consulto i riconoscimenti del gioco. Naturalmente ognuno ha il suo stile, perciò non è detto che questa sia la via da seguire. Invito chi ha delle osservazioni a farsi sentire; soprattutto, mi piacerebbe sentire chi ne sa più di me sui vari punti rimasti sul “vago”. Magari, sarà possibile dar vita ad un saggio più preciso ed esaustivo in futuro.

Consigliere	Utilità	Ciò che si vede	Ciò che si fa
Lavoro	Fondamentale	Lavoratori occupati e disoccupati, distribuzione della manodopera, salari della città e di Roma	Si stabiliscono priorità nella distribuzione della manodopera, si variano i salari
Militare	Importante	Numero e natura delle legioni, morale, numero di soldati, minacce nemiche, richieste di aiuto	Si mandano i soldati al forte, si destinano i soldati al servizio imperiale
Impero	Importante	Approvazione imperiale, richieste non soddisfatte, livello di carriera, stipendio e risparmi personali	Si soddisfano le richieste, si varia il salario personale, si inviano doni a Cesare o alla città
Livelli	Accessorio	Livelli di cultura, prosperità, pace, benevolenza; consigli su come aumentarli	
Commercio	Fondamentale	Merci in città, stato del commercio, prezzi delle merci	Si imposta cosa esportare e importare, si accumula una merce, si fermano le industrie
Popolazione	Accessorio	Popolazione divisa per età, censo e storia; immigrati giunti in città; previsioni migratorie; cibo prodotto e consumato	
Sanità	Accessorio	Presenza e copertura delle strutture sanitarie; condizione dell'igiene cittadina; richieste cittadine	
Educazione	Accessorio	Presenza e copertura delle strutture educative; richieste cittadine	
Intrattenimento	Accessorio	Presenza e copertura delle strutture d'intrattenimento; numero di spettacoli; mesi dall'ultima festività e umore cittadino	Si indicano festività
Religione	Importante	Templi per ogni divinità; oracoli in città; umore divino	
Finanza	Importante	Livello delle tasse; cittadini tassati; entrate e uscite cittadine suddivise in categorie	Si varia il livello di tassazione
Capo	Accessorio	Riassunto di alcune delle informazioni degli altri consiglieri; umore cittadino generale	

## Ringraziamenti

Colpevolmente, nel primo saggio non ho ringraziato la persona più ovvia, l'ideatore del gioco e capo-designer David Lester. Senza le sue idee non mi sarei divertito per tante ore (e non avrei conosciuto tanta gente) grazie a Caesar III.

Subito dopo (che onore eh?) ovviamente Lupo, ideatore e curatore dell'unico sito italiano "serio" dedicato al gioco: questi saggi sono nati esclusivamente per quel sito e non sarebbero mai esistiti altrimenti.

A molte altre persone si devono vari spunti di riflessione e di indagine; ecco un elenco, ovviamente incompleto (spero che nessuno si arrabbi): Angel Reckless Rodent, Angel "Proconsul" Draco, Tom the Bold, Cherub Marty Party, Bob the Lethargic, Ermes, Caesar Alan, Ajeje Brazov, Paultheo, Marcus Lindicus, Catilina.