

Mosè Viero

Le strutture di Caesar III: come, dove e quando

Premessa

Questo “saggio” è dedicato al gioco Caesar III®, sviluppato dalla Impressions, prodotto dalla Sierra e distribuito dalla Leader. Esso vuole rivolgersi soprattutto ai giocatori “inesperti”, ma che comunque conoscono a grandi linee il funzionamento del gioco. Tuttavia ciò non toglie che anche l’esperto possa trovarvi qualche utile consiglio. Mi piacerebbe molto che tutti i lettori collaborassero segnalando sviste o errori, consigliando miglioramenti o avanzando critiche: potete scrivere all’indirizzo moseviero@libero.it oppure, se preferite (come me) la lettera cartacea, all’indirizzo Mosè Viero, via V. Bellini 77, 36030 Povolara (VI).

Tengo a sottolineare che questo scritto *non* intende assolutamente sostituire il manuale, che resta la prima cosa da leggere per l’aspirante Cesare.

Questo scritto non è protetto dalla SIAE e può essere stampato o riprodotto in tutto o in parte senza il consenso dell’autore; tuttavia, sarebbe gradita una comunicazione nel caso in cui lo si volesse pubblicare in qualche sito. Grazie.

Sommario

<i>Introduzione</i>	3
1. <i>L’isolato ideale</i>	3
2. <i>Tentativi di classificazione delle strutture</i>	4
3. <i>Le strade</i>	5
4. <i>Le case</i>	8
5. <i>Le strutture idriche</i>	12
6. <i>Le strutture sanitarie</i>	14
7. <i>Le strutture religiose</i>	15
8. <i>Le strutture educative</i>	16
9. <i>Le strutture di intrattenimento</i>	18
10. <i>Le strutture amministrative</i>	20
11. <i>Le strutture ingegneristiche</i>	22
12. <i>Le strutture di difesa</i>	25
13. <i>Le strutture produttive</i>	30
14. <i>Le strutture di deposito e distribuzione</i>	34
<i>Appendice I: tabella riassuntiva sui livelli delle abitazioni</i>	41
<i>Appendice II: caratteristiche degli edifici</i>	42





Introduzione

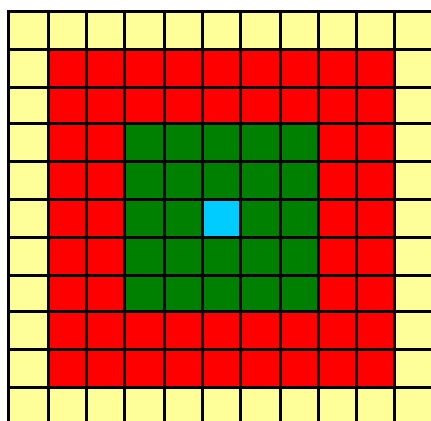
In una partita di Caesar III passerete la maggior parte del tempo sulla schermata principale, aggiungendo, togliendo o spostando edifici nella vostra città. In questo piccolo "saggio" cercherò di spiegare in modo dettagliato la funzione di ogni struttura, soffermandomi sul momento ideale per costruirla, sulla collocazione strategicamente più corretta e sul come farla funzionare al meglio. Prima però vorrei fare una piccola premessa apparentemente banale ma in realtà mai sottolineata abbastanza: Caesar III non è un gioco a tempo, non è un gioco d'azione, non è movimentato e forse non è nemmeno rilassante. Prima di costruire *qualsiasi* cosa, pensateci bene dieci volte; dopo averla costruita, osservate il suo funzionamento e se necessario spostatela più volte. Non c'è nessun motivo per cercare di finire in fretta un livello; la lentezza è forse il pregio più valido di un aspirante imperatore, ed è questo a fare di Caesar III un gioco così diverso dai vari giochi d'azione spacciati per strategici tipo *Age of Empires*. Tenetelo sempre in mente quando cominciate a giocare.

1. L'isolato ideale

Prima di cominciare a parlare singolarmente delle varie strutture, è bene accennare alla griglia di fondo in cui queste strutture vanno inserite. Nei newsgroups dedicati ai giochi strategici non è raro incontrare giocatori che chiedono com'è strutturata la "città ideale" in Caesar III. In realtà la bellezza di questo gioco sta proprio nelle molteplici vie che possono condurre al successo: esistono decine di progetti di città ideali a disposizione di chiunque navighi nei siti dedicati al gioco. Dunque ognuno troverà la sua via personale per diventare un "urbanista modello". Ciò non toglie che qualche consiglio sia utile per districarsi nella marea di soluzioni possibili.

L'organizzazione urbanistica più diffusa e praticata è quella che struttura la città dividendola in *isolati* costruiti in base all'area di copertura delle fontane. Nelle mappe centrali e settentrionali (quelle con l'erba) ogni fontana copre un'area di 9x9 *tiles* (quadretti di gioco); nelle mappe desertiche (con la sabbia) ogni fontana copre un'area di soli 7x7 *tiles*. Dunque, l'isolato sarà incentrato sulla strada che corre attorno al quadrato dedicato alle case e con al centro una fontana, secondo lo schema seguente:

Legenda:  = strada  = casa  = fontana  =giardino



Questo schema andrà ovviamente rimpicciolito in ambienti desertici. Le case non vanno messe a più di un riquadro di distanza dalla strada altrimenti non possono ricevere i servizi forniti dai passanti (sarà il gioco stesso a far scomparire le case se non lo farete voi).

Spesso, i giocatori mettono quattro file di statue piccole fra la fontana e la strada in modo da dividere l'isolato in quattro riquadri di 4x4 e di evitare così che le case si espandano nella direzione sbagliata. E' anche una buona idea ricoprire di piazze le strade attorno alle case.

Da questo anello di base si dipartiranno poi altre strade che porteranno verso gli edifici meno desiderabili (le industrie), non meritevoli di stare subito di fronte alle case. Queste altre strade potranno, se necessario, collegarsi con altri isolati; in questo caso è una buona idea adoperare dei corpi di guardia, che inibiscono il passaggio dei cittadini senza una meta precisa, consentendo invece il passaggio degli altri: in questo modo saremo sicuri che i cittadini di un isolato serviranno quell'isolato e non se ne andranno in giro per gli altri. Di questi concetti parleremo meglio nei prossimi capitoli.

Quello descritto finora è l'isolato-base, su cui effettuare le nostre sperimentazioni (o da utilizzare così, se ci soddisfa). Un mio consiglio personale è quello di costruire isolati doppi invece che singoli (cioè isolati di 9x18, in ambienti centrali o nordici): infatti ognuno dei cittadini che forniscono servizi alle case è in grado di servire da solo due isolati affiancati, consentendoci di risparmiare un bel po' di forza lavoro. In questo caso tuttavia i nostri servizi tenderanno ad essere sempre piuttosto affollati, con tutte le conseguenze del caso, soprattutto in termini di livelli.

Accenno almeno ad un altro tipo di isolato molto noto e interessante: le case sono collocate fra due anelli concentrici di strade, e gli edifici che offrono servizi sono collocati dentro all'anello

centrale. Questo costringe i camminatori a fare un giro ancora più obbligato, garantendo un accesso sicuro a tutte le abitazioni. Industrie, magazzini e mercati saranno invece collocati all'esterno e avranno comunque un ottimo accesso alla forza lavoro senza bisogno di creare strade aggiuntive. Tuttavia in questo caso le industrie tenderanno a rallentare lo sviluppo delle case, senza contare che questo tipo di isolato richiede più spazio e una progettazione più attenta.

Tutto questo, per chi non l'avesse ancora capito, vale solo ed esclusivamente per gli isolati plebei. Se la nostra città ha bisogno di patrizi (cioè se la prosperità che ci serve è superiore a 55 -60), i loro isolati andranno progettati con cura fin dall'inizio in modo del tutto particolare. Per potersi sviluppare infatti, le case patrizie hanno bisogno di una desiderabilità molto elevata, e una fila di statuette o di giardini non basta per ottenerla. La soluzione ideale è quella di progettare isolati contenenti quattro palazzi di lusso (che si estendono in una superficie pari a 4x4 riquadri), affiancati ciascuno da una statua grande, da un arco di trionfo o da una residenza del governatore. Sarà necessario adoperare più di una fontana e soprattutto esagerare con i mercati, vista la quantità di merci richiesta da ogni casa patrizia: il mio consiglio è di mettere almeno un mercato e mezzo per ogni palazzo (dunque sei mercati in un isolato di quattro palazzi). Potete chiudere con un corpo di guardia anche il quartiere patrizio, poiché il reclutatore che esce dagli edifici per cercare manodopera, la trova (non si sa bene perché) anche se incontra una casa patrizia.

2. Tentativi di classificazione delle strutture

In Caesar III le strutture sono già divise in base alla loro area di competenza (strutture sanitarie, religiose eccetera). Tuttavia è necessario effettuare altre distinzioni e classificazioni, più generali ma indispensabili per conoscere correttamente i meccanismi di gioco. Infatti, se molti edifici funzionano in modo simile, altri sono del tutto particolari e queste particolarità devono essere ben note per poterli sfruttare adeguatamente. Queste classificazioni non riguardano case e strade, che sono strutture a sé non classificabili; ce ne occuperemo nei capitoli successivi.

2.1 Edifici che necessitano di lavoratori e edifici che non necessitano di lavoratori

La distinzione più importante riguarda la necessità di forza lavoro. La maggior parte degli edifici ha bisogno di un certo numero di lavoratori per poter espletare le sue funzioni. Alcuni edifici invece fanno il loro dovere senza bisogno di reclutare manodopera. Tutti gli edifici che hanno bisogno di lavoratori, con l'importante eccezione delle fontane e dei pozzi, hanno anche bisogno di un accesso alla strada. Appena costruiti, questi edifici infatti devono inviare per la strada un "reclutatore". Si tratta di un normale cittadino, vestito di marrone, che si muove senza una meta precisa per un certo tratto e poi ritorna indietro. Se durante il suo percorso incontra delle case abitate, e se la città ha lavoratori a disposizione per l'edificio, questo comincia a funzionare. Ogni tanto, il reclutatore ripete il suo giro e deve trovare di nuovo le case affinché l'edificio continui la sua opera. Le fontane e i pozzi, come dicevo prima, sono gli unici edifici che necessitano di mano d'opera ma non di un accesso ad una strada: i lavoratori vengono assegnati loro automaticamente, subito dopo la costruzione. Anche le missioni funzionano in modo peculiare in questo caso: rinvio al loro capitolo per spiegazioni dettagliate. Gli edifici che non hanno bisogno di lavoratori sono gli edifici decorativi, gli oracoli, i forti, le mura, le cisterne e gli acquedotti. Nessuno di questi edifici ha bisogno di un accesso ad una strada, anche se alcuni necessitano di manutenzione e quindi vanno collocati al massimo ad un riquadro di distanza dalla strada.

2.2 Edifici produttori di beni e edifici produttori di servizi

Un'altra importante distinzione è quella fra gli edifici che servono per la produzione di beni materiali e quelli che servono per la produzione di servizi (potremmo chiamarlo, anacronisticamente, il settore "terziario"). Gli edifici che producono beni lavorano per un certo periodo di tempo, finché non terminano un ciclo produttivo: a quel punto fanno uscire un carro carico che porta il prodotto nei luoghi che ne hanno bisogno. Mentre il carro è in viaggio, gli operai cominciano un altro ciclo produttivo; se il ciclo termina prima che il carro sia tornato, gli operai sono costretti a fermarsi e ad attendere il suo ritorno prima di ricominciare. Ogni edificio produttore di beni infatti dispone di un solo carro: è perciò una buona idea non fargli fare troppa strada, pena una perdita consistente del nostro potenziale produttivo. Alcuni edifici produttori di beni (le "officine") lavorano con delle materie prime: per cominciare a produrre hanno perciò bisogno non solo di lavoratori ma anche di una fornitura di materie prime. Questi concetti saranno approfonditi quando parleremo in dettaglio di ogni singolo edificio industriale. Gli edifici produttori di servizi funzionano in modo del tutto diverso. La maggior parte di essi, dopo aver trovato i lavoratori necessari, invia un lavoratore per la strada. Questo lavoratore, diverso per quasi ogni edificio, si comporta come il "reclutatore" di cui sopra. Cioè, compie un percorso casuale, si gira e ritorna indietro. Ogni tanto, ripete il tutto cercando per quattro volte di fare un percorso diverso, secondo un algoritmo che per ora conoscono solo quelli della Impressions. Tutte le case che il lavoratore incontra nel suo percorso ottengono l'accesso a quel servizio (in Caesar III tutti vogliono servizi a domicilio, che pigri questi romani!) Tale accesso non è eterno: il lavoratore deve passare presso una casa con una certa continuità affinché questa mantenga l'accesso a quel servizio. E' possibile vedere la situazione di ogni casa riguardo ad ognuno di questi servizi attivando le "tabelle": se tutte le case sono sostituite da colonne alte, va tutto bene; se alcune colonne sono basse o inesistenti occorrerà aggiungere un altro edificio o, meglio, riposizionare quelli già presenti o rivedere il sistema stradale. Piccola parentesi: in Caesar III occorre avere le idee chiare. Non fatevi impietosire dalle continue lamentele dei cittadini, che vorrebbero sempre qualcosa di più. E' totalmente

sbagliato fornire ad ogni casa l'accesso a tutti i servizi: alcuni di essi vanno riservati solo ai quartieri patrizi, altri potrete perfino decidere di non darli a nessuno. Tenete a mente i vostri obiettivi e perseguiteli: se avete deciso che una casa non ha bisogno della scuola, non badate i cittadini che "richiedono più scuole" e nemmeno il consigliere che afferma che la copertura delle scuole è media invece che perfetta. Chiusa parentesi. Non tutti gli edifici che forniscono servizi inviano il "lavoratore vagante": servizi idrici, strutture militari, strutture di deposito, oracoli e edifici decorativi forniscono in altri modi, che vedremo in seguito, i loro importanti servizi alla cittadinanza.

2.3 Edifici che necessitano di manutenzione e edifici che non necessitano di manutenzione

La terza importante suddivisione è quella fra gli edifici che necessitano di manutenzione e quelli che non necessitano di manutenzione. Gran parte degli edifici rischia infatti di crollare o di prendere fuoco se non viene visitata regolarmente da un ingegnere o da un prefetto. Concretamente, questo significa che tali edifici devono essere a non più di un riquadro di distanza dalla strada e che tale strada deve essere percorsa da ingegneri e da prefetti. Ma le cose non sono così semplici. Infatti i rischi che un edificio crolli o prenda fuoco sono diversi a seconda del tipo di mappa e del tipo di edificio. Vedremo in seguito quali sono gli edifici più a rischio; per ora sottolineiamo solo quanto segue: nelle mappe nordiche non c'è alcun rischio d'incendio per nessun edificio mentre i rischi di crollo sono lievemente più forti; nelle mappe centrali i rischi sono medi sia per il crollo che per l'incendio; nelle mappe desertiche i rischi sono alti per l'incendio e bassi (ma non nulli) per il crollo. Alcuni edifici comunque non corrono mai alcun tipo di rischio di collasso (se non in seguito ad attacchi o rivolte): si tratta delle strutture idriche, di gran parte delle strutture decorative e di gran parte delle strutture militari. Tutti questi edifici possono tranquillamente sorgere anche lontano dalla strada, come vedremo in dettaglio più sotto.

3. *Le strade*

Sulle strade in Caesar III si potrebbe scrivere una tesi di laurea. Il successo della nostra carriera dipenderà infatti per gran parte dalla nostra abilità nel progettare la rete viaria della città. Il concetto fondamentale da tener presente è che gran parte dei nostri cittadini si muovono casualmente in giro per la città, e che quindi l'unico modo per controllare i loro spostamenti è quello di costruire una rete di strade come si deve. Tutto ciò non è affatto facile, e non vengono certo in aiuto del povero giocatore né il manuale né l'aiuto in linea né alcune pseudo-guide riportate da riviste "specializzate".

Cominciamo con una importantissima distinzione, cioè quella fra i cittadini "con una meta precisa" e i cittadini "senza una meta precisa". I primi escono dal loro edificio e sanno già dove andare: si recheranno in quel posto seguendo la via più breve, e perciò non dovremo tener molto conto di loro nel progettare le nostre strade. Anche perché gran parte dei cittadini con una meta precisa non si muove sulle strade. Questi sono i cittadini con una meta precisa:

- Trainatori di carri
- Acquirenti dei mercati
- Soldati
- Sentinelle
- Vagabondi
- Immigranti
- Emigranti
- Criminali
- Mercanti

I problemi arrivano con gli altri cittadini, cioè quelli che escono dal loro edificio e vagano "aimlessly". Eccoli qui elencati (tutti questi cittadini si muovono sulle strade):

- Commercianti
- Sacerdoti
- Prefetti
- Ingegneri
- Reclutatori
- Bibliotecari
- Addetti ai bagni
- Scolari
- Insegnanti
- Medici
- Chirurghi
- Barbieri
- Esattori
- Missionari
- Patrizi

Certi cittadini sono "mistici" poiché hanno una meta da raggiungere ma lo fanno cercando di cambiare di quando in quando il percorso seguito: si tratta degli artisti che si recano a fare lo spettacolo o se ne tornano a casa dopo averlo fatto (attori, gladiatori, domatori di leoni, auriga). Se devo essere sincero, nemmeno io ho capito del tutto con che criterio si muovano questi personaggi.

Infine, ci sono certi cittadini che di solito "vagano" che in particolari occasioni poco allegre escono dalla strada e si dirigono verso una meta precisa: è il caso dei prefetti che corrono a spegnere un incendio.

Ora, la domanda che tutti ci poniamo è: come viene deciso il percorso dei cittadini "vaganti"? La Impressions ha spiegato che dietro a tutto c'è un particolare algoritmo che fa sì che ogni cittadino tenti per quattro volte di fare un percorso diverso, variando di volta in volta l'ultimo degli incroci incontrati e risalendo a quelli precedenti dopo aver esaurito tutte le possibilità dell'ultimo.

Detto così sembra incomprensibile, e in effetti lo è. Anche perché ad una attenta osservazione si nota che molti cittadini si ostinano a ripetere anche per dieci volte di seguito la stessa strada. Perciò la spiegazione della Impressions ci convince poco, e restiamo in attesa di chiarimenti migliori.

Nel frattempo è meglio considerare questi spostamenti come totalmente casuali e toglierci dalla testa di prevedere che strada sceglierà un passante ad un determinato incrocio. Sceglierà di sicuro la peggiore. Ecco perché programmare attentamente lo stradario cittadino è così importante.

Quando iniziamo un nuovo incarico la prima cosa che costruiamo è proprio l'anello di strada che circonda il nostro primo isolato. Nel farlo, prestiamo attenzione a cancellare ogni contatto che questo anello può avere con l'iniziale "strada per Roma" che compare sulla mappa; immigranti e mercati non necessitano di quella strada per arrivare in città. A dire il vero, nessuno necessita di quella strada, che è un elemento puramente simbolico utile per identificare meglio l'entrata e l'uscita dalla mappa; cancellarne gran parte impedirà ai nostri cittadini di vagare per la mappa invece di starsene vicino al cuore della città. Una volta terminato l'anello, avremo presto bisogno di aggiungere altri rami di strada per collocare fattorie e industrie, non meritevoli di stare di fronte alle case e spesso da porre obbligatoriamente in certe posizioni (sulla terra fertile, o vicino a qualche materia prima). E' possibile far arrivare i lavoratori anche ad una struttura lontanissima dalle case, a patto che il percorso che la separa da queste sia totalmente privo di incroci. Qui sta il segreto: evitare gli incroci come la peste. La cosa migliore è costruire rami di strade che prevedano lo spazio per tutte le strutture che probabilmente in futuro serviranno a quell'isolato. Non è una buona idea infatti aggiungere un ramo tardi, quando le case sono già ben sviluppate: tutti i nostri camminatori saranno infatti ansiosi di provare la strada nuova, col risultato che le case cominceranno a devolvere facendo precipitare l'intero quartiere. In genere, da un isolato devono dipartirsi al massimo due o tre rami. Chiaramente, è meglio se il ramo è breve, ma è molto meglio che ci siano pochi rami lunghi piuttosto che molti rami brevi. Il manuale dice di costruire lunghi rettilinei: in realtà non c'è nessuna esigenza che la strada sia dritta, l'importante è che sia priva di intersezioni. Soprattutto, non badate il manuale quando dice che le strade doppie aiutano i passanti a circolare meglio: le strade doppie sono una vera calamità (in pratica, un incrocio all'ennesima potenza) e perciò vanno evitate a tutti i costi. Anche perché i personaggi di Caesar III non sono tridimensionalmente consistenti e dunque non si ostacolano mai, nemmeno se passano in cinquanta sullo stesso ponte. Alcune sedicenti "guide", infine, suggeriscono di fare in modo che il percorso si chiuda sempre; ci viene legittimamente il sospetto che chi scrive queste guide non abbia mai visto il gioco.

Attenzione ai granai: essi sono a tutti gli effetti degli "incroci mascherati". Avrete notato infatti che la gente passa sotto ai granai e continua a girare da tutte le parti prima di uscirne. Infatti un granaio è interpretato come un incrocio a +; per questo, è una buona idea costruire i granai al posto delle strade e non a fianco delle strade, come gli altri edifici.

Dopo aver completato il primo isolato con tutti i suoi rami, dovremo procedere a crearne un altro. Se la nostra città è in grado sia di produrre argilla sia di produrre legname, la cosa migliore è creare isolati completamente separati l'uno dall'altro, che producano esclusivamente per l'autoconsumo (tranne uno, il primo, che produrrà anche per le esportazioni): una cava di argilla e un deposito di legname più due fabbriche di vettovaglie e due di mobili per ogni isolato garantiranno le merci necessarie affinché i nostri plebei arrivino ad abitare le insulae medie, edifici che sommano una buona concentrazione abitativa, una buona rendita fiscale e un discreto coefficiente di prosperità. Talvolta però saremo costretti ad unire gli isolati: spesso infatti le materie prime e il terreno fertile sono concentrati in luoghi precisi, oppure la città si vedrà costretta ad importare argilla o legname. In quest'ultimo caso, sarà conveniente far accettare le merci ad un magazzino solo e distribuirle per la città adoperando gli ordini speciali dei magazzini, come vedremo in dettaglio in seguito. Poiché non c'è modo di controllare le carovane (le merci sono depositate a caso nei magazzini che le accettano e che non sono troppo pieni) non è il caso di separare completamente gli isolati che adoperano le merci importate. Quando siamo costretti a collegare i diversi isolati, è una buona idea adoperare i corpi di guardia, che impediscono il passaggio dei cittadini vaganti lasciando passare, invece, quelli che hanno una destinazione precisa.

E' bene decidere all'inizio dove collocare gli isolati patrizi. Essi infatti dovranno avere accesso a moltissime merci ed essere molto lontani dagli edifici meno desiderabili (industrie, cantieri e forti). Il manuale riporta a questo proposito notizie inesatte: non è vero che i terreni più alti e quelli vicino all'acqua sono più desiderabili degli altri; in particolare, i terreni elevati non sono facilmente raggiungibili dall'acqua, perciò è meglio evitare di costruirci case. Anche il quartiere patrizio può essere isolato dagli altri, nella remota ipotesi che la nostra città possa produrre tutte le merci di cui esso abbisogna: ricordate infatti che il "reclutatore" trova manodopera anche se incontra una casa patrizia (questo è un vero controsenso, sarebbe da chiederne spiegazioni a quelli della Impressions). Comunque, quasi di sicuro dovremo collegare il nostro quartiere patrizio a quelli plebei; anche in questo caso ricordiamoci di usare i corpi di guardia.

Inizialmente, le strade sono solo sentieri sterrati, ma diventano piastrellati quando la desiderabilità della zona cresce. Comunque non dovrete mai vedere troppe strade piastrellate, perché le strade delle zone residenziali (cioè delle zone più desiderabili) vanno ricoperte al più presto da piazze, che aumentano ancora di più il prestigio del quartiere.

4. Le case

Le case sono l'altra croce e delizia dei giocatori di Caesar III. Per loro si pena davvero tanto, ma alla fine nulla è più esaltante di vedere uno sfavillante palazzo di lusso in uno dei nostri quartieri.

Le case sono l'unico edificio che non costruiamo direttamente. Il governatore infatti si limita a mettere a disposizione dei terreni agli immigranti: saranno loro a costruire la loro casa, che migliorerà o peggiorerà a seconda dei servizi che le verranno offerti e della desiderabilità del quartiere. Le case hanno venti livelli di sviluppo: tenda piccola, tenda grande, baracca piccola, baracca grande, capanna piccola, capanna grande, casa piccola, casa grande, insula piccola, insula media, insula grande, insula grandiosa, villa piccola, villa media, villa grande, villa grandiosa, palazzo piccolo, palazzo medio, palazzo grande, palazzo di lusso. Sotto vedremo più in dettaglio le caratteristiche di ciascuna abitazione. E' normale per un principiante lasciare al caso lo sviluppo delle proprie case; tuttavia così facendo non sarà mai possibile superare le missioni più impegnative, perché le case non tenute sotto controllo tendono a migliorare e peggiorare in continuazione, con tutte le conseguenze che poi vedremo. Dopo le prime partite occorre imparare ad avere un controllo perfetto sull'evoluzione delle proprie case. Questo controllo si ottiene imparando quali sono i servizi e le merci che le case necessitano per passare di grado. Ma non basta: occorre anche sapere al meglio *quando* fornire tali servizi e *come* prepararne l'accesso.

La prima cosa da sapere è che il miglioramento delle nostre case non serve solo per motivi estetici. Una casa più evoluta ospita più abitanti (ma vedremo che c'è un'eccezione), paga tasse più elevate e soprattutto aumenta il livello di prosperità della città, che è il livello più difficile da alzare. Una casa non evolve una volta per sempre: per restare ad un certo livello deve continuare a ricevere i beni e i servizi che le servono, altrimenti devolgerà. Quando una casa devolve, scaccia dal suo interno i residenti che non è più in grado di ospitare, che diventano "vagabondi" (sono quei disperati che vagano per la città con un sacco in mano: se ne vedi spesso, significa che devi cambiare qualcosa dei tuoi quartieri). Un'altra cosa importantissima è la distinzione fra case plebee e case patrizie. Quando una delle nostre case raggiunge il livello di insula grandiosa, ha raggiunto il livello massimo di sviluppo per una casa plebea; se migliorerà ancora, diventerà una casa patrizia, la villa piccola. D'ora in poi (sempre se la casa non devolve) gli abitanti di quella casa sono patrizi e perciò non contribuiscono più alla tua forza lavoro. I patrizi infatti non lavorano ma pretendono molto; il vantaggio è che quando compaiono le case patrizie il livello di prosperità fa un grosso balzo in avanti e l'introito delle tasse aumenta parecchio, consentendoti di demolire alcune industrie relative ai prodotti per l'esportazione. La comparsa di case patrizie è una piccola rivoluzione per la tua città per questo è assolutamente indispensabile che tale evento non sia lasciato al caso. Quando cominci una nuova missione, guarda il livello di prosperità richiesto. Se è inferiore o uguale a 58, puoi raggiungerlo senza bisogno di case patrizie; se è superiore invece dovrai avere qualche villa o qualche palazzo in città. Nella carriera militare la prosperità richiesta non è mai superiore a 55; per questo io consiglio di giocare prima la carriera militare, che nonostante le apparenze si rivela essere assai più semplice di quella "pacifica" (che richiede anche città più popolate); in questo modo si arriverà al momento di costruire case patrizie solo quando si sarà in possesso di una grande esperienza con quelle plebee. Comunque, nulla ci vieta di costruire case patrizie anche quando non è strettamente necessario, sempre che siano a disposizione i beni necessari. Dopo aver appurato il livello di prosperità che ci serve, dobbiamo decidere subito dove collocheremo in futuro il quartiere patrizio; infatti per svilupparsi le case patrizie hanno bisogno di una desiderabilità elevata: dovremo curare di mettere lontani gli edifici indesiderabili.

Infatti, non è sufficiente fornire le case con i beni e i servizi richiesti per vederle evolvere; ci deve essere anche un certo grado di desiderabilità nel quartiere, altrimenti la casa resterà uguale pur possedendo potenzialmente tutti gli accessi richiesti per lo sviluppo. Ovviamente il livello di desiderabilità richiesto varia a seconda del tipo di casa che deve evolvere: per passare da una tenda ad una baracca non è certo necessario che vicino ci sia un arco di trionfo. Concretamente, la

desiderabilità diventa un problema solo quando raggiungiamo le case patrizie, se abbiamo avuto l'accortezza di porre le miniere e le fabbriche (e ovviamente i forti) lontano dai quartieri residenziali.

Quando giocate, tenete sottomano la sottostante lista di tutti i tipi di abitazione, che specifica anche quali sono i beni e gli accessi necessari per i diversi gradini dello sviluppo. Infatti le informazioni che riceverete cliccando col pulsante destro su una casa non sempre sono degne di ascolto: spesso quella finestra vi dirà di dare ad una casa un accesso che invece è bene fornire solo più tardi. Questo disguido deriva dal fatto che ci sono dei veri e propri "breakpoints" nell'evoluzione delle case: si tratta dei momenti in cui le case richiedono qualche altra merce oltre al primo cibo. Ad esempio, il passaggio dalla casa piccola alla casa grande richiede l'accesso ai bagni e la fornitura di vettovaglie da parte del mercato. Le *market trader* consegneranno le vettovaglie (se queste sono disponibili) subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di casa piccola. E' una buona idea, quindi, aspettare che i mercati, i magazzini e le case di un determinato quartiere siano pieni di vettovaglie prima di dare a quel quartiere l'accesso ai bagni. Quando l'evoluzione di un quartiere è uniforme, ad un certo punto ci sarà una altissima richiesta di un determinato bene, e i mercati dovranno lavorare un po' prima di garantire una fornitura costante. Se diamo alle case piccole l'accesso ai bagni prima che la fornitura di vettovaglie abbia raggiunto un certo grado di stabilità, le vedremo migliorare e peggiorare in continuazione con conseguenti fluttuazioni molto fastidiose della forza lavoro. Purtroppo, il right-click panel consiglia prima di dare l'accesso ai bagni e poi di fornire vettovaglie: non badateci e fate il contrario. Lo stesso dicasi dei momenti in cui le case richiedono mobili, olio, vino e altri tipi di cibo.

Ma ora vediamo in dettaglio ogni singolo tipo di abitazione.

4.1 Tenda piccola (Small Tent)

Questo è il tipo di abitazione più rudimentale e non richiede nulla, se non la disponibilità del terreno. In una tenda piccola possono vivere fino a 5 persone; quattro tende piccole disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 20 persone. Le tende non corrono il rischio di crollare mentre è molto elevato il rischio d'incendio (a meno che la nostra città non sia nelle zone nordiche dell'Impero). Dovreste vedere le tende piccole per pochissimi secondi, visto che le vostre zone residenziali dovrebbero essere fin da subito fornite di acqua.

4.2 Tenda grande (Large Tent)

Per svilupparsi, la tenda grande ha bisogno di acqua, da una fontana o da un pozzo. In una tenda grande possono vivere fino a 7 persone; quattro tende grandi disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 28 persone. Le tende non corrono il rischio di crollare mentre è molto elevato il rischio d'incendio (a meno che la nostra città non sia nelle zone nordiche dell'Impero). Cercate di evitare sempre l'uso dei pozzi; usate le fontane fin dall'inizio, anche perché così potrete basare sulla loro copertura la struttura dell'isolato. Fate restare le tende grandi fino a quando non potete fornire al quartiere una elevata scorta di cibo. Dovrete però essere rapidi quando costruirete nuovi isolati a partita inoltrata, perché gli abitanti delle tende si arrabbiano se vedono che il resto dei cittadini vive in comode insulae.

4.3 Baracca piccola (Small Shack)

Per svilupparsi, la baracca piccola ha bisogno di un tipo di cibo, fornito dal mercato locale. In un baracca piccola possono vivere fino a 9 persone; quattro baracche piccole disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 36 persone. Le baracche corrono un leggero rischio di crollo mentre è elevato il rischio d'incendio (a meno che la nostra città non sia nelle zone nordiche dell'Impero). Per il funzionamento dei mercati, vedi più avanti. E' bene attendere di avere una buona scorta di cibo nei granai prima di provare a sviluppare la baracca piccola.

4.4 Baracca grande (Large Shack)

Per svilupparsi, la baracca grande ha bisogno dell'accesso all'adorazione di una delle cinque divinità presenti nel gioco. In una baracca grande possono vivere fino a 11 persone; quattro baracche grandi disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che

ospiterà 44 persone. Le baracche corrono un leggero rischio di crollo mentre è elevato il rischio d'incendio (a meno che la nostra città non sia nelle zone nordiche dell'Impero). Dovreste vedere lo sviluppo della baracca grande immediatamente dopo quello della baracca piccola, visto che è una buona idea disporre fin da subito intorno al nostro primo isolato un tempio piccolo per ognuna delle cinque divinità. Sul funzionamento dei templi, vedi più avanti.

4.5 Capanna piccola (Small Hovel)

Per svilupparsi, la capanna piccola ha bisogno della copertura di una fontana. In una capanna piccola possono vivere fino a 13 persone; quattro capanne piccole disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 52 persone. Le capanne corrono un leggero rischio di crollo ed un leggermente più elevato rischio d'incendio. Dovreste vedere lo sviluppo della capanna piccola subito dopo quello della baracca grande, visto che i pozzi vanno adoperati solo in situazioni disperate, cioè mai.

4.6 Capanna grande (Large Hovel)

Per svilupparsi, la capanna grande ha bisogno dell'accesso ad una forma di intrattenimento. In una capanna grande possono vivere fino a 15 persone; quattro capanne grandi disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 60 persone. Le capanne corrono un leggero rischio di crollo ed un leggermente più elevato rischio d'incendio. Come prima forma di intrattenimento scegliete il teatro. Aspettate a fornire l'accesso solo quando la capanna piccola è ben stabilizzata. Per maggiori informazioni sul funzionamento e la collocazione dei teatri, vedi più avanti.

4.7 Casa piccola (Small Casa)

Per svilupparsi, la casa piccola ha bisogno dell'accesso ad una struttura educativa. In una casa piccola possono vivere fino a 17 persone; quattro case piccole disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 68 persone. Le case corrono un rischio medio di crollo e d'incendio. Come prima struttura educativa scegliete la biblioteca. Aspettate a fornire l'accesso solo quando la capanna grande è ben stabilizzata. Per maggiori informazioni sulla biblioteca, vedi più avanti.

4.8 Casa grande (Large Casa)

Per svilupparsi, la casa grande ha bisogno di una fornitura di vettovaglie da parte del mercato e dell'accesso ai bagni. In una casa grande possono vivere fino a 19 persone; quattro case grandi disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 76 persone. Le case corrono un rischio medio di crollo e d'incendio. Le commercianti distribuiscono le vettovaglie subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di casa piccola, se queste sono disponibili. Aspettate che tutte le case siano ben rifornite di vettovaglie prima di fornire loro l'accesso ai bagni. Per maggiori informazioni su mercati e bagni, vedi più avanti.

4.9 Insula piccola (Small Insula)

Per svilupparsi, la insula piccola ha bisogno dell'accesso ad una seconda forma di intrattenimento. In una insula piccola possono vivere fino a 19 persone; quattro insulae piccole disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 76 persone. Le insulae corrono un lieve rischio d'incendio e un leggermente più elevato rischio di crollo. Come seconda forma di intrattenimento, scegliete l'anfiteatro. Per maggiori informazioni sugli anfiteatri, vedi più avanti.

4.10 Insula media (Medium Insula)

Per svilupparsi, l'insula media ha bisogno di una fornitura di mobili da parte del mercato e dell'accesso ad una struttura sanitaria. In una insula media possono vivere fino a 20 persone; quattro insulae medie disposte a quadrato possono raggrupparsi dando vita ad un unico edificio che ospiterà 80 persone. Le insulae corrono un lieve rischio d'incendio e un leggermente più elevato rischio di crollo. Le commercianti distribuiscono i mobili subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di insula piccola, se questi sono disponibili. Probabilmente, avrete già dei medici in città, costruiti per evitare lo scoppio delle pestilenze ad inizio partita; è una buona idea rimuoverli quando l'igiene

migliora, in modo da gestire meglio lo sviluppo dell'insula media; potrete così aspettare che tutte le insula siano ben rifornite di mobili prima di fornire loro l'accesso ad una struttura sanitaria. Come prima struttura sanitaria, scegliete la clinica del dottore. Per maggiori informazioni sui mercati e sulle cliniche, vedi più avanti.

4.11 Insula grande (Large Insula)

Per svilupparsi, l'insula grande ha bisogno di una fornitura di olio da parte del mercato, dell'accesso ad una seconda struttura educativa e dell'accesso al barbiere. In una insula grande possono vivere fino a 84 persone; l'insula grande occupa uno spazio di 2x2 riquadri. Le insulae corrono un lieve rischio d'incendio e un leggermente più elevato rischio di crollo. Le commercianti distribuiscono l'olio subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di insula media, se questo è disponibile. Aspettate che tutte le insulae siano ben fornite di olio prima di dar loro gli accessi necessari per lo sviluppo. Come seconda struttura educativa, scegliete la scuola. Di solito, io interrompo lo sviluppo delle case plebee al livello di insula media e riservo tutte queste cose solo al quartiere patrizio.

4.12 Insula grandiosa (Grand Insula)

Per svilupparsi, l'insula grandiosa ha bisogno di un secondo tipo di cibo fornito dal mercato e dell'accesso ad una terza forma d'intrattenimento. In una insula grandiosa possono vivere fino a 84 persone; l'insula grandiosa occupa uno spazio di 2x2 riquadri. Le insulae corrono un lieve rischio d'incendio e un leggermente più elevato rischio di crollo. Le commercianti distribuiscono il secondo tipo di cibo subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di insula grande, se questo è disponibile. Aspettate che tutte le insulae siano ben rifornite con un secondo tipo di cibo prima di fornir loro l'accesso alla terza forma d'intrattenimento. Come terza forma d'intrattenimento, scegliete il colosseo. L'insula grandiosa è l'ultimo livello di casa disponibile per i quartieri plebei.

4.13 Villa piccola (Small Villa)

Per svilupparsi, la villa piccola ha bisogno di una fornitura di vino da parte del mercato e dell'accesso all'adorazione di una seconda divinità. In una villa piccola possono vivere solo fino a 40 persone: per questo quando le ville si sviluppano compaiono i "vagabondi", come se la casa stesse devolvendo (sono gli unici vagabondi che è bello vedere). La villa piccola occupa uno spazio di 2x2 riquadri. Le ville corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Le commercianti distribuiscono il vino subito dopo che la casa ha raggiunto il livello di insulae grandiosa. Poiché è praticamente certo che tutte le vostre case abbiano fin dall'inizio l'accesso ad almeno due divinità, è assai rischioso consentire lo sviluppo dell'insulae grandiosa poiché i quartieri plebei possono da un momento all'altro diventare patrizi sconvolgendo le dimensioni della vostra forza lavoro. La villa piccola è la prima casa patrizia disponibile.

4.14 Villa media (Medium Villa)

Per svilupparsi, la villa media ha bisogno dell'accesso ad una seconda struttura sanitaria. In una villa media possono vivere fino a 42 persone. La villa media occupa uno spazio di 2x2 riquadri. Le ville corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Come seconda struttura sanitaria, resta solo l'ospedale.

4.15 Villa grande (Large Villa)

Per svilupparsi, la villa grande ha bisogno dell'accesso ad una terza struttura educativa. In una villa grande possono vivere fino a 90 persone. La villa media occupa uno spazio di 3x3 riquadri. Le ville corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Come terza struttura educativa, resta solo l'accademia.

4.16 Villa grandiosa (Grand Villa)

Per svilupparsi, la villa grandiosa ha bisogno di un terzo tipo di cibo fornito dal mercato e dell'accesso all'adorazione di una terza divinità. In una villa grandiosa possono vivere fino a 90 persone. La villa grandiosa occupa uno spazio di 3x3 riquadri. Le ville corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Tutte le vostre case dovrebbero avere fin dall'inizio l'accesso a tutte le divinità; non dovete fare altro che cominciare a produrre o a importare un terzo tipo di cibo, con l'accortezza di fornirlo solo ai quartieri patrizi.

4.17 Palazzo piccolo (*Small Palace*)

Per svilupparsi, il palazzo piccolo ha bisogno della possibilità per il mercato locale di accedere ad un secondo tipo di vino (importato se il primo era prodotto in loco, prodotto in loco se il primo era importato). In un palazzo piccolo possono vivere fino a 106 persone. Il palazzo piccolo occupa uno spazio di 3x3 riquadri. I palazzi corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Ho specificato che il mercato deve solo avere la *possibilità* di scegliere fra due tipi di vino, non che deve materialmente portare questo secondo vino alle case (come avveniva con gli altri prodotti). Per questo, lo sviluppo del palazzo piccolo avverrà subito dopo che comincerete l'importazione o la produzione del secondo vino. E' anche possibile ingannare i propri patrizi, ad esempio importando del vino e costruendo solo una industria vinicola (senza vigneti e fermata attraverso il comando del consigliere commerciale): i patrizi crederanno di avere a disposizione due tipi di vino e perciò evolveranno le loro ville in palazzi.

4.18 Palazzo medio (*Medium Palace*)

Per svilupparsi, il palazzo medio ha bisogno dell'accesso all'adorazione di una quarta divinità. In un palazzo medio possono vivere fino a 108 persone. Il palazzo medio occupa uno spazio di 3x3 riquadri. I palazzi corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Dovreste vedere evolvere il palazzo piccolo in palazzo medio immediatamente, visto che tutte le vostre case dovrebbero avere fin dall'inizio l'accesso a tutte le divinità.

4.19 Palazzo grande (*Large Palace*)

Per svilupparsi, il palazzo grande ha bisogno dell'accesso ad una quarta forma di intrattenimento. In un palazzo grande possono vivere fino a 200 persone. Il palazzo grande occupa uno spazio di 4x4 riquadri. I palazzi corrono un rischio medio di incendio e di crollo. L'ultima forma di intrattenimento disponibile è l'ippodromo: ricordate di riservarlo unicamente ai vostri patrizi, senza sprecare lavoratori.

4.20 Palazzo di lusso (*Luxury Palace*)

Per svilupparsi, il palazzo di lusso ha bisogno di trovarsi in una zona molto desiderabile. In un palazzo di lusso possono vivere fino a 200 persone. Il palazzo di lusso occupa uno spazio di 4x4 riquadri. I palazzi corrono un rischio medio di incendio e di crollo. Questa è la forma più elevata di abitazione, e vederla nella propria città provoca sempre un moto di grande soddisfazione. Non è facile però incontrare l'alta desiderabilità richiesta dal palazzo di lusso: cercate di circondarlo di statue grandi, residenze del governatore, oracoli e archi di trionfo, se ne avete ottenuti.

5. Le strutture idriche

Le prime cose da mettere giù quando si costruisce un isolato sono proprio le strutture idriche: l'acqua infatti è il primo bene di cui le case hanno bisogno per svilupparsi.

5.1 Le cisterne

Lo scopo delle cisterne è quello di permettere il funzionamento delle fontane e dei bagni. Le cisterne vanno costruite in prossimità dell'acqua: quando l'impronta verde agganciata al mouse diventa "piena", significa che il luogo è idoneo. Una volta posizionata, la cisterna crea una rete di tubature sotterranee che si estendono fino a 10 riquadri di distanza dalla cisterna stessa. Per vedere queste tubature, attiviamo la tabella "acqua" premendo il tasto "W". Selezioniamo ora una fontana: collocandola sopra alla zona "coperta", vedremo la sua impronta zampillare; spostandola al di fuori, lo zampillo cesserà. Provando a selezionare un bagno, vedremo la sua impronta piena d'acqua nella zona coperta, vuota altrove. Le cisterne sono fondamentali e vanno costruite subito dopo che abbiamo messo giù l'anello di strada del nostro isolato. Alcuni suggeriscono di coprire già quasi tutta la mappa con le tubature fin dall'inizio, in modo da non aver problemi in seguito. La copertura delle cisterne non tiene conto di eventuali ostacoli naturali: le tubature si estendono comunque fino a 10 riquadri dalla cisterna, anche se in mezzo ci sono dei rilievi o perfino un corso d'acqua. Le cisterne non necessitano di lavoratori, non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco e non hanno perciò bisogno dell'accesso ad una strada. Occupano uno spazio di 3x3 riquadri e costano 30 denari ciascuna. Il loro effetto sui terreni confinanti è moderatamente negativo: stiamo attenti a tenerle lontane il più possibile dal quartiere patrizio.

5.2 L'acquedotto

Le cisterne funzionano subito solo se sono in prossimità dell'acqua: per portare l'acqua nelle zone lontane da fiumi e laghi dobbiamo usare gli acquedotti. Posizioniamo un segmento di acquedotto subito di fianco ad una cisterna piena, al centro; dopo pochi secondi, il segmento si riempirà di acqua. A questo punto possiamo aggiungere tutti gli altri segmenti che vogliamo, fino al punto in cui agganceremo all'acquedotto un'altra cisterna, che si riempirà anch'essa fornendo l'accesso all'acqua alla zona circostante. Gli acquedotti possono avere curve e possono incrociarsi l'un l'altro (al contrario di quello che afferma il manuale), possono essere superati attraverso la creazione di segmenti di strada lungo il loro percorso ma non possono salire lungo le scalinate presenti talvolta nelle zone rocciose: per questo è complicato portare l'acqua nelle zone elevate. Possiamo collegare altri acquedotti alla cisterna che si trova "all'asciutto": infatti non c'è limite al numero di cisterne che si possono collegare fra loro attraverso gli acquedotti. Cerchiamo di decidere subito la direzione di sviluppo della nostra città e cerchiamo di rendere possibile l'arrivo dell'acqua nei luoghi richiesti: può capitare infatti di circondare di edifici una cisterna che poi ci servirà come punto di partenza, oppure di chiudere tutte le vie d'accesso agli acquedotti in una determinata zona. Gli acquedotti funzionano come muri se non li facciamo attraversare da strade: facciamo attenzione a non isolare delle zone della città o a non impedire l'ingresso e l'uscita dalla mappa di immigranti e mercanti (ci saranno comunque degli avvisi se ci succederà). Questa caratteristica degli acquedotti torna utile per tenere a bada i lupi: appena iniziamo una missione che li vede presenti sulla mappa, costruiamo un bell'acquedotto attorno al loro branco; più tardi, costruiamo una legione ausiliaria e spostiamola vicino finché non avrà ucciso tutti i predatori. Possiamo usare le mura nello stesso modo, ma gli acquedotti hanno il vantaggio di essere più economici e di essere sempre disponibili. Inoltre, per eliminare i lupi non ci sarà bisogno di abbattere una parte dell'acquedotto, come accade per le mura, perché ad esempio, gli ausiliari con "pilum" della fanteria leggera, possono bersagliare i lupi anche "attraverso" l'acquedotto, senza rischio.

Gli acquedotti non hanno bisogno di lavoratori e non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco; perciò non è richiesto l'accesso alla strada. Un segmento di acquedotto costa 8 denari; gli acquedotti non hanno alcun effetto sui terreni confinanti.

5.3 Le fontane

Attraverso le fontane l'acqua arriva alle case; senza acqua, le nostre case non potranno mai evolvere dallo stadio di tenda piccola. Una fontana collocata in una zona coperta dalle tubature di una cisterna fornirà acqua alle case che si trovano ad una distanza massima di 9 riquadri. Fanno eccezione le mappe desertiche: qui a causa del clima arido la copertura delle fontane diminuisce fino a 7 riquadri. Possiamo vedere la zona coperta da una fontana attivando la tabella "acqua" premendo il tasto "W". I riquadri di colore blu scuro sono serviti: lì possiamo costruire le nostre abitazioni. Ricordiamo che alle case non serve a nulla essere nella zona coperta dalle tubature della cisterna: a loro serve l'acqua fornita dalle fontane. Solitamente, per sfruttare al meglio la copertura offerta da una fontana, si costruiscono gli isolati collocando una fontana al centro di un riquadro corrispondente alla copertura stessa (quindi 9x9 nelle mappe centrali e nordiche, 7x7 nelle mappe desertiche). La fontana dunque è la base del nostro isolato e va collocata immediatamente, subito dopo le strade e le cisterne. Per maggiori dettagli, vedi sopra il capitolo dal titolo "L'isolato ideale". Se soffrite costantemente di mancanza di lavoratori, provate a costruire isolati doppi invece che singoli in modo da servire più persone con un medesimo edificio. La fontana è un edificio anomalo poiché pur richiedendo lavoratori (ogni fontana necessita di 2 impiegati per poter funzionare) non richiede l'accesso alla strada: i lavoratori vengono assegnati alla fontana subito dopo che questa è stata costruita. Solitamente, il consigliere del lavoro dà un'alta priorità ai servizi idrici; se vedete ciononostante le fontane che funzionano ad intermittenza significa che i lavoratori della vostra città sono davvero pochi: eliminate alcune strutture oppure attirate nuovi immigranti. Quando una casa è di dimensioni pari o superiori a 2x2 riquadri, è sufficiente che uno solo dei suoi riquadri abbia accesso all'acqua di una fontana. Le fontane migliorano graficamente quando si trovano in una zona molto desiderabile: si tratta di un miglioramento puramente "estetico" che non cambia la potenza della fontana. Le fontane non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco e non hanno alcun effetto sui terreni limitrofi.

5.4 I pozzi

I pozzi non dovrete mai vederli, se non nelle prime due missioni quando le fontane non sono ancora disponibili. In teoria essi servono per fornire acqua alle case che si trovano in zone non raggiungibili dalle tubature di una cisterna: il pozzo infatti funziona anche senza le tubature. Tuttavia se organizzate bene la vostra città non avrete mai bisogno di edificare case isolate e di servirle con un pozzo. Il pozzo copre un'area che si estende fino a soli 2 riquadri di distanza. Esso non richiede direttamente dei lavoratori, ma la Impressions ha spiegato che la presenza di un certo numero di pozzi incrementa i lavoratori necessari ai servizi idrici della città. Comunque, il pozzo non ha bisogno dell'accesso alla strada e non corre il rischio di crollare né di prendere fuoco. I cittadini non sono molto contenti di dover usare un pozzo per procurarsi acqua: per questo il pozzo ha un effetto lievemente negativo sui terreni limitrofi e inibisce lo sviluppo delle case oltre un certo livello; le case servite da un pozzo infatti si arrestano al livello di baracca grande.

6. Le strutture sanitarie

6.1 I bagni

A dire il vero, i bagni non sono una vera e propria struttura sanitaria. Al tempo dei romani infatti le terme e i bagni pubblici erano più che altro punti di incontro, come i bar al giorno d'oggi, dove ci si riposava e si discuteva di politica e di filosofia. In Caesar III, i bagni aumentano la desiderabilità dei terreni limitrofi e consentono alle case lo sviluppo oltre il livello di casa piccola. Essi però non sono molto utili per migliorare la salute pubblica: se avete questa esigenza, scegliete le cliniche del dottore, che oltre tutto costano meno. La collocazione dei bagni corrisponde ad uno dei punti nevralgici dello sviluppo delle case: aspettate che le case abbiano una buona scorta di vettovaglie prima di posizionare i bagni. I bagni impiegano dieci persone, hanno bisogno dell'accesso alla strada e corrono il rischio di crollare e di prendere fuoco. Quando sono attivi, si riempiono d'acqua e inviano per le strade una ragazza bionda con in mano un vaso di acqua: si tratta di un camminatore privo di destinazione specifica. I bagni occupano uno spazio di 2x2 riquadri, hanno un buon effetto sui terreni limitrofi, costano 50 denari e necessitano di trovarsi in una zona coperta dai tubi di una cisterna per poter funzionare. I bagni evolvono quando si trovano in una zona molto desiderabile: si tratta di una trasformazione puramente grafica che non migliora il loro funzionamento.

6.2 Le cliniche del dottore

Il dottore serve per far evolvere le case oltre il livello di *insulae* piccola ed è utile anche per migliorare il livello di salute pubblica. A dire il vero, non sono molto chiari i criteri che determinano il livello di salute della città molto spesso però vi capiterà che nelle primissime fasi di gioco l'igiene cittadina sia insufficiente, carente o pessima. Questo presumibilmente perché non avrete ancora prodotto il cibo necessario per sfamare la vostra gente; con un'igiene pessima, l'epidemia può scoppiare da un momento all'altro. Alcune vostre abitazioni verranno bruciate e i loro residenti moriranno; dopo che l'incendio si sarà spento, potrete rimuovere le macerie e ricostruire le abitazioni. Gli incendi dovuti alle epidemie non possono propagarsi. Qualche volta è possibile evitare lo scoppio delle epidemie costruendo fin da subito un paio di cliniche; non è detto però che questo risolva i problemi di salute. Se costruite delle cliniche all'inizio, è una buona idea rimuoverle dopo che la salute è migliorata; infatti, l'accesso alle cliniche è richiesto in uno dei "breakpoints" dell'evoluzione delle case. Per passare da *insula* piccola a *insula* media infatti le case hanno bisogno di mobili e dell'accesso alla clinica (o all'ospedale): è bene fornire l'accesso alla clinica solo dopo che le case sono ben rifornite di mobili.

La clinica ha bisogno di 5 lavoratori per funzionare, e perciò deve anche avere l'accesso alla strada; quando è funzionante, la clinica invia per le strade un dottore (è un uomo vestito di bianco con un sacchetto in mano: attenzione, perché la grafica è identica a quella dei chirurghi, che lavorano per l'ospedale): si tratta di un passante senza destinazione specifica. La clinica del dottore occupa lo spazio di un solo riquadro, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 30 denari e non ha alcun effetto sui terreni limitrofi.

6.3 I barbieri

Come i bagni, anche i barbieri non hanno alcun effetto sulla sanità cittadina. Però rendono più desiderabili le vicinanze e permettono alle case di raggiungere il livello di *insula* grande. E' mia ferma opinione che il barbiere vada riservato solamente ai quartieri patrizi: i vostri plebei staranno benissimo anche vivendo nelle *insulae* medie. Aspettate che le *insulae* medie abbiano una buona rifornimento d'olio prima di fornir loro l'accesso al barbiere.

Il barbiere ha bisogno di 2 lavoratori per funzionare, e perciò deve anche avere l'accesso ad una strada; quando è funzionante, l'edificio invia per le strade un barbiere (è un uomo con una tunica violacea e un enorme rasoio in mano): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Il barbiere occupa lo spazio di un riquadro, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 25 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi.

6.4 Gli ospedali

Gli ospedali sono grandi strutture che impiegano molte persone e hanno due scopi: permettono alle case patrizie di raggiungere il livello di villa media e curano i cittadini che cadono ammalati. Teoricamente, ogni ospedale ha 1000 posti letto, come ci dice il consigliere della sanità. Quindi, sempre in teoria, se scoppia un'epidemia in una cittadina di 500 abitanti, basta avere un ospedale per guarire tutti gli ammalati. Dico in teoria perché, ahinoi, non è così: in realtà bisogna avere almeno due ospedali ogni sei-settecento abitanti per evitare che le pestilenze si traducano in morti e in incendi dei quartieri. Si capisce subito che l'investimento non è molto proficuo: per evitare le malattie è molto meglio costruire un paio di cliniche e affrettarsi a produrre cibo in surplus. Comunque, le pestilenze tendono a scoppiare solo nelle primissime fasi di gioco. Per tutti questi motivi, io consiglio di costruire ospedali solo ed esclusivamente quando le ville patrizie li richiedono. Qualche pseudo-guida (e, stranamente, anche il file "Leggimi") suggerisce di costruire ospedali per combattere la disoccupazione: in realtà è molto meglio, per questo scopo, costruire accademie, che 1) costano tre volte meno; 2) impiegano lo stesso numero di persone; 3) alzano il livello di cultura (mentre gli ospedali non influenzano nessun livello); 4) hanno una buona desiderabilità (mentre gli ospedali hanno un effetto lievemente negativo sui terreni confinanti). Resta il fatto che, se gestirete in modo intelligente la città, non avrete mai bisogno di ricorrere a questi stratagemmi per evitare la disoccupazione.

Gli ospedali necessitano di 30 lavoratori per funzionare, e perciò devono anche avere l'accesso ad una strada. Quando è in funzione, l'ospedale invia per le strade un chirurgo (è un uomo vestito di bianco con un sacchetto in mano; attenzione: la grafica è la stessa del dottore, che lavora per le cliniche); si tratta di un passante senza destinazione specifica. L'ospedale occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 300 denari e ha un effetto lievemente negativo sui terreni limitrofi.

7. Le strutture religiose

7.1 I templi piccoli

I templi sono edifici fondamentali: l'accesso ad uno di essi è richiesto dalle case quasi subito, e gli dei non tardano ad arrabbiarsi se la città non ne contiene un buon numero. In linea teorica, un solo tempio piccolo è in grado di servire un isolato (anche un isolato doppio), come avviene per tutti gli altri edifici produttori di servizi; tuttavia con i templi non è il caso di risparmiare, per diversi motivi. Anzitutto perché i templi piccoli impiegano pochi lavoratori e dunque non pesano molto sulla manodopera, e poi perché occorre costruirli "in gruppo", evitando che qualche divinità ne abbia in un numero inferiore rispetto alle altre. Le divinità infatti si ingelosiscono se prestate troppa attenzione a qualcuna fra di esse trascurandone altre. Potete, tuttavia, costruire un tempio in più per una divinità: essa resterà permanentemente "esaltata", senza che le altre si offendano troppo; se però costruite un tempio in più per due divinità, le altre diventeranno nere dalla rabbia e nessuna festività potrà calmarle. In generale, è una buona idea costruire fin da subito cinque templi piccoli intorno ad ogni isolato, uno per ogni divinità. Se la città mantiene un buon ritmo di crescita, saranno sufficienti questi templi e un buon numero di oracoli per mantenere felici le divinità; magari, potete indire di quando in quando qualche festività per tenere sempre alto il morale degli dei. Questi argomenti saranno trattati in dettaglio nel mio prossimo saggio dedicato ai consiglieri, a cui rimando per ogni approfondimento. L'atteggiamento divino è un aspetto importante del gioco e merita comunque molta attenzione, anche se bisogna dire che non è così facile fare infuriare uno degli dei, mentre è molto semplice farlo "esaltare".

Un tempio piccolo serve adeguatamente 750 persone (questo dato è relativo alla copertura globale e non locale: per comprendere meglio questi concetti, rinvio ancora una volta al mio prossimo saggio). Un tempio può essere dedicato solamente ad una divinità. Un tempio piccolo ha bisogno di 2 lavoratori per funzionare, e perciò ha bisogno dell'accesso ad una strada. Quando è in funzione, un tempio piccolo invia per le strade un sacerdote (è un vecchio con la barba bianca e un grosso bastone dorato in mano; i sacerdoti sono tutti uguali e non possono essere distinti in base al dio di cui si occupano): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Un tempio piccolo occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi. I templi piccoli influenzano il livello di cultura.

7.2 I templi grandi

I templi grandi funzionano come quelli piccoli, però sono più desiderabili, rendono più felice la divinità a cui sono dedicati e offrono una maggiore copertura globale. Generalmente, io faccio un uso scarso dei templi grandi; sono molto costosi anche perché richiedono due carichi di marmo ciascuno per poter essere costruiti. L'unico caso in cui possono tornare utili è il quartiere patrizio. Mettere dei templi grandi al posto di quelli piccoli può favorire lo sviluppo dei palazzi di lusso. Comunque, costruiteli solo se la vostra città può produrre marmo in loco.

Un tempio grande serve adeguatamente 1500 persone e può essere dedicato solamente ad una divinità. Un tempio grande ha bisogno di 5 lavoratori per funzionare, e perciò ha bisogno anche dell'accesso ad una strada. Quando è in funzione, un tempio grande invia per le strade un sacerdote (identico a quello relativo ai templi piccoli): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Un tempio grande occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 85 denari (più due unità di marmo) e ha un effetto molto buono sui terreni limitrofi. I templi grandi influenzano il livello di cultura.

7.3 Gli oracoli

Gli oracoli sono edifici importantissimi che purtroppo vengono spesso trascurati dai giocatori principianti. A pensarci bene, gli oracoli sono una vera manna dal cielo: non hanno bisogno di lavoratori (non dimentichiamo che il problema maggiore per un giocatore di Caesar III è spesso la mancanza di manodopera), aumentano moltissimo la desiderabilità di un luogo e soprattutto accontentano tutti gli dei in simultanea. Quando i vostri quartieri si evolvono, ospitano sempre più persone; ben presto, agli dei non bastano più quei cinque piccoli templi attorno ad ogni quartiere;

potete calmarli con le festività, ma vi costerà un sacco di soldi e gli dei se ne dimenticheranno in fretta. Invece di costruire altri templi (inutili, visto che le case sono già perfettamente coperte), costruite degli oracoli. Non esitate a importare marmo se la vostra città non può produrlo: sono denari ben spesi. Costruendo un oracolo all'anno, gli dei saranno sempre felici, i vostri quartieri saranno desiderabilissimi e non avrete problemi di gelosie, visto che gli oracoli sono dedicati contemporaneamente a tutte le divinità. Provate a costruire due o tre oracoli uno dopo l'altro: tutti gli dei si esalteranno portando un sacco di benefici alla città. Insomma, fate un uso abbondante di questi edifici (in una città con seimila abitanti alla fine arrivo ad avere anche una decina di oracoli). Ricordate però di costruire oracoli solo quando le vostre case sono già adeguatamente coperte dai sacerdoti dei templi: gli oracoli infatti non offrono alcun tipo di accesso alla religione.

Un oracolo non ha bisogno di lavoratori e perciò nemmeno dell'accesso alla strada, contrariamente a quanto dice il manuale (deve trovarsi però entro due riquadri dalla strada, per poter usufruire dei servizi dei prefetti e degli ingegneri). Un oracolo occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 200 denari (più due unità di marmo) e ha un effetto molto buono sui terreni limitrofi. Gli oracoli influenzano il livello di cultura.

8. Le strutture educative

8.1 Le biblioteche

Le biblioteche sono la prima struttura educativa che dovrete offrire ai vostri cittadini. Le biblioteche infatti sono richieste già dalle baracche grandi per evolvere in case piccole; costruite una per ogni isolato scegliendo luoghi vicini alle case, visto che le biblioteche aumentano la desiderabilità. Una biblioteca è in grado di servire da sola anche un isolato doppio: in questo caso però le sue stanze saranno un po' sovraffollate, e dovrete aggiungere altre biblioteche alla fine per alzare il vostro livello di cultura.

Una biblioteca serve adeguatamente 800 persone, ha bisogno di 20 lavoratori per funzionare, e perciò necessita anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, la biblioteca invia per le strade un bibliotecario (è un uomo con un abito scuro, un mantello nero e un libro in mano; attenzione, la grafica è identica a quella dell'insegnante, che lavora per l'accademia): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Una biblioteca occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 75 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi. Le biblioteche influenzano il livello di cultura.

8.2 Le scuole

Le scuole sono richieste dalle case per passare al livello di insula grande. Se, come ho ripetutamente consigliato, deciderete di lasciare i vostri quartieri plebei al livello di insula media, dovrete fornire le scuole solo al quartiere patrizio. Quasi sempre però dovrete aggiungerne altre alla fine per alzare il vostro livello di cultura.

Una scuola serve adeguatamente 75 bambini in età scolare, ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò necessita anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, la scuola invia per le strade un gruppo di bambini saltellanti: essi percorrono un certo tratto di strada e poi scompaiono (invece di ritornare indietro, come gli altri camminatori); gli scolari non hanno destinazione specifica; qualche volta agli incroci si dividono, ma altre volte seguono tutti la stessa strada. Una scuola occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto lievemente negativo sui terreni limitrofi. Le scuole influenzano il livello di cultura.

8.3 Le accademie

Le accademie si occupano dell'educazione dei giovani che hanno terminato la scuola. Chiaramente, una simile struttura è richiesta solo dai patrizi: infatti l'accademia è necessaria alle case per passare dal livello di villa media a quello di villa grande. Tuttavia, le accademie influenzano anche il livello di cultura, per cui spesso dovremo aggiungerne altre alla fine per raggiungere il livello prefissato.

Un'accademia serve adeguatamente 100 giovani in età accademica, ha bisogno di 30 lavoratori per funzionare, e perciò necessita anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, l'accademia invia per le strade un insegnante (è un uomo vestito di scuro, con un mantello nero e un libro in mano; attenzione, la grafica è la stessa del bibliotecario, che lavora per la biblioteca): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Un'accademia occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi. Le accademie influenzano il livello di cultura.

8.4 Le missioni

Le missioni sono strutture tutte particolari. Possiamo costruirle solo quando sulla mappa sono presenti dei "nativi", in pratica degli indigeni autoctoni, rappresentati graficamente tramite degli omini vestiti di blu con un coltello in mano, che vivono sui territori che noi dobbiamo colonizzare. Chiaramente questi personaggi non sono molto entusiasti del nostro arrivo: in fin dei conti, stiamo occupando le loro terre. Attivando la tabella "Rischi-Nativi" vedremo delle zone evidenziate in rosso: quelle sono le terre che i nativi reclamano come loro proprietà. Spesso, queste terre saranno vitali per noi (perché sono fertili, o vicino a risorse importanti eccetera). Se proveremo a costruirci qualcosa sopra però i nativi si arrabbieranno, distruggeranno quegli edifici e, per vendetta, anche

quelli al di fuori dei loro territori; insomma, scoppierà una vera guerra fra romani e barbari. Possiamo decidere allora di tenere a bada i nativi con l'esercito, ma come sempre l'uso della violenza non è una buona idea: è molto meglio convincere i nativi a collaborare con i romani, rendendoli partecipi delle conquiste dei latini. Le missioni servono proprio a questo: esse inviano per le strade dei missionari che tentano di comunicare con i nativi e di farli amici dell'impero. Dopo un po' che un missionario cammina sopra ad una zona evidenziata in rosso, l'evidenziazione stessa scomparirà: segno che ora possiamo costruire su quel terreno senza alcun pericolo. Resta comunque il fatto che non possiamo mai distruggere le case, i raccolti e i punti d'incontro dei nativi. Se i missionari faranno un buon lavoro, i nativi potranno perfino cominciare a commerciare con noi, inviando di quando in quando un carretto presso i nostri magazzini e acquistando dei prodotti che stiamo già esportando con qualche città dell'impero; poiché i nativi, a differenza delle città imperiali, non hanno limiti commerciali prestabiliti, la loro collaborazione sotto questo punto di vista può risultare molto utile e proficua. Non è comunque indispensabile costruire missioni: se i nativi si trovano su terreni che non vi interessano, potete tranquillamente ignorarli; però vi priverete degli introiti derivanti dal commercio con loro.

Le missioni sono strutture particolari perché, pur richiedendo 20 lavoratori per funzionare, ottengono i lavoratori automaticamente non appena costruite (come le fontane) e perciò non hanno bisogno di avere un accesso diretto alla manodopera. L'accesso alla strada però è richiesto, altrimenti i missionari non possono uscire; poiché le missioni non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco, è una buona idea collegarle ad un anello di strada completamente distaccato dal sistema stradale della nostra città, in modo che i missionari continuino a camminare fra i territori dei nativi e non perdano tempo camminando per le vie della nostra città. I missionari (uomini con una tunica bianca e un pannello marrone che fanno strani gesti con le mani) sono passanti senza destinazione specifica. Attenti a non modificare senza accorgervene il percorso dei missionari: se non camminano continuamente nelle zone a rischio, i nativi torneranno ad essere arrabbiati. A volte, dovrete affrontare una o più rivolte di gruppi di nativi, che entreranno nella mappa dall'esterno come gli altri nemici: questi sono eventi predeterminati, come le invasioni nemiche, e non hanno nulla a che fare con l'opera dei vostri missionari. Una missione occupa uno spazio di 2x2 riquadri, costa 100 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi. Le missioni non hanno alcun effetto sul livello di cultura.

9. Le strutture di intrattenimento

9.1 I teatri

I teatri costituiscono la più semplice forma di intrattenimento che possiate creare. E' bene costruire un teatro per ogni isolato (o per ogni isolato doppio) dopo che le case hanno raggiunto il livello di capanna piccola. Per funzionare, i teatri hanno teoricamente bisogno, oltre che dei lavoratori normali, anche degli attori istruiti presso le colonie degli attori. Dico teoricamente, perché in realtà il teatro invia degli attori per le strade anche prima di essere servito da una colonia; tuttavia li invia per brevi tratti e sporadicamente, perciò è bene essere certi di avere la copertura di una colonia prima di costruire un nuovo teatro (vedi più avanti per maggiori informazioni sul funzionamento delle colonie per gli attori). Quando un teatro ha dei lavoratori, si anima; l'animazione non significa comunque che vi siano spettacoli: fate clic col pulsante destro del mouse per appurarlo.

Parlando di strutture di intrattenimento, è importante comprendere bene come le case percepiscono i diversi accessi. Fondamentalmente, alle case interessa il luogo verso cui sta andando (o da cui sta ritornando) il camminatore che passa presso di loro. Non è necessario che nei pressi di una casa passi un attore, un gladiatore e un domatore perché quella casa abbia accesso al teatro, all'anfiteatro e al colosseo. Possono anche passare due attori (uno destinato al teatro e uno all'anfiteatro) e un gladiatore (destinato al colosseo): la casa avrà ugualmente un ottimo accesso alle tre strutture.

Un teatro serve adeguatamente 500 persone, ha bisogno di 8 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Affinché nel teatro vi siano spettacoli, deve esserci anche una colonia degli attori a servirlo. Il teatro occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto lievemente positivo sui terreni limitrofi. Il teatro è l'unica struttura di intrattenimento a influenzare il livello di cultura.

9.2 Gli anfiteatri

Gli anfiteatri sono strutture un po' più grandi dei teatri, e oltre alle commedie degli attori possono ospitare anche spettacoli di gladiatori. I teatri vanno costruiti quando le case raggiungono il livello di casa grande, e consentono lo sviluppo fino al livello di insulae piccola. I vostri cittadini tendono a richiedere quasi subito l'accesso a più forme di intrattenimento; sta a voi non farvi "traviare" dalle loro continue lamentele e aspettare finché l'anfiteatro non è espressamente richiesto dalle case. Gli anfiteatri necessitano di una colonia degli attori e di una scuola gladiatoria per poter funzionare a pieno regime. Quando un anfiteatro ha dei lavoratori si anima; l'animazione non significa comunque che vi siano spettacoli: fate clic col pulsante destro del mouse per scoprirlo.

Un anfiteatro serve adeguatamente 800 persone, ha bisogno di 12 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. L'anfiteatro occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi.

9.3 I colossei

I colossei ospitano combattimenti di gladiatori e di leoni e sono richiesti dalle case per raggiungere il livello di insulae grandiosa. Se avete deciso di far vivere i vostri plebei nelle insulae medie, il colosseo vi serve solo per il quartiere patrizio; non avrete nessun bisogno di aggiungerne altri alla fine perché il colosseo non influenza alcun livello. Quando il colosseo ha dei lavoratori si anima: l'animazione non significa comunque che vi siano spettacoli (l'unico modo per scoprirlo è il right-click panel).

Un colosseo serve adeguatamente 1500 persone, ha bisogno di 25 lavoratori per funzionare e quindi anche dell'accesso alla strada. Un colosseo ha inoltre bisogno di una scuola gladiatoria e di una casa dei leoni per poter ospitare spettacoli. Il colosseo occupa uno spazio di 5x5 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 500 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

9.4 L'ippodromo

L'ippodromo è la struttura più grande e costosa che la vostra città può costruire. Visto l'enorme numero di lavoratori necessario per farlo funzionare e il costo di questo edificio, è altamente consigliabile costruirlo solo quando le case patrizie lo richiedono. Prima di costruirlo, assicuratevi di avere i disoccupati necessari per farlo funzionare. L'ippodromo è una struttura singolare anche per un altro motivo: attivando la tabella "Rischi-Fuoco" o "Rischi-Danni", vedrete che esso è considerato come tre edifici affiancati. In pratica, ognuna delle tre parti agisce come un edificio a sé, con i suoi rischi di crollo e di incendio; però, se solo una delle tre parti collassa, perderete l'intero edificio. Inoltre, per funzionare a dovere l'ippodromo deve avere l'accesso alla strada su entrambe le estremità: la cosa migliore è fare in modo che una strada percorsa da prefetti e ingegneri affianchi l'intero edificio. Anche nel caso dell'ippodromo, l'animazione interna non significa che vi siano corse: significa solo che l'edificio ha tutti (o in parte) i lavoratori necessari per ospitarle. Una città può costruire un solo ippodromo; questo significa che un ippodromo dà una copertura "perfetta" qualunque sia il numero di abitanti della città. Nel mio prossimo saggio relativo ai consiglieri scopriremo che questo fatto può essere sfruttato con accortezza.

L'ippodromo ha bisogno di 150 lavoratori per funzionare, e ha bisogno, come detto sopra dell'accesso alla strada su entrambe le estremità. L'ippodromo ha anche bisogno di una fabbrica di bighe per ospitare spettacoli; occupa uno spazio di 5x15 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 2500 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

9.5 Le colonie degli attori

I quattro tipi di strutture di intrattenimento visti sopra non servono a molto senza degli artisti che operino al loro interno. Le colonie degli attori forniscono gli attori per i teatri e gli anfiteatri. Tutte le scuole per gli artisti funzionano allo stesso modo: ogni tanto, al ritmo di quattro al mese, esse inviano per le strade un artista. Nel momento in cui è creato, questo artista sceglie un luogo dove andare a fare il suo spettacolo, lo raggiunge e dopo un certo tempo esce da quel luogo e ritorna alla sua scuola. L'artista cerca di fare percorsi diversi all'andata e al ritorno, e ogni tanto si mette anche a vagare per qualche ramo laterale del suo percorso (gli artisti infatti sono camminatori "mistici": a volte hanno una destinazione, a volte vagano). Generalmente, l'artista sceglie il luogo più vicino alla sua scuola; se però c'è una struttura che in quel momento non ha nessuno che la sta adoperando, l'artista si incammina verso di essa, anche se si trova dall'altra parte della città. Poiché l'artista resta lontano dalla sua scuola per un tempo determinato e sempre uguale, più sarà la strada da percorrere e meno sarà il tempo per cui proseguirà lo spettacolo. Alla Impressions hanno spiegato che una sola scuola può supportare quattro strutture che ospitano quel tipo di spettacolo (ad esempio, una colonia degli attori può supportare quattro teatri oppure tre teatri e un anfiteatro). Io comunque suggerisco di costruire una colonia per gli attori e una scuola gladiatoria per ogni isolato (o per ogni isolato doppio); le case dei leoni e le fabbriche di bighe costruitele solo attorno al quartiere patrizio. Avendo un numero abbondante di scuole, sarete sicuri che gli artisti non camminano troppo e dunque che ogni struttura ospita sempre i suoi spettacoli.

La colonia per gli attori ha bisogno di 5 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, la colonia degli attori si anima (le maschere appese al soffitto cominciano a dondolare) e invia per le strade gli attori (uomini vestiti di viola con un foglio in mano e dai nomi evocativi tipo "Allus Pacinus" o "Clintus Orientlignus"). Una colonia degli attori occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto lievemente positivo sui terreni limitrofi.

9.6 Le scuole gladiatorie

Le scuole gladiatorie forniscono gladiatori per l'anfiteatro e per il colosseo. Per il funzionamento delle scuole degli artisti, vedi il paragrafo precedente. I gladiatori lottano assieme ai prefetti se il nemico riesce a penetrare in città. In alcuni scenari dovrete fronteggiare una rivolta dei gladiatori; si tratta di eventi predeterminati che non potete evitare: tenete conto che i gladiatori sono pur sempre cittadini armati che si aggirano liberamente per la città; a volte è una buona idea mettere qualche prefettura nei pressi delle scuole gladiatorie.

La scuola gladiatoria ha bisogno di 8 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, la scuola gladiatoria si anima (le due spade al centro cominciano a girare) e invia per le strade i gladiatori (uomini vestiti di giallo con spada e scudo). Una scuola gladiatoria occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 75 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

9.7 Le case dei leoni

Le case dei leoni forniscono belve feroci per gli spettacoli del colosseo. Per il funzionamento delle scuole degli artisti vedi sopra. I leoni lottano assieme ai prefetti se il nemico riesce a penetrare in città; i leoni sono molto utili da questo punto di vista perché hanno una potenza non indifferente. Se venite avvisati di un imminente attacco nemico e non avete tempo di costruire un esercito, costruite almeno qualche casa dei leoni.

La casa dei leoni ha bisogno di 8 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, la casa dei leoni si anima (un leone comincia a scorrazzare per il cortile) e invia per le strade i leoni con i loro domatori. Una casa dei leoni occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 75 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

9.8 Le fabbriche di bighe

Le fabbriche di bighe forniscono gli auriga per gli spettacoli dell'ippodromo. Per il funzionamento delle scuole degli artisti, vedi sopra.

La fabbrica di bighe ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, la fabbrica di bighe si anima (le ruote della biga in costruzione cominciano a girare) e invia gli auriga per le strade. Una fabbrica di bighe occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 75 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

10. Le strutture amministrative

10.1 Il Senato

Il Senato è uno degli edifici più belli e desiderabili della città. Esso rappresenta il cuore amministrativo di ogni insediamento romano e l'organo principale di governo. Dal punto di vista ludico, il Senato in Caesar III ha fondamentalmente due funzioni: anzitutto esso invia degli esattori per riscuotere le tasse, in secondo luogo ci permette di tenere sempre sotto controllo la situazione generale della nostra città. Il Senato infatti rappresenta visivamente, attraverso le quattro bandiere che sventolano davanti a lui, i nostri livelli (cultura, prosperità, pace, approvazione). Inoltre, è possibile scoprire l'esistenza e l'entità della disoccupazione osservando gli omini seduti sul crepidoma senatoriale (il Senato è rappresentato graficamente come un tempio; in realtà a Roma l'edificio che ospitava il Senato era del tutto diverso). In realtà, anche i fori inviano gli esattori per riscuotere le tasse; poiché essi possono funzionare anche senza il Senato (e poiché costano meno e hanno bisogno di un numero molto minore di lavoratori), molti giocatori suggeriscono di costruire solo fori, senza sprecare soldi e manodopera "inutilmente". Secondo me invece la costruzione del Senato è un passo obbligato e va fatta prima possibile: avere sottomano i dati fondamentali della propria città senza dover ogni volta passare per i consiglieri è un vantaggio decisivo, che vale l'investimento. Spesso infatti, specialmente nelle grandi città, succedono cambiamenti impreveduti che non vengono percepiti immediatamente dal giocatore: il Senato, specialmente se si trova in un punto strategico della città (meglio al centro), "costringe" il giocatore a vedere la sua situazione generale, soprattutto riguardo alla manodopera. Poiché il Senato è uno degli edifici più desiderabili, è spesso una buona idea demolirlo e ricostruirlo vicino ai quartieri patrizi una volta che questi si sono sviluppati (ricordate che ogni città può avere un solo Senato). Poiché il Senato è il simbolo del potere cittadino, esso è il bersaglio preferito dai nemici e dai rivoltosi, e perciò conviene collocarlo in una zona protetta della città.

Il Senato ha bisogno di 30 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, esso invia per le strade un esattore (è un uomo con un abito grigiastro, una pergamena in una mano e un borsellino nell'altra): si tratta di un passante senza destinazione specifica. L'esattore non fornisce alcun accesso alle case e non è necessario per il loro sviluppo: è importante però che l'esattore passi vicino ad ogni casa, perché non è possibile riscuotere le tasse dalle case non visitate dall'esattore. Il Senato occupa uno spazio di 5x5 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 400 denari e ha un eccellente effetto sui terreni limitrofi. Il Senato evolve quando si trova in una zona particolarmente desiderabile: si tratta di un miglioramento puramente grafico che non modifica le sue funzioni.

10.2 I fori

I fori inviano gli esattori esattamente come il Senato, e servono perciò a coprire fiscalmente le zone non coperte dall'esattore senatoriale. Generalmente, è bene costruire un foro per ogni isolato eccetto per quello che ha già il Senato; è anche possibile costruire solo fori, visto che il Senato non è indispensabile per farli funzionare. Anche i fori sono un bersaglio prediletto da nemici e rivoltosi.

Il foro ha bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, esso invia per le strade un esattore (è un uomo con un abito grigiastro, una pergamena in una mano e un borsellino nell'altra): si tratta di un passante senza destinazione specifica. L'esattore non fornisce alcun accesso alle case e non è necessario per il loro sviluppo: è importante però che l'esattore passi vicino ad ogni casa, perché non è possibile riscuotere le tasse dalle case non visitate dall'esattore. Il foro occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 75 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi.

10.3 Le statue

Le statue sono disponibili in tre dimensioni e hanno come unico scopo quello di abbellire un quartiere rendendolo più desiderabile. La desiderabilità aumenta con l'aumentare delle dimensioni della statua. E' bene mettere le statue dietro alle case, per riempire i "buchi" dell'isolato; poiché le case possono svilupparsi in giardini ma non in statue, alcune guide suggeriscono di usare

alternativamente questi due elementi decorativi per tenere sotto controllo l'evoluzione delle case. In realtà l'evoluzione delle case va tenuta sotto controllo fornendo accessi e merci al momento opportuno, e non certo bloccando "fisicamente" lo sviluppo con altri edifici: chi usa questi mezzucci non andrà lontano. Le statue non hanno bisogno di lavoratori e non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco.

Le statue piccole occupano lo spazio di un solo riquadro, costano 12 denari e hanno un buon effetto sui terreni limitrofi.

Le statue medie occupano uno spazio di 2x2 riquadri, costano 80 denari e hanno un effetto molto buono sui terreni limitrofi.

Le statue grandi occupano uno spazio di 3x3 riquadri, costano 150 denari e hanno un eccellente effetto sui terreni limitrofi.

10.4 Le residenze del governatore

Le residenze del governatore rappresentano i luoghi in cui abita il giocatore stesso. Dal punto di vista ludico l'unico loro scopo è quello di aumentare la desiderabilità dei terreni circostanti. In pratica le residenze del governatore sono come delle grandi statue, con la differenza che necessitano di manutenzione e dunque devono trovarsi entro due riquadri da una strada percorsa da prefetti ed ingegneri. La desiderabilità però è più alta rispetto alle statue. Il consiglio è quello di costruire le residenze solo in uno dei seguenti casi: 1. I vostri palazzi patrizi non riescono a svilupparsi per mancanza di desiderabilità; 2. Avete un sacco di soldi e volete lustrarvi la vista rendendo più bella la vostra città con questi palazzi (io di solito li costruisco per questo secondo motivo). Comunque, il manuale riporta ben due notizie inesatte riguardo alle residenze del governatore: anzitutto non è vero che hanno bisogno dell'accesso alla strada (non servono lavoratori, dunque possono anche stare ad un riquadro di distanza); soprattutto, è falso che la presenza delle residenze del governatore influenzi il livello di prosperità cittadino. Se bastasse aggiungere qualche edificio per alzare anche questo livello, tutto sarebbe fin troppo facile e non saremmo qui a parlare di questo gioco.

La casa del governatore occupa uno spazio di 3x3 riquadri, costa 150 denari e ha un effetto molto buono sui terreni limitrofi.

La villa del governatore occupa uno spazio di 4x4 riquadri, costa 400 denari e ha un eccellente effetto sui terreni limitrofi.

Il palazzo del governatore occupa uno spazio di 5x5 riquadri, costa 700 denari e ha un effetto superlativo sui terreni limitrofi.

10.5 Gli archi di trionfo

L'arco di trionfo è l'edificio che costruirete con più soddisfazione. Esso infatti è disponibile solo dopo che le vostre truppe avranno ottenuto un trionfo, cioè dopo che avranno sconfitto un esercito nemico che minacciava una lontana città dell'Impero. Sono relativamente poche le missioni in cui vi verrà chiesto questo tipo di aiuto, perciò potrete costruire archi di trionfo abbastanza raramente. L'arco di trionfo è l'edificio più desiderabile in assoluto; come le statue, esso non ha impiegati e non ha bisogno di manutenzione. Visto che si tratta di un segno di riconoscenza, la sua costruzione è gratuita. L'arco può essere collocato lungo una strada ma può anche essere scollegato da qualunque via. Se ottenete il privilegio di costruire uno, è una buona idea collocarlo nel quartiere patrizio, demolendo qualche statua per fargli posto.

L'arco di trionfo occupa uno spazio di 3x3 riquadri; il suo effetto sui terreni limitrofi è il migliore in assoluto.

11. Le strutture ingegneristiche

11.1 I centri di ingegneria

I centri di ingegneria sono, con le prefetture, gli edifici che costruirete più spesso. Essi inviano per le strade degli ingegneri, che si occupano di riparare tutte le strutture che incontrano. Molti edifici infatti rischiano di crollare se non sono regolarmente visitati da un ingegnere. Attivate la tabella “Rischi-Danni” premendo il tasto “D”: potete vedere gli edifici più a rischio di crollo. Quando un ingegnere passa di fianco ad un edificio, la colonna che lo rappresenta scompare; dopo un po’ però ricompare e continua a crescere finché non passa un altro ingegnere. Se la colonna arriva al massimo, l’edificio crolla. La velocità con cui la colonna cresce non è sempre uguale: cambia col tipo di edificio e soprattutto col tipo di mappa. Nei terreni desertici il rischio di crollo è sensibilmente ridotto, mentre in quelli nordici è moderatamente più elevato; nelle regioni centrali si mantiene su livelli medi. Generalmente è una buona idea costruire un centro di ingegneria all’estremità di ogni ramo di strada aggiunto agli isolati, e qualcuno anche intorno all’isolato stesso. Il crollo non è dannoso come l’incendio perché non può propagarsi agli edifici circostanti; ricordatevi comunque di controllare spesso la tabella relativa, imparando ad usare la scorciatoia da tastiera.

Il centro di ingegneria ha bisogno di 5 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell’accesso alla strada. Quando è operativo, una bandierina azzurra sventola su di esso, e di quando in quando esce un ingegnere (è un uomo con una scala a tracolla): si tratta di un passante senza destinazione specifica. Il centro di ingegneria occupa lo spazio di un solo riquadro, corre il rischio di prendere fuoco (ma non, ovviamente, quello di crollare), costa 30 denari e non ha alcun effetto sui terreni limitrofi.

11.2 I giardini

I giardini, come le statue, sono semplici strutture di abbellimento che non richiedono manodopera né manutenzione e che servono unicamente per rendere più desiderabile una zona. C’è però qualche differenza con le statue: anzitutto, le case possono espandersi sui giardini mentre non possono espandersi sulle statue. In secondo luogo, i giardini possono essere attraversati dai cittadini in certe circostanze. In terzo luogo, i giardini hanno un valore fisso di desiderabilità, che non cresce col crescere della loro dimensione. Per quanto riguarda il primo punto, io suggerisco di imparare a controllare l’evoluzione delle case indipendentemente dalla presenza di giardini e statue. A mio avviso la soluzione migliore è anzi quella di lasciare libero il terreno su cui si progetta di far espandere le case; spesso infatti capita che le case si espandano sui giardini e subito dopo peggiorino perché con la scomparsa dei giardini la desiderabilità della zona è diminuita. Per evitare un simile circolo vizioso è bene aumentare la desiderabilità con edifici che non intacchino il terreno su cui la casa dovrà espandersi. Per quanto riguarda il secondo punto, è bene accertarsi che i propri giardini non abbiano accesso alla strada; infatti, se un giardino ha accesso alla strada e conduce da qualche parte (cioè è collegato ad un’altra strada), i cittadini lo considereranno una strada vera e propria, mandando in fumo il vostro sudato sistema stradale. Il sistema migliore per evitare danni è non costruire mai giardini di fianco ad una strada. Per quanto riguarda il terzo punto, ricordate che, anche se un giardino di dimensioni 2x2 è bello da vedersi, la sua desiderabilità è inferiore a quella di una statua della stessa dimensione. Fatte tutte queste considerazioni, è evidente che è sempre più conveniente costruire statue invece che giardini; perciò esagerate con le statue, e dedicatevi ai giardini solo quando dovete occupare un’area di un solo riquadro e distante dalla strada.

Un giardino può occupare uno spazio di qualunque dimensione, costa 12 denari per ogni riquadro e ha un buon effetto sui terreni limitrofi.

11.3 Le piazze

Anche le piazze servono per aumentare la desiderabilità di una zona, solo che possono essere posizionate solo sulle strade. Non fatevi ingannare dal nome: le piazze di Caesar III non hanno nulla a che fare con quello che noi chiamiamo piazza; non si tratta di punti nevralgici della città corrispondenti ad incroci stradali di particolare importanza, ma semplicemente di decorazioni

musive collocabili su qualunque tratto di strada. E' bene ricoprire con le piazze tutti i tratti di strada affiancati alle case, appena le nostre finanze ce lo permettono. Se possiamo concederci la costruzione di pochi tratti di piazza, collochiamoli presso gli angoli dei nostri isolati, che sono di solito i punti meno desiderabili. Le piazze hanno anche una versione 2x2 graficamente molto bella; peccato che dovrete sognarvela, visto che è un errore madornale costruire tratti di strada doppi.

Una piazza occupa chiaramente lo spazio di un riquadro, non ha bisogno di manutenzione, non modifica la capacità della strada, costa 15 denari e ha un buon effetto sui terreni limitrofi.

11.4 I ponti

Per superare gli specchi d'acqua è a volte possibile costruire un ponte. I ponti funzionano come le strade, permettendo il passaggio di tutti i nostri cittadini. In Caesar III esistono due tipi di ponti: il ponte basso e il ponte navale. Il primo blocca il passaggio delle navi però è molto economico; il ponte navale invece consente il passaggio delle navi però costa molto e deve avere una lunghezza minima di 5 riquadri. Attenzione, perché il costo indicato si riferisce ad un singolo segmento e non a tutto il ponte: costruire un ponte navale può facilmente costare più di 1000 denari, perciò assicuratevi di potervelo permettere. Soprattutto la cosa da tener presente è che non sempre è possibile costruire ponti: ci devono essere due tratti di costa rettilinei uno di fronte all'altro, in modo da permettere il posizionamento corretto della struttura. Non c'è cosa peggiore di progettare per la propria città l'espansione oltre un corso d'acqua e accorgersi all'ultimo momento che non è possibile costruire un ponte per superarlo. Per evitare tali nefasti eventi, controllate subito, prima ancora di cominciare a costruire, quali tratti di costa supportano i ponti, in modo da progettare correttamente l'espansione futura della vostra città. I ponti consentono anche il passaggio di animali selvatici, soldati e nemici. Non è possibile abbattere un ponte finché c'è qualcuno che ci sta camminando sopra. I ponti non possono incrociarsi, non hanno bisogno di manutenzione e non hanno alcun effetto sui terreni confinanti.

Il ponte basso costa 40 denari per ogni segmento; il ponte navale costa 100 denari per ogni segmento.

11.4 I cantieri navali

I cantieri navali servono per costruire delle navi per la pesca, che verranno poi adoperate dalle banchine. Si tratta di un edificio produttore di beni al pari delle cave e delle fattorie. Quando un cantiere è fornito di manodopera comincia la produzione di una barca; è possibile seguire lo stato di avanzamento della produzione cliccando col destro sulla struttura e osservando la percentuale indicata. Ricordate però che finché il pannello resta visualizzato il tempo di gioco è in pausa: perciò, non potrete vedere direttamente l'avanzamento della produzione (questo vale per tutte le strutture industriali). Quando la produzione è conclusa, una barca compare davanti al cantiere. Se una banchina la richiede, la barca si sposta verso di essa, altrimenti resta in attesa davanti al cantiere. Finché la barca non viene richiesta, il cantiere sospende la produzione; i suoi dipendenti continuano però a figurare come occupati e a ricevere lo stipendio. Un solo cantiere è in grado di rifornire le banchine di tutta la città, ma ci vorrà del tempo per costruire più barche; se avete urgente bisogno di pesce, è meglio costruire più di un cantiere. I cantieri non hanno bisogno di materie prime per costruire le barche da pesca; essi devono essere collocati sulla riva, in un punto di costa rettilineo. Cercate di sfruttare con accortezza questi tratti rettilinei di costa in modo da collocare più banchine, cantieri e porti possibili.

Il cantiere navale ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Un cantiere occupa uno spazio di 2x2 riquadri (due sulla terra e due sull'acqua), corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un pessimo effetto sui terreni limitrofi.

11.5 Le banchine

Le banchine si occupano della pesca. Quando una banchina è fornita di manodopera e ha ricevuto una barca da un cantiere, invia quest'ultima presso le zone di pesca (le zone acquatiche con i gabbiani che volano in circolo). Poi, quando la barca ritorna, un carro parte dalla banchina per trasportare il pesce fino al granaio o al magazzino più vicino. Ciascuna banchina può utilizzare una sola barca da pesca. Le banchine non hanno un ciclo produttivo dalla durata definita: tutto dipende dalla distanza delle zone di pesca dalla costa. Le barche sostano qualche secondo in quella zona e poi fanno ritorno alla propria banchina: se la zona è vicina alla costa la banchina produrrà velocemente, anche più velocemente di una fattoria di grano; se la zona invece è lontana, la produzione sarà più lenta. Ricordate comunque che la barca non può riprendere il largo finché non è stata scaricata: se il carrettiere deve percorrere troppa strada per consegnare le sue merci, la produttività ne risentirà. Il carico di pesce procurato da una barca è sempre uguale: non ha alcuna influenza la grandezza della zona di pesca né il numero di barche che la utilizzano. Controllate subito se ci sono zone di pesca, quante sono, la loro distanza dalla costa e i tratti di costa che supportano banchine. Se le condizioni sono buone, considerate l'opportunità di adoperare il pesce come fonte primaria di cibo; nelle prime fasi di gioco potete anche esportare le eccedenze di pesce dirottandolo verso i magazzini; l'esportazione di cibo comunque non è mai molto lucrativa.

Una banchina ha bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Una banchina occupa uno spazio di 2x2 riquadri (due sulla terra e due sull'acqua), corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 60 denari e ha un pessimo effetto sui terreni limitrofi.

11.6 Gli scali

Lo scalo è il terzo e tipo di edificio che va posizionato sull'acqua, ed è anche il più importante. Gli scali infatti rendono possibile il commercio via mare (o via fiume). Quando aprite una rotta commerciale, potete generalmente capire se si tratta di una via terrestre o marittima dalla posizione in cui si trova il vostro partner; talvolta però non è così automatico. Comunque, lo verrete a sapere con certezza dopo che l'avrete aperta, perché comparirà una finestra dicendovi che tale rotta richiede uno scalo funzionante. Il commercio marittimo è molto più complicato di quello terrestre, perché in quest'ultimo le carovane si arrangiano mentre le navi devono essere caricate dai nostri portuali. Lo scalo serve proprio a questo: scaricare dalle navi le merci importate e caricare quelle esportate. Dei dodici impiegati che lavorano in uno scalo, tre sono carrettieri; possiamo vederli seduti sul molo quando nessuna nave è attraccata. Quando arriva una nave e richiede merci che sono disponibili, i tre carrettieri escono dall'edificio alla ricerca di queste merci. Se la quantità disponibile è elevata, i tre carrettieri faranno più di un viaggio, fino a riempire completamente la stiva della nave (che può contenere fino a 12 unità di merci, anche diverse: il commercio verrà esaminato nel dettaglio nel mio prossimo saggio relativo ai consiglieri). Se stiamo importando qualcosa, i carrettieri si preoccuperanno anche di portare queste merci dal porto al primo magazzino che le accetta; ricordiamoci che i portuali portano sempre le merci in magazzino e mai nel granaio, nemmeno se si tratta di cibo. Solitamente i portuali cercano di risparmiare sui viaggi, adoperando l'andata per portare al magazzino le merci importate e il ritorno per portare allo scalo quelle da esportare. E' una buona idea costruire un paio di magazzini vicino allo scalo, e fare in modo che uno accetti le merci importate e l'altro richieda quelle da esportare, in modo che esse siano disponibili senza che i portuali debbano camminare troppo. Infatti una cosa importante da sapere è che le navi attraccate non hanno molta pazienza: se dopo un bel po' di tempo i portuali non hanno ancora finito il loro lavoro di carico e scarico, esse se ne vanno lasciando le cose a metà. Esiste infatti un tempo-limite di attesa per le navi mercantili; questo limite non riguarda le navi che attendono alla fonda (cioè che attendono che si liberi uno scalo), ma solo le navi già attraccate, che attendono che i portuali scarichino e carichino le merci. Se vedete che presso il vostro scalo c'è sempre una coda di navi che aspettano, forse conviene costruirne un altro per velocizzare le operazioni commerciali: alcuni giocatori suggeriscono di costruire almeno due scali per ogni partner commerciale "marittimo"; secondo me queste indicazioni perentorie non valgono molto: dovrete capire in ogni peculiare fattispecie se vi servono o no altri scali. Gli introiti delle esportazioni sono

aggiunti al vostro tesoro quando i portuali prelevano la merce dal magazzino, e non quando la nave attracca né quando le merci vengono ad essa consegnate; lo stesso dicasi per i soldi spesi per le importazioni. I portuali partono per prelevare le merci quando esiste un magazzino che ne possiede, secondo gli ordini dati al consigliere commerciale; se mentre percorrono il loro tragitto quel magazzino si svuota, essi arrivano là e poi ripartono lo stesso con i carri inspiegabilmente pieni: questo è un difetto grafico di Caesar III, in realtà i portuali non stanno trasportando alcunché. Se uno scalo ha un numero di lavoranti inferiore al necessario, adopererà meno di tre carrettieri, rallentando notevolmente le operazioni. Lo scalo si anima spesso quando è in funzione: oltre ai carrettieri seduti sul molo, vedrete la piccola gru che si muove in corrispondenza dei carichi o degli scarichi delle navi.

Uno scalo ha bisogno di 12 lavoratori per funzionare, e quindi ha bisogno anche di un accesso alla strada. Uno scalo occupa uno spazio di 3x3 riquadri (sei sulla terra e tre sull'acqua), corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un effetto molto negativo sui terreni limitrofi.

12. Le strutture di difesa

12.1 Le prefetture

Le prefetture sono un vero e proprio edificio-jolly. I prefetti hanno infatti molte funzioni, tutte importanti: prevengono lo scoppio degli incendi e spengono quelli scoppiati, soffocano le rivolte dei cittadini, controllano l'ordine pubblico, uccidono i lupi che minacciano la città, affrontano coraggiosamente i nemici che riescono a superare le mura. I prefetti hanno anche una caratteristica tutta particolare che il manuale non evidenzia: sono sempre fedelissimi al governatore, indipendentemente dall'umore cittadino. Detto così sembra che i prefetti siano irrinunciabili: niente di più falso. In realtà, l'unico ramo che ci interessa della loro attività è quello antincendio. Infatti: 1) nella nostra bella città è assolutamente impossibile che scoppi una rivolta (per fare scoppiare una rivolta bisogna mettersi di grande impegno: non succede nemmeno nelle situazioni più disperate); 2) i lupi li abbiamo già circondati con degli acquedotti all'inizio della missione; 3) i nemici sono tenuti a bada dalle nostre ottime legioni e la città non la vedono neanche da lontano. Perciò, nelle mappe nordiche, dove non c'è mai alcun rischio d'incendio, possiamo tranquillamente fare a meno delle prefetture risparmiando così un bel po' di forza lavoro. Nelle altre mappe invece è bene collocarle all'estremità dei rami di strada che si dipartono dagli isolati, di fianco ai centri di ingegneria; la cosa più saggia è quella di costruire subito una prefettura e un centro di ingegneria all'estremità di ogni nuovo ramo di strada creato, in modo da essere sicuri che non vi siano danni di sorta. Qualche prefettura va collocata anche attorno all'isolato nelle prime fasi del suo sviluppo, visto che le tende e le baracche si incendiano con estrema facilità. Attenzione poi alle mappe desertiche: lì il rischio d'incendio è molto alto e le prefetture alle estremità dei rami di strada potrebbero non essere sufficienti: controllate spesso la tabella "Rischi-Fuoco" imparando ad usare la scorciatoia da tastiera (il tasto "F"). Il funzionamento dei prefetti in ambito antincendio è identico a quello degli ingegneri: più tempo passa fra il passaggio di due prefetti presso un edificio, più quell'edificio sarà a rischio. Ricordate che l'incendio è più dannoso del crollo perché può propagarsi agli edifici circostanti; il manuale suggerisce di creare uno spazio rompifiamma demolendo gli edifici vicini a quello incendiato (il fuoco non può propagarsi sul terreno libero). Credo che sia un suggerimento risibile: meglio sperare che arrivino in tempo i prefetti piuttosto che demolire edifici a destra e a manca; solitamente i prefetti riescono a spegnere gli incendi prima che si propaghino. Quando scoppia un incendio infatti, un certo numero di prefetti abbandona il suo pattugliamento delle strade per dirigersi, con dei secchi in mano, verso il luogo del fattaccio: in questo caso i prefetti possono anche abbandonare le strade per abbreviare il loro percorso. Non è molto chiaro con che criterio si decida quali prefetti debbano intervenire: spesso infatti partono con i secchi i prefetti che distano chilometri dall'incendio mentre quelli più vicini se ne stanno tranquilli. Prima dell'uscita dell'upgrade la situazione era ancora più ridicola: succedeva che un prefetto passava di fianco ad un incendio e andava oltre come se niente fosse. Ora almeno chi passa proprio di fianco si ferma e tenta di fare qualcosa: tuttavia non è ancora tutto sistemato. L'upgrade ha migliorato molte cose riguardanti i prefetti: ora sono anche più forti nel combattimento, e il rischio di incendio negli ambienti desertici è stato leggermente diminuito. Se non avete ancora installato l'upgrade fatelo al più presto; comunque se avete acquistato il gioco da poco è probabile che l'upgrade fosse incluso nel cd. Si è detto che i prefetti combattono, ma non fatevi illusioni: essi non sono armati pesantemente e non hanno frequentato alcuna scuola militare, perciò sono molto deboli rispetto ai guerrieri veri e propri. Tuttavia le prefetture continuano a sfornare nuovi prefetti man mano che gli altri vengono uccisi: quando un soldato nemico deve affrontare decine di prefetti può soccombere. Se venite avvisati dell'incombente di un attacco e non avete tempo per costruire un esercito o delle torri, aggiungete almeno delle prefetture per cercare di limitare i danni; considerate però questa soluzione come l'ultima spiaggia: avere il nemico in città significa molti danni, immigrazione nulla, abbassamento drastico del morale cittadino e così via. In questi casi limite, ricordate comunque che anche gladiatori e leoni combattono i nemici, e che le belve sono assai più forti dei prefetti.

Una prefettura ha bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, vedrete sventolare una bandierina rossa sopra il suo tetto; le prefetture inviano per le strade i prefetti (sono uomini vestiti di azzurro e rosso con l'elmo, un mantello svolazzante e uno spadino in mano): si tratta di passanti senza destinazione specifica. Una prefettura copre lo spazio di un solo riquadro, corre il rischio di crollare (ma non quello di incendiarsi), costa 30 denari e ha un effetto leggermente negativo sui terreni limitrofi.

12.2 La caserma

La caserma è un edificio importantissimo se nella vostra provincia c'è il rischio di invasioni. Essa si occupa del reclutamento dei soldati, del loro equipaggiamento e del loro addestramento di base. Senza una caserma, i forti e le torri resteranno sguarniti e dunque privi di qualunque utilità. Quando è fornita di manodopera, la caserma controlla se in città vi sono richieste di soldati da parte di torri e forti. Se c'è questa richiesta, la caserma invia i soldati nei luoghi necessari. I soldati sono inviati uno alla volta; fra l'invio di uno e l'invio del successivo passa del tempo, il tempo necessario all'equipaggiamento e all'addestramento di base. Per questo, la caserma impiega un bel po' prima di riempire un forte con tutti i soldati necessari. E' bene prendere dimestichezza con questi tempi in modo da capire quando è ora di cominciare ad organizzare le proprie difese: infatti, è perfettamente inutile costruire una caserma quando mancano pochi mesi all'attacco. Teoricamente, non è possibile velocizzare le operazioni di reclutamento poiché ogni città può avere una sola caserma; dico teoricamente perché questo limite è facilmente aggirabile: il gioco infatti considera un edificio come "esistente" solo quando esso è anche "funzionante", perciò basta costruire tante caserme di seguito e solo dopo collegarle alla strada. Questi trucchetti lasciano il tempo che trovano e io sconsiglio vivamente di adoperarli: ogni scenario è strutturato in modo che una caserma sia del tutto sufficiente e averne più di una è una facilitazione che abbassa la tensione di gioco in modo irreparabile. Le caserme si occupano del reclutamento di tutti i soldati, sia per le torri che per i forti; le guardie per le torri però hanno la priorità e dunque vengono addestrate per prime. Per creare legioni di fanteria pesante sono necessarie delle armi: ogni soldato necessita di una unità di armi, perciò occorrono ben sedici carichi di armi per equipaggiare una intera legione di fanteria pesante. La caserma non dispone di un carrettiere, e perciò attende che le armi le arrivino da un magazzino. Solitamente, i carrettieri dei magazzini danno un'alta priorità alla consegna delle armi alle caserme che ne fanno richiesta. La caserma richiede le armi solo se costruite un forte per la fanteria pesante, visto che gli altri soldati non hanno bisogno di armi. La caserma è in grado di conservare quattro unità di armi, e continua a richiederle anche dopo che ha addestrato tutti i soldati finché non ne ha quattro unità. Potete scoprire quante armi conserva una caserma attraverso il suo right-click panel. Se una caserma ha meno lavoratori del necessario, "sfornerà" soldati a ritmo ridotto. La caserma si occupa anche di sostituire i soldati morti in battaglia con altre nuove reclute. I soldati non vengono sottratti alla forza lavoro della città, ma prodotti dal nulla: considerate la caserma come una cava di argilla, che però invece di produrre argilla produce soldati.

La caserma ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. La caserma occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 150 denari e ha un effetto molto negativo sui terreni limitrofi.

12.3 L'accademia militare

L'accademia militare migliora la preparazione delle vostre truppe addestrandole con più metodo e profondità sull'arte della guerra. E' possibile costruire un grande esercito anche senza accademia militare, ma le prestazioni migliorano di molto se i soldati sono più addestrati. Io consiglio di considerare la costruzione dell'accademia militare come un obbligo, quasi come un atto indissolubilmente legato alla costruzione della caserma: in effetti, io le ho sempre costruite nello stesso momento. Infatti il miglioramento dovuto all'accademia militare non è un semplice lusso per chi ha troppi soldi da spendere (come si tende a pensare da principianti e come lascerebbe intendere il manuale). La differenza fra un esercito addestrato e uno non addestrato è abissale; inoltre, l'accademia militare migliora il morale delle legioni e consente alla fanteria pesante di assumere la formazione "a tartaruga", che la rende quasi immune alle frecce nemiche. Anche per l'accademia è

possibile usare il trucchetto menzionato parlando della caserma, e quindi costruirne più di una; ma qui non avrebbe proprio alcun senso visto che l'accademia è assai costosa e non impiega tempo per addestrare le truppe. Quando i soldati escono dalla caserma infatti si recano all'accademia militare (se ce n'è una attiva in città) e poi da lì corrono subito verso il forte, senza fermarsi: l'addestramento all'accademia avviene in modo totalmente simbolico. E' bene sapere che ogni legione è considerata come un tutt'uno: quindi è sufficiente che uno dei suoi soldati sia stato addestrato all'accademia perché tutta la legione risulti addestrata. E' una buona idea costruire l'accademia militare vicino alla caserma, in modo da non far camminare troppo i soldati.

L'accademia militare ha bisogno di 20 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Questo edificio occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 1000 denari e ha un effetto molto negativo sui terreni limitrofi.

12.4 I forti

I forti sono gli edifici militari più importanti: è infatti attraverso la loro costruzione che si ordina alla caserma di cominciare a "sfornare" soldati. Il forte è l'abitazione del soldato: lì le nostre truppe vivono in modo del tutto indipendente dal resto della città. Quando decideremo di costruire un forte (attenzione, perché sono molto costosi), dovremo decidere a quali truppe sarà dedicato: fanteria pesante, fanteria leggera o cavalleria. Ciascun tipo di soldato ha una sua specializzazione e sue caratteristiche ben definite, la cui analisi esula dallo scopo di questo scritto; me ne occuperò prossimamente in un saggio dedicato alla tattica militare. A seconda del forte costruito, la caserma inizierà a produrre i rispettivi soldati; ricordate che per produrre fanteria la caserma ha anche bisogno di rifornimenti di armi da un magazzino. Una volta creato, un soldato si reca all'accademia militare, se questa esiste ed è in funzione, e poi presso il suo forte. Ciascuna legione contiene sedici soldati: quando si trovano al forte, possiamo vederli allineati nel suo cortile. Normalmente, è bene lasciare le legioni nei loro forti finché non arriva il nemico: infatti stare lontano da casa fa scendere il morale dei soldati. Dicevo che i forti sono piccole comunità indipendenti: infatti queste strutture non hanno bisogno di alcuna copertura e i soldati si procurano da soli il necessario per vivere. Per questo, è una buona idea costruire i forti lontano dalla città, al di fuori delle sue mura (se queste sono presenti): i forti infatti sono anche la struttura meno desiderabile in assoluto e perciò possono inibire irrimediabilmente lo sviluppo delle case che si trovano nei loro pressi. Il file "Leggimi" afferma che la difesa ideale vede le truppe uscire dalle mura e combattere sotto la copertura delle torri; in realtà è molto meglio che le truppe siano già al di fuori delle mura fin dall'inizio; se avremo addestrato bene i soldati, la copertura delle torri non sarà indispensabile. Poiché la velocità di movimento delle truppe non è la stessa, è una buona idea collocare i forti delle truppe più lente (fanteria pesante) vicino ai margini della mappa, nei pressi dei punti in cui è probabile che arrivino gli invasori (di solito questi punti sono facili da individuare: le invasioni arrivano sempre via terra e su zone dove c'è una certa quantità di spazio libero): meglio però non collocarli troppo vicino ai margini, altrimenti i nemici cominciano ad attaccarli prima ancora che i soldati abbiano il tempo di uscire per difendersi. Le altre truppe invece possono tranquillamente stare più verso il centro della mappa, visto che possono raggiungere in breve tempo il luogo in cui è necessario il loro intervento. Ricordate che i soldati possono anche essere adoperati per uccidere gli animali selvatici o i rivoltosi. Il forte è un edificio composto da due parti: il forte vero e proprio e il suo cortile; quest'ultima parte non costituisce ostacolo e può essere attraversata da chiunque (nemici, immigranti, mercanti). Demolendo un forte si perderanno tutti i soldati in esso residenti.

I forti non hanno bisogno di lavoratori e nemmeno dell'accesso alla strada. Un forte occupa uno spazio di 3x3 riquadri (più 4x4 per il suo cortile), non corre il rischio di crollare né di prendere fuoco, costa 1000 denari e ha un pessimo effetto sui terreni limitrofi.

12.5 Le mura

Oltre alla difesa mobile costituita dai soldati, la città può dotarsi di difese fisse. Per esempio, può circondarsi di mura in modo da rallentare l'avanzamento nemico. Costruire mura è utile ma spesso non indispensabile: solo nelle ultime missioni gli attacchi sono così forti da necessitare sia i servizi dell'esercito che quelli di mura e torri. Più spesso, qualche legione è sufficiente a respingere

gli invasori. Tuttavia la presenza delle mura dà una certa tranquillità psicologica. Di solito è bene cercare di sfruttare gli ostacoli naturali a nostro vantaggio, costruendo mura solo nei punti di passaggio fra un ostacolo e l'altro. E' possibile costruire mura spesse più strati: io suggerisco di costruirle almeno di due strati, ma anche di più se il pericolo è grande. Ricordate che il gioco non vi consente di costruire finché c'è il nemico nei paraggi: perciò non potrete rinforzare le mura dopo che il nemico è già arrivato o ricostruirle subito dopo che sono state abbattute. Il tempo necessario per abbattere uno strato di mura dipende dalla potenza del nemico: comunque, non considerate le mura come barriere insormontabili: un nemico bene agguerrito riuscirà ad abatterle. La cosa migliore quindi è non lasciare neanche che il nemico si avvicini alle mura, preparando un esercito numeroso e addestrato. Possiamo usare le mura per attirare il nemico nel punto che ci fa più comodo. Infatti, dopo essere entrato nella mappa, il nemico si dirige verso il punto della città che ritiene più debole. Basta demolire un tratto di muro in corrispondenza del punto più vicino ai nostri soldati per attirare lì i nemici.

Le mura non hanno bisogno di lavoratori e perciò neanche dell'accesso alla strada. Un segmento di mura occupa lo spazio di un riquadro e costa 12 denari. Le mura non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco e non hanno alcun effetto sui terreni limitrofi.

12.6 Le torri

Se avete costruito mura spesse almeno due strati, potete dotarle di torri. Le torri sono strutture difensive che, quando hanno lavoratori e sentinelle fornite dalla caserma, si dotano di una balestra in grado di scagliare dardi contro i nemici in avvicinamento. Questi dardi hanno una grande gittata e anche una grande potenza: generalmente, uno è sufficiente per uccidere qualunque soldato nemico (a meno che non si tratti di un elefante o qualcosa del genere). Tuttavia le torri hanno anche un grande intervallo d'attacco e vengono abbattute con facilità: perciò è meglio non contare troppo su di esse per la difesa della città. Io consiglio di considerarle un po' come una soluzione disperata, da usare solo quando l'esercito non è in condizione di fermare l'invasore. Senza contare che le torri hanno bisogno di normali lavoratori e dunque possono prosciugare rapidamente la nostra disponibilità di manodopera. Se le mura che affiancano la torre sono spesse almeno due strati, la torre invia di quando in quando una sentinella a perlustrarle: queste sentinelle sono fornite dalla caserma e sono in grado di scagliare giavellotti contro i nemici, senza però recar loro troppi danni. Molti giocatori suggeriscono di realizzare un muro di protezione davanti alla torre, in modo che il nemico impieghi più tempo a raggiungerla: se decidete di farlo, costruite per questo scopo un muro singolo e non doppio, altrimenti la torre non è più in grado di sparare i suoi dardi. E' possibile costruire torri anche in mezzo alla città: basta costruire prima solo un piccolo tratto di mura. Tuttavia non si capisce a cosa servirebbero, visto che abbassano la desiderabilità e visto che nella nostra bella città è assolutamente impossibile che scoppi una rivolta.

Le torri hanno bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Una torre occupa uno spazio di 2x2 riquadri e deve essere costruita su un muro di spessore almeno doppio; le torri non corrono il rischio di crollare né di prendere fuoco, costano 150 denari e hanno un pessimo effetto sui terreni limitrofi.

12.7 I corpi di guardia

Teoricamente, i corpi di guardia servono per creare nelle mura dei passaggi per consentire a immigranti, mercanti e soldati (nostri) di muoversi liberamente. I corpi di guardia infatti (chiamati più spesso e più giustamente "portali") possono essere attraversati da tutti fuorché dai nemici, quindi è una buona idea metterne parecchi all'interno delle nostre mura; i portali devono essere più solidi del resto delle mura, visto che i nemici non li attaccano mai. Il "teoricamente" soprastante si giustifica col fatto che in realtà sono ben altri gli scopi con cui possiamo utilizzare queste strutture. Il manuale infatti butta lì una frase sibillina che merita di essere ben sottolineata: i normali cittadini preferiscono non vagare per i territori della provincia, per cui quando trovano un portale si girano e tornano in città. Niente di più logico. Questo significa però che attraverso l'uso dei portali possiamo controllare meglio gli spostamenti dei nostri cittadini "vaganti". Ho già parlato di questa cosa nel capitolo *L'isolato ideale*: mettendo un portale fra un isolato e l'altro saremo sicuri che, ad esempio,

un bibliotecario continuerà a girare per il suo isolato e non se ne andrà in giro per gli altri isolati, magari già coperti da altri bibliotecari o in cui magari il suo servizio non è richiesto e potrebbe perfino essere dannoso (è molto importante che siamo *noi* a decidere quando una casa deve avere accesso a qualche servizio, e non la casualità degli spostamenti dei passanti). L'uso dei portali ci consente di imparare a costruire dei blocchi cittadini autosufficienti, che sono il modo migliore per risolvere gran parte delle missioni. Attenzione però: i portali inibiscono il passaggio solo ai cittadini senza destinazione specifica; gli altri ci passano tranquillamente attraverso. Questo in realtà è abbastanza sensato, ma a volte è frustrante vedere una *market buyer* attraversare un portale per andare dall'altra parte della città a prendere del grano quando dovrebbe nutrire i suoi clienti solo con pesce. Ma tant'è: vedremo meglio questi problemi quando parleremo del mercato. Talvolta, la costruzione di un portale crea qualche problema tecnico: assieme al portale vengono infatti creati quattro tratti di strada, due da una parte e due dall'altra; questi tratti di strada potrebbero creare incroci indesiderati o collegare fra loro strade diverse. Se cancellate i tratti di strada inutili, scoprirete che dopo un po' ricompaiono, non si sa per quale motivo; perciò dopo averli cancellati cercate di inibirne la riformazione, collocando magari al loro posto una statua piccola. Attenzione a non abusare dei portali: lo stesso portale che impedisce ad un bibliotecario di vagare per un isolato che non gli pertiene potrebbe bloccare anche il "reclutatore"; assicuratevi sempre che ogni edificio abbia l'accesso alla manodopera.

Un portale non ha bisogno di lavoratori e quindi neanche dell'accesso alla strada; questa struttura occupa uno spazio di 2x2 riquadri, non corre il rischio di crollare né di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13. Le strutture produttive

13.1 La coltura di grano

Il grano è l'elemento base dell'alimentazione dei romani. Se la vostra città può produrre grano, è sicuramente una buona idea adoperarlo come cibo di base, e nutrire i vostri plebei solo con grano. Il grano infatti presenta dei vantaggi rispetto agli altri tipi di cibo: anzitutto, nelle regioni centrali dell'impero esso cresce molto velocemente (ad una velocità doppia rispetto agli altri tipi di cibo); ma soprattutto la cosa importante è che il grano nei mercati ha la priorità sugli altri tipi di cibo; vedremo meglio più avanti questo concetto. Ogni coltura di grano ha il suo carrettiere, che si occupa di portare il prodotto al granaio più vicino, oppure al magazzino più vicino se i granai sono pieni o se il consigliere commerciale ha l'ordine di accumulare grano.

Una coltura di grano ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, vedrete le messi crescere sui suoi prati: osservandole potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Una coltura di grano occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente negativo sui terreni limitrofi.

13.2 La coltura di ortaggi

La verdura è un altro importante elemento nutritivo. Ogni coltura di ortaggi ha il suo carrettiere, che si occupa di portare il prodotto al granaio più vicino, oppure al magazzino più vicino se i granai sono pieni o se il consigliere commerciale ha l'ordine di accumulare ortaggi.

Una coltura di ortaggi ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, vedrete le verdure crescere sui suoi prati: osservandole potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Una coltura di ortaggi occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente negativo sui terreni limitrofi.

13.3 Il frutteto

La frutta è un importante tipo di cibo ed è anche, di solito, uno dei cibi più redditizi economicamente. Ogni frutteto ha il suo carrettiere, che si occupa di portare il prodotto al granaio più vicino, oppure al magazzino più vicino se i granai sono pieni o se il consigliere commerciale ha l'ordine di accumulare frutta.

Un frutteto ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, vedrete la frutta crescere sui suoi alberi: osservandola potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Un frutteto occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente positivo sui terreni limitrofi.

13.4 L'allevamento di maiali

La carne è forse il cibo che meno spesso vi troverete a produrre: solitamente, il suo scopo è quello di consentire ai patrizi di variare la dieta per fare in modo che le loro case evolvano oltre un certo livello. Ogni allevamento di maiali ha il suo carrettiere, che si occupa di portare il prodotto al granaio più vicino, oppure al magazzino più vicino se i granai sono pieni o se il consigliere commerciale ha l'ordine di accumulare carne.

Un allevamento di maiali ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, vedrete i maiali crescere dentro ai suoi recinti: osservandoli potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Un allevamento di maiali occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente negativo sui terreni limitrofi.

13.5 L'uliveto

Le olive non sono consumate direttamente dai cittadini: servono come materia prima per produrre olio. Possono comunque anche essere commerciate. Ogni uliveto ha il suo carrettiere, che alla fine del ciclo produttivo si preoccupa di consegnare il prodotto: egli per prima cosa cercherà un produttore di olio, dando la precedenza a quelli inattivi; se nessun produttore di olio accetta le sue merci il carrettiere le porterà in un magazzino.

Un uliveto ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, vedrete le olive crescere sui suoi alberi: osservandole potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Un uliveto occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente positivo sui terreni limitrofi.

13.6 Il vigneto

L'uva non viene consumata direttamente dai cittadini, ma serve come materia prima per produrre vino. Ogni vigneto ha il suo carrettiere, che alla fine del ciclo produttivo si preoccupa di consegnare il prodotto; egli cercherà per prima cosa un centro vinicolo, dando la precedenza a quelli inattivi; se nessun centro vinicolo accetta le sue merci il carrettiere le porterà in un magazzino.

Un vigneto ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, vedrete l'uva crescere sui suoi tralci: osservandola potrete capire a che punto è il ciclo produttivo. Un vigneto occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto leggermente positivo sui terreni limitrofi.

13.7 La cava d'argilla

L'argilla serve per produrre vettovaglie, che sono il primo tipo di merce (escluso il cibo) richiesto dalle case. Le cave di argilla devono sorgere vicino all'acqua: quando le costruite assicuratevi di usare tratti di costa non rettilinei, in modo da non rubare spazio a scali e banchine. Ogni cava d'argilla ha il suo carrettiere; quando consegna le merci egli cerca per prima cosa una fabbrica di vettovaglie; altrimenti consegna il suo prodotto ad un magazzino. In alcune missioni, le cave di argilla si allagano, crollano e devono essere ricostruite. Si tratta di eventi predeterminati che non hanno nulla a che fare col lavoro dei vostri ingegneri.

Una cava d'argilla ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, la cava d'argilla si anima (vedrete la carrucola muoversi). Una cava d'argilla occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.8 Il deposito di legname

Il deposito di legname produce legno, che può essere commerciato oppure trasformato in mobili, che sono il secondo tipo di merce richiesta dalle case. Il deposito di legname deve sorgere di fianco agli alberi, ma questi alberi possono essere abbattuti dopo la sua costruzione senza che esso ne risenta. Ogni deposito di legname ha il suo carrettiere per trasportare le merci.

Un deposito di legname ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, si anima (una sega comincia a tagliare il tronco sul cortile). Un deposito di legname occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.9 La miniera di ferro

La miniera di ferro produce la materia prima necessaria per la produzione di armi. Le armi sono solitamente uno dei beni più costosi e perciò più proficui per l'esportazione. Senza di esse inoltre è impossibile addestrare legioni di fanteria pesante. La miniera di ferro deve sorgere di fianco ad una zona rocciosa: è importante studiare per bene la collocazione di questi edifici in modo da poterne avere il maggior numero possibile. Ogni miniera di ferro ha il suo carrettiere per trasportare le merci. In alcune missioni, le miniere di ferro talvolta crollano e devono essere ricostruite: si tratta di eventi predeterminati che non hanno nulla a che fare col lavoro degli ingegneri.

Una miniera di ferro ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, si anima (della polvere ferrosa comincia ad uscire dall'incavo). Una miniera di ferro occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.10 La cava di marmo

La cava di marmo produce quello che forse è il bene più prezioso per le esportazioni. Il marmo infatti costa molto e non necessita alcuna lavorazione. A dire il vero, la cava di marmo impiega molto più tempo per completare un ciclo produttivo delle altre strutture relative alle materie

prime, ma il risparmio è comunque assicurato in termini di forza lavoro. Il marmo poi torna utile per la costruzione di oracoli, che sono quasi indispensabili nelle grandi città per questo merita di essere importato se la nostra città non può produrne (e ciò è molto probabile visto che poche città possono produrre marmo). Le cave di marmo devono trovarsi vicino alle zone rocciose: è importante studiare bene la loro posizione in modo da collocarne il più possibile e massimizzare la produzione. Ogni cava di marmo ha il suo carrettiere che si occupa della consegna delle merci: il marmo può essere portato solo al magazzino, visto che non esistono officine per lavorarlo.

Una cava di marmo ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, si anima (la carrucola comincia a muoversi). Una cava di marmo occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.11 La fabbrica di vettovaglie

La fabbrica di vettovaglie trasforma l'argilla, estratta dalle cave o importata, in vasellame. Le vettovaglie sono una merce assai importante perché è richiesta molto presto dalle case ed è anche una buona fonte di guadagno nelle esportazioni. Il mio consiglio è comunque quello di esportare vettovaglie solo quando le circostanze ci costringono a farlo: anzitutto perché esistono merci più redditizie (olio, armi, marmo, vino) e soprattutto perché una grande città consuma molte vettovaglie e quindi è necessario produrne in grandissima quantità affinché vi sia un surplus da esportare; senza contare che i prelievi di vettovaglie da parte delle carovane potrebbero mettere in crisi il sistema distributivo della vostra città, facendo rapidamente devolvere intere zone. Insomma, facciamo attenzione con le esportazioni di vettovaglie, e se proprio dobbiamo farle teniamone sempre una buona scorta in città.

Una fabbrica di vettovaglie ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, si anima (compare un fuoco dentro il forno e un vaso semilavorato sopra di esso). Una fabbrica di vettovaglie occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.12 La fabbrica di mobili

La fabbrica di mobili trasforma il legno, ricavato dai depositi di legname o importato, in mobili. Questi ultimi sono in genere una buona merce per le esportazioni, ma anche in questo caso è bene esportare solo le eccedenze facendo attenzione a conservarne una buona scorta, visto che con ogni probabilità tutte le vostre abitazioni avranno bisogno di mobili.

Una fabbrica di mobili ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, si anima (compare una sega e i mobili cominciano ad uscire dalla fabbrica sopra un nastro trasportatore, tra l'altro un po' anacronistico). Una fabbrica di mobili occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.13 La fabbrica di olio

La fabbrica di olio trasforma le olive, prodotte dalle fattorie o importate, in olio. L'olio è un bene prezioso: se potete produrlo, cominciate ad esportarlo quanto prima. E' probabile infatti che solo i vostri quartieri patrizi abbiano bisogno di olio, e quindi basterà tenerne in città una piccola scorta (anche perché l'olio è consumato dalle case assai più lentamente dei mobili e soprattutto delle vettovaglie).

Una fabbrica di olio ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativa, si anima (compare un attrezzo per spremere le olive). Una fabbrica di olio occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.14 Il centro vinicolo

Il centro vinicolo trasforma l'uva, prodotta dalle fattorie o importata, in vino. Il vino è un bene prezioso per le esportazioni; una piccola quantità vi servirà anche per le vostre case patrizie: queste nascono proprio grazie alla disponibilità di vino in città. Durante gli stadi più evoluti del loro sviluppo, le case patrizie richiedono due tipi di vino: uno prodotto in loco ed uno importato (oppure

due importati da due città diverse). Tutti i tipi di vino sono rappresentati graficamente allo stesso modo, e perciò potrebbe sembrare difficile gestire la distribuzione di più vini: in realtà, l'importante è che il consigliere commerciale abbia l'ordine di importare vino e che in città vi sia almeno un centro vinicolo: se sussistono queste due condizioni, i vostri patrizi crederanno di avere a disposizione due tipi di vino, indipendentemente da ciò che realmente succede.

Un centro vinicolo ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è operativo, si anima (compare del vino dentro al catino). Un centro vinicolo occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 45 denari e ha un effetto lievemente negativo sui terreni limitrofi.

13.15 L'armeria

L'armeria trasforma il ferro, estratto dalle miniere o importato, in armi. Le armi non vengono utilizzate dai vostri cittadini ma servono per equipaggiare le legioni di fanteria pesante e sono un bene prezioso per le esportazioni. A mio avviso, si tratta del bene più prezioso in assoluto: se la vostra città può produrre ed esportare armi è fortunata. Le armi infatti vengono utilizzate solo quando stiamo creando il nostro esercito e quando stiamo rimpiazzando i "caduti" tra le fila della fanteria pesante. Quindi vengono utilizzate raramente: possiamo sempre tenere una esportazione "oltre 0". Se invece non possiamo produrne e la nostra città è sotto minaccia militare, la situazione non è delle più rosee: cerchiamo di importare ferro e lavorarlo in loco; se possiamo solo importare armi, compriamone il minimo indispensabile o i nostri fondi ne risentiranno.

Un'armeria ha bisogno di 10 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, si anima (compare del ferro fuso dentro agli stampi). Un'armeria occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 50 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

13.16 Qualche altra osservazione sulle industrie

Ricapitolando, in Caesar III esistono: 1) cinque tipi di cibo, consumati direttamente o esportati (grano, ortaggi, frutta, carne, pesce); 2) cinque materie prime lavorabili (argilla, legno, olive, uva, ferro); 3) una materia prima non lavorabile (marmo); 4) cinque prodotti delle industrie derivanti dalle materie prime (vettovaglie, mobili, olio, vino, armi). Ciascuna delle industrie relative ad uno di questi prodotti ha un carrettiere che si occupa di consegnare le merci alla fine di ogni ciclo produttivo; il comportamento del carrettiere varia a seconda dell'industria a cui appartiene. Quindi: 1) il carrettiere di un'azienda che produce cibo cercherà un granaio che accetti la sua merce; se non lo trova o se il consigliere commerciale ha dato l'ordine di accumulare quel tipo di cibo, cercherà un magazzino che accetti la sua merce; 2) il carrettiere di un'azienda che produce materie prime lavorabili cercherà un'officina che possa lavorare la sua merce e che abbia spazio nel suo magazzino; se non la trova o se il consigliere commerciale ha dato l'ordine di accumulare quella materia prima, cercherà un magazzino che accetti la sua merce; 3) il carrettiere di una cava di marmo cercherà un magazzino che accetti marmo; 4) il carrettiere di un'officina che lavora le materie prime cercherà un magazzino che accetti la sua merce. Ricordiamoci che ogni industria possiede un solo carrettiere, e che quindi essa è costretta a sospendere la produzione se, al termine di un ciclo produttivo, egli non è ancora tornato dalla consegna precedente.

La produzione di materie prime è più rapida rispetto alla lavorazione di queste ultime: per questo motivo, ad esempio, una sola cava di argilla è in grado di rifornire con una certa costanza due fabbriche di vettovaglie. Perciò costruite sempre due officine per ogni azienda produttrice di materie prime. Fa eccezione il marmo, la cui estrazione è piuttosto lenta; ma qui il problema non si pone visto che non esiste alcuna officina per lavorarlo.

Un'officina può ricevere un nuovo rifornimento di materie prime anche mentre sta ancora lavorando con quelle arrivate in precedenza; in tal caso il nuovo rifornimento diventerà visibile nel cortile dell'officina. Talvolta, alcune officine immagazzinano perfino tre rifornimenti contemporaneamente; più spesso però respingono i rifornimenti oltre il secondo. Le aziende che producono materie prime danno comunque sempre la precedenza alle officine inattive quando consegnano la merce.

Qualche volta, questo fatto provoca dei problemi perché non è detto che le cave e le officine relative ad una certa merce si trovino tutte nello stesso quartiere. Ad esempio, se costruiamo una cava d'argilla e due fabbriche di vettovaglie per ogni isolato, può capitare che un carrettiere che trasporta argilla cammini per ore per andare a rifornire una fabbrica di vettovaglie lontanissima, che dovrebbe essere rifornita dalla "sua" cava. Questo purtroppo capiterà spesso, perché il carrettiere punta ad una fabbrica inattiva e non tiene in nessun conto la sua distanza. Succederà allora che la produzione di argilla nella cava di quel carrettiere si interromperà fino al suo ritorno, lasciando le fabbriche di vettovaglie lì collocate senza nulla da fare; con ogni probabilità poi il viaggio del carrettiere sarà anche inutile, visto che mentre egli camminerà, il suo obiettivo verrà rifornito da una cava più vicina. Tutto ciò si traduce in un enorme spreco di potenzialità produttive. Vi sono allora due soluzioni valide: la prima (secondo me da preferire) è quella di creare i quartieri senza collegarli fra loro con le strade; in questo modo ogni carrettiere (esclusi quelli dei magazzini, come vedremo) resterà nel suo isolato e non si impiccherà degli affari altrui. La seconda è quella di concentrare la produzione di una merce in un unico isolato, rifornendo gli altri attraverso l'uso degli ordini speciali dei magazzini.

14. Le strutture di deposito e distribuzione

14.1 Introduzione

Dulcis (si fa per dire) in fundo, eccoci arrivati al “tasto dolente”, ovvero alla principale fonte di cruccio per tutti gli aspiranti Cesari. E’ noto a tutti che il successo di una strategia dipende all’80% dalla funzionalità che, all’interno di tale strategia, ha il sistema distributivo. Distribuire le merci e renderle reperibili in ogni parte della città, specialmente se la città è grande, è impresa assai complessa, ma al tempo stesso è questa grande difficoltà a conferire al gioco un fascino particolare, e soprattutto a scoraggiare l’univocità consentendo identici successi a strategie diversissime. Proprio per questo vi invito fin da subito a non prendere troppo alla lettera i consigli che seguiranno e di sviluppare un vostro personale sistema di distribuzione; dal canto mio proverò a rendere conto anche di strategie diverse da quelle da me impiegate.

14.2 Il problema delle unità di misura in Caesar III

Prima di parlare delle singole strutture distributive, è bene affrontare un argomento misconosciuto ma importante: le due unità di misura adoperate in Caesar III per quantificare le merci. Visitando il consigliere commerciale potrete vedere quante merci avete in magazzino; ad esempio, potreste avere “15” unità di vettovaglie. Facendo clic col pulsante destro in un magazzino specifico (o anche solo osservandolo) potrete vedere quante vettovaglie sono conservate in quel magazzino: ad esempio, “4” unità. In questi casi un’unità di vettovaglie corrisponde ad un carro singolo, cioè al prodotto di un singolo ciclo produttivo. Se però fate clic col destro su un mercato, potreste scoprire che quel mercato possiede “200” unità di vettovaglie. Chiaramente, non si tratta di 200 carri: i mercati infatti dividono ogni carro per 100. Quel mercato dunque possiede in realtà 2 carri (o unità) di vettovaglie. Vi chiederete: perché questa complicazione? La motivazione c’è: le case abbisognano di una quantità ridotta di merce: cosa se ne fa una casa piccola di un carro pieno di vasi? Facendo clic col pulsante destro del mouse su una casa, la quantità di merci che viene visualizzata per quella casa è misurata in “centesimi di carro”: dunque è la stessa unità di misura del mercato ad essere utilizzata. E’ importante conoscere questo meccanismo di conteggio delle merci perché così si può capire quanto basta una determinata quantità di merce prodotta in un ciclo produttivo: cliccate spesso col destro sulle vostre case e osservate come diminuiscono i “centesimi di carro”, come vengono rimpiazzati dalle commercianti e quanti sono quelli che quel tipo di casa può conservare al massimo della sua capacità, anche prendendo appunti se necessario. Vi sembra troppo difficile? Avevate comprato questo gioco solo per riposarvi dopo una giornata di duro lavoro? Mi sa che avete sbagliato gioco.

14.3 Il granaio

Il granaio è un grande edificio che serve per custodire il cibo destinato al consumo locale. I carrettieri delle aziende che producono cibo immediatamente consumabile (cioè grano, frutta, carne, pesce, ortaggi) cercheranno sempre di depositare i loro prodotti dentro ad un granaio, e devieranno verso i magazzini solo se tutti i granai sono pieni o se il consigliere commerciale ha dato l’ordine di accumulare quel cibo. Le acquirenti dei mercati si recano *solamente* presso i granai per acquistare il cibo da vendere poi alle case; esse visiteranno i magazzini solo per comprare altre merci, non il cibo. Quando un carrettiere con del cibo raggiunge un granaio, egli scomparirà per qualche secondo sotto il granaio stesso per poi ricomparire col carro vuoto: il cibo è stato depositato. Guardando le finestre del granaio potete avere una vaga idea di quante merci vi sono custodite: non potrete però sapere quante sono di preciso e soprattutto che tipo di merci sono (il granaio sembra sempre pieno di grano, anche quando in realtà è pieno di qualcos’altro); l’unico modo per avere queste informazioni è fare clic col pulsante destro del mouse sul granaio stesso.

Potete mettere un po’ di granai a caso e lasciare che le cose vadano come vuole il destino, ma il fatalismo non è una buona filosofia per il giocatore di Caesar III. Meglio perciò sapere che esistono degli “ordini speciali” che consentono di ottimizzare l’utilizzo dei granai e che meritano perciò un pieno utilizzo. Attraverso gli ordini speciali potete scegliere, per ogni tipo di cibo, “accetta”, “non accettare” e “ricevimento cibo”. L’impostazione di default è “accetta” ogni

prodotto: la prima cosa che dovrete fare appena costruito un granaio è andare sugli ordini speciali e modificare questa orribile impostazione. Orribile perché è molto meglio che ogni granaio sia “specializzato”, cioè che si occupi di un solo tipo di cibo: in questo modo la situazione alimentare cittadina è molto più sotto controllo. La cosa più ovvia è dotare ogni isolato di tanti granai quanti sono i tipi di cibo che quell’isolato richiede (cioè, di solito, un granaio per gli isolati plebei e tre per quelli patrizi). Tuttavia le cose non sono così semplici. Tutto infatti dipende dalla posizione delle aziende che producono il cibo: gli isolati vicini ad esse non avranno problemi a procurarsi il cibo, ma i problemi sorgeranno se avremo l’obbligo di edificare zone residenziali lontano da dove il cibo è prodotto. E’ qui che entra in gioco il comando “ricevimento cibo”: il suo scopo è proprio quello di consentire il trasporto di cibo attraverso la mappa. A dire il vero, le acquirenti dei mercati possono percorrere anche lunghe distanze per procurarsi ciò di cui hanno bisogno: ma non è mai una buona idea far camminare troppo le nostre *market buyers*, e vedremo dopo perché. La cosa migliore è fare in modo che i prodotti richiesti dalle case siano disponibili vicino ai mercati che riforniscono le case stesse. Quando diremo ad un granaio di “ricevere” un determinato cibo (piccola parentesi: in realtà il termine è totalmente improprio, sarebbe corretta la dicitura “procura cibo”; l’equivoco può derivare dal fatto che *get* può essere tradotto sia come “ricevere” che come “procurare”; i giochi tradotti presentano spesso diciture erranee e spesso perfino divertenti nella loro ridicolaggine – pensiamo alle “baracche” di Aoe, dall’inglese *barracks*, caserma- ma tutto sommato Caesar III è stato tradotto con un minimo di sentimento, per cui non infierisco), il granaio farà uscire un suo carrettiere, che si dirigerà verso un granaio che sta semplicemente “accettando” quel cibo, e da lì prenderà un bel carico di merce e la riporterà nel suo granaio. Questo sistema è particolarmente efficiente perché questi carri, pur essendo graficamente identici a quelli normalmente adoperati dalle industrie (almeno quando sono vuoti) sono in realtà molto più capienti: un solo carro che sta “procurando” grano, ad esempio, può portare fino ad otto normali carri di grano in un viaggio solo (in pratica, con due viaggi quasi riempie tutto il granaio). Perciò è bene usare questo metodo per spostare cibo da una parte all’altra della mappa e non seguire il pessimo consiglio delle sedicenti guide che suggeriscono all’uopo di dire ai granai vicino alle fattorie di “non accettare” il grano in modo che il grano arrivi anche lontano dalle fattorie (!); questa soluzione è pessima perché, come ho ripetuto più volte, quando un carrettiere deve fare lunghi tragitti per consegnare la merce, costringe la sua azienda ad interrompere la produzione fino al suo ritorno. A mio avviso quindi la cosa migliore è quella di mettere molti granai vicino alle fattorie (o alle banchine, se ci stiamo nutrendo di pesce) con l’ordine di “accettare”, e altri granai vicini alle case con l’ordine di “ricevere”. Però attenzione: se la distanza fra il granaio che accetta e quello che riceve è eccessiva, il carrettiere potrebbe non riuscire a soddisfare con i suoi viaggi le esigenze dei mercati del suo isolato: la cosa migliore in questi casi è aggiungere un altro granaio che “riceva” quel cibo, in modo che i mercati possano scegliere fra due granai. Qualcuno non trova molto funzionale l’ordine “ricevimento cibo” dei granai, e suggerisce di non usarlo, preferendo basare la distribuzione di cibo sull’urbanistica; talvolta però, almeno per ciò che mi ha insegnato la mia esperienza di gioco, quest’ordine è davvero irrinunciabile: spetta ovviamente ad ogni giocatore trovare il suo sistema preferito.

Ci sono ancora alcune questioni da considerare: 1) Non sempre il carrettiere del granaio esegue gli ordini. Secondo quelli della Impressions, affinché l’ordine “ricevimento cibo” sia eseguito, occorre che il granaio sia vuoto per più della metà, e che esista un granaio che “accetti” quel cibo e che sia pieno per più della metà. Queste informazioni, a quanto ne so, sono false: l’unica regola vigente è che il carrettiere esegue l’ordine solo quando il suo granaio non è troppo pieno (e questo effettivamente ha una sua logica). Tuttavia questa assenza di regole precise può essere frustrante; soprattutto, lo è il fatto che nemmeno la Impressions abbia capito come funziona il gioco che lei stessa ha creato. 2) Il carrettiere che procura cibo può rivolgersi solo ad altri granai e non ai magazzini: è il carrettiere dei magazzini, come vedremo, che si occupa del trasferimento di cibo da questi al granaio. 3) Il carrettiere dei granai non può spostarsi fuori dalla strada quando sta procurando qualcosa.

Abbiamo già parlato dei problemi di urbanistica causati dai granai; ogni granaio infatti funziona come un incrocio. Per questo motivo è meglio mettere i granai al posto delle strade e non a fianco di esse. Un'altra cosa da sapere è che affinché un granaio abbia accesso ad una strada, questa strada deve toccare uno dei riquadri centrali dei lati del granaio: se la strada tocca solo un angolo del granaio, questo non potrà trovare lavoratori. Infine, una piccola contraddizione: il granaio funziona sì come un incrocio, ma costruendo un edificio di fianco ad esso, questo non otterrà automaticamente (come sarebbe ovvio) l'accesso alla strada. E' necessario costruire almeno un segmento di strada fra il granaio e l'altro edificio.

Un granaio ha bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell'accesso alla strada. Quando è in funzione, si anima (compare una gru all'esterno che solleva e abbassa un sacco di grano). Un granaio occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 100 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

14.4 Il magazzino

Nei magazzini si può conservare qualunque tipo di merci, sia cibo che altro. Normalmente, i magazzini sono adoperati per il cibo solo quando questo viene esportato o importato, come vedremo più avanti. Un magazzino può conservare più tipi di merci contemporaneamente, ma è sempre bene specializzare i propri magazzini in una o due merci al massimo. Per farlo bisogna ricorrere agli ordini speciali, che sono gli stessi dei granai: "accetta", "non accettare", "ricevi". Quest'ultimo comando è utile, come dicevamo riguardo ai granai, per rendere disponibile una certa merce nei pressi di un mercato che si trova lontano dalla corrispondente industria. Tuttavia, ci sono due importanti differenze fra il "ricevimento" dei granai e quello dei magazzini: 1) il carrettiere del magazzino può trasportare per ogni viaggio un massimo di 4 carri di una certa merce (e non di 8 carri come accade per i carrettieri dei granai); 2) il carrettiere del magazzino può uscire dalla strada per andare a prendere la merce. Quest'ultima caratteristica del carrettiere dei magazzini è misconosciuta (per me si tratta di scoperta recentissima) e merita pieno utilizzo perché è la chiave decisiva per la creazione di quelle città fatte da "blocchi indipendenti" che sono il miraggio di molti aspiranti cesari. La creazione di quartieri isolati reciprocamente porta infatti molti vantaggi, che abbiamo già visto almeno tangenzialmente, fra cui: aumento di produttività delle industrie, commercio acquatico più rapido, maggiore efficienza dei mercati eccetera. Attraverso gli ordini speciali dei magazzini possiamo rifornire di merci tutti gli isolati, anche se sono scollegati fra di loro; tuttavia ogni isolato deve essere capace di produrre il cibo che gli serve, perché i carrettieri dei granai, come già detto, non abbandonano mai la strada (ed è inutile far procurare cibo ad un magazzino: le acquirenti dei mercati acquistano cibo solo dai granai). Piccolo appunto: i carrettieri dei magazzini trovano più comode le strade del terreno libero, perciò abbandonano le strade solo se sono costretti; se esiste un collegamento stradale con il magazzino da cui vanno a prendere le merci essi seguiranno la strada, anche a costo di allungare molto il percorso.

Ogni magazzino, come ogni granaio, ha un solo carrettiere; ma la gestione dei magazzini è più complessa di quella dei granai perché i carrettieri dei magazzini devono espletare moltissimi ordini, mentre quelli dei granai sono lì che aspettano di ricevere solo l'ordine "ricevimento cibo". Ecco tutte le cose che devono fare i carrettieri dei magazzini, oltre ad eseguire eventuali ordini di "ricevimento": 1) consegnare materiali grezzi depositati nel magazzino alle industrie che ne abbisognano; 2) consegnare cibo importato o precedentemente immagazzinato ad un granaio che lo accetti; 3) consegnare armi alla caserma che le richieda. Questi ordini non possono essere attivati o disattivati come quello di "ricevimento": vengono eseguiti automaticamente. Bisogna perciò controllare l'attività dei magazzinieri e fare in modo che non siano oberati di incarichi, altrimenti qualcosa non funzionerà a dovere. Cominciate con il seguire questi suggerimenti. 1) Non fate mai entrare materie prime in magazzino: i carrettieri delle aziende produttrici di materie prime cercheranno prima se c'è un'officina che ha bisogno delle loro merci e andranno là a consegnarle. Perciò dite ai magazzini di "non accettare" le materie prime; è meglio, se state sovraproducendo una materia prima, che i carrettieri che la trasportano se ne stiano fermi in strada finché non si libera del posto in una officina, piuttosto che riempire i magazzini di roba inutile oberando di lavoro i poveri

magazzinieri. Naturalmente, fa eccezione il caso in cui stiate commerciando una materia prima o il caso in cui l'imperatore ve l'abbia richiesta: in questi casi le materie prime dovranno necessariamente passare per il magazzino. 2) Cercate di fare in modo che ogni carrettiere abbia un solo ordine da eseguire. Se in un magazzino conservate armi e la caserma ha bisogno di armi, quel magazziniere avrà un bel daffare a consegnare armi alla caserma: è inutile perciò che gli comandiate di andare a prendere qualcosa; o non lo farà, oppure se lo farà la caserma resterà sfornita. 3) E' totalmente inutile dire ad un unico magazzino di "ricevere" più merci: costruite un magazzino per ogni merce che vi serve in quell'isolato. 4) Non lesinate sui magazzini: sono assolutamente essenziali per avere un'economia fluente. Costruitene tantissimi senza badare a spese (oltretutto costano poco); se di solito costruite un nuovo magazzino solo quando negli altri non c'è più posto, state sbagliando tutto.

Subito dopo che avete costruito un nuovo magazzino, andate subito (immediatamente) nel pannello degli ordini speciali e impostateli correttamente; dovete farlo prima che il magazzino trovi manodopera, altrimenti i carrettieri fermi cominceranno a riempirlo di cianfrusaglie. Non capirò mai perché quei geni della Impressions non hanno messo come ordine di default "non accettare" invece che "accetta": le cose sarebbero infinitamente più semplici, specialmente per i principianti (che sarebbero costretti ad usare gli ordini speciali). Ma tant'è. Come se non bastasse, c'è un altro problema. Le merci elencate sul pannello ordini speciali non ci sono tutte fin dall'inizio; all'inizio ci sono solo quelle che la città può materialmente produrre. Se aprite una nuova via commerciale, le nuove merci disponibili verranno aggiunte alla lista. Ovviamente, verranno aggiunte con l'ordine di default "accetta". A volte, vi capiterà di aprire una nuova rotta commerciale molto tardi nella missione, quando in città vi saranno già decine di magazzini; dovrete perciò spendere i successivi minuti preziosi della vostra vita in un entusiasmante tour che toccherà tutti i magazzini della vostra città e dirà loro di rifiutare le nuove merci disponibili (tranne nel caso dell'unico magazzino in cui, si suppone, vorrete che le suddette merci vengano depositate). A volte mi è capitato perfino di dover abbassare al minimo la velocità del gioco per fare in modo che le nuove merci non venissero depositate nel magazzino più scomodo possibile. Come si vede, neppure un gioco come Caesar III è immune da quei difetti ridicoli cui è abituato, ahinoi, il videogiocatore.

A questo punto dobbiamo parlare analiticamente di commercio. Il magazzino infatti ha anche questa differenza rispetto al granaio: serve per commerciare. In Caesar III esistono due tipi di commercio: quello terrestre e quello acquatico. Quando aprite una rotta commerciale terrestre, cominciano ad entrare periodicamente nella vostra provincia delle carovane di mercanti (rappresentate da tre asini carichi in fila indiana); dovrete a questo punto comandare al consigliere commerciale di importare le merci che vi servono e/o di esportare ciò che volete vendere. Le carovane si recheranno al magazzino che contiene le merci che esportate e le preleveranno, oppure si recheranno al magazzino che accetta le merci che importate e le scaricheranno. Se state importando ed esportando merci con la stessa città, le sue carovane faranno entrambe le cose nello stesso viaggio: prima scaricheranno le merci che state importando e poi caricheranno quelle che state esportando. Le carovane terrestri, insomma, fanno tutto da sole; non è necessario che il magazzino con cui interagiscono sia in una determinata posizione: esse lo raggiungeranno anche a costo di camminare per ore. Comunque, se il magazzino è nei pressi della "strada per Roma", il commercio sarà più agevole. Ogni carovana terrestre può trasportare un massimo di otto carri di merce. Le cose potrebbero sembrare semplici, ma non lo sono. Infatti, spesso vi capiterà di avere più magazzini che accettano (o "ricevono") la merce che state commerciando. Supponiamo che stiate commerciando vettovaglie. Se le state importando, ogni isolato della vostra città avrà un magazzino dedicato alle vettovaglie. Se le carovane fossero così intelligenti da depositarle sempre nello stesso, basterebbe ordinare a quest'ultimo di "accettare" e agli altri di "ricevere"; purtroppo non lo sono. Questo è un altro punto "oscuro" del gioco: né la Impressions né i giocatori "esperti" hanno mai spiegato in modo convincente con che criterio le carovane decidano dove depositare le loro merci. E' per questo che è nata la possibilità di caratterizzare un magazzino come "centro commerciale". Quando costruite un magazzino per la prima volta, vedrete sventolare su di esso un

vessillo con una bilancia: significa che quello è il vostro “centro commerciale”, cioè che le carovane e i portuali daranno la precedenza a quel magazzino sugli altri nello svolgere le operazioni commerciali; è possibile poi spostare questo vessillo su un altro magazzino, adoperando il tasto che si trova sul pannello degli ordini speciali. Che bello! penserete voi. Frenate l’entusiasmo: questo ordine spesso non funziona, o anche se funziona non serve a niente. Infatti non è assolutamente possibile concentrare in un magazzino tutte le merci commerciate: bisognerebbe poter fissare un “centro commerciale” diverso per ogni tipo di merce; in pratica, bisognerebbe poter dire “metti le vettovaglie solo qui e non lì”, oppure “prendile solo da lì e non da qui”. Ma sarebbe troppo bello per essere vero. Anzi, a pensarci bene forse non sarebbe neanche così bello: sarebbe una facilitazione troppo grande. Torniamo con i piedi per terra: la mia esperienza mi ha insegnato che l’unico criterio sempre seguito o quasi dalle carovane è quello di depositare le merci in un magazzino che non sia “troppo pieno”. Perciò il metodo migliore per controllare la distribuzione delle merci importate o esportate è quello di dare ogni tanto un’occhiata ai magazzini corrispondenti e di intervenire di conseguenza sugli ordini speciali. Per quanto bravi siate, vi capiterà prima o poi che un quartiere devolva all’improvviso a causa della repentina mancanza di una merce che state importando o (meno spesso) esportando; perciò rassegnatevi.

Il commercio acquatico è più macchinoso ma più semplice allo stesso tempo. Ne abbiamo già parlato tangenzialmente a proposito del porto; infatti, è necessario avere un porto per poter commerciare via fiume o via mare. Le navi mercantili attraccheranno al porto e scaricheranno e/o caricheranno le loro merci servendosi dei tre carrettieri del porto. Questi tre carrettieri interagiscono solo con i magazzini, non possono abbandonare la strada e trasportano un “carro” per volta. Essi cercheranno il magazzino più vicino al porto che ospiti le merci che stanno cercando o che accetti quelle che stanno scaricando dalla nave; anch’essi cercano prima nel magazzino caratterizzato come “centro commerciale”. Questo tipo di commercio è più semplice perché è possibile stabilire con maggiore facilità il magazzino di arrivo e quello di partenza delle merci. Costruite un isolato staccato da tutti gli altri e collegate ad esso il porto; mettete vicino al porto due magazzini: uno che accetti la merce (o le merci) importate e uno che “riceva” le merci da esportare. Così facendo le merci oggetto di transazioni commerciali si concentreranno solo in quei due magazzini, e vi sarà facile fare arrivare altrove quelle importate adoperando il comando “ricevi” per i magazzini degli altri isolati. E’ anche molto meglio che le industrie che producono le merci esportate non siano servite dall’isolato in cui si trova il porto; se così fosse, i portuali perderebbero un sacco di tempo andando a prelevare le merci al magazzino che si trova vicino alle industrie invece che prenderle solo da quello vicino al porto.

I magazzini hanno un altro ordine speciale: “comincia a svuotare il magazzino”. Questo ordine è utile quando volete demolire un magazzino pieno di roba: è meglio svuotarlo prima, sennò tutta la roba è persa. Però il carrettiere del magazzino, mentre lo svuota, trasporta un carro alla volta: insomma ci mette una vita. E’ molto più saggio costruire un altro magazzino e dirgli di “ricevere” le merci che contiene quello che volete svuotare. Senza contare che non dovrebbe mai capitarvi di dover demolire un magazzino: perciò, l’ordine vuota è inutile e merita di essere ignorato.

Un magazzino ha bisogno di 6 lavoratori per funzionare, e perciò anche dell’accesso alla strada. Quando è in funzione, si anima (due piccole carrucole compaiono sopra alla torretta); con un po’ di allenamento, è possibile imparare a riconoscere che tipi di oggetti il magazzino conserva e anche in quale quantità. Un magazzino occupa uno spazio di 3x3 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 70 denari e ha un effetto negativo sui terreni limitrofi.

14.5 Il mercato

Ho lasciato per ultimo l’edificio che ci porterà via più tempo. Il mercato serve per distribuire alle case cibo e merci. I cittadini infatti non si recano direttamente ai magazzini o ai granai per acquistare il cibo o le merci che servono loro; è necessario che un addetto ai mercati si occupi di distribuire tutto ciò. Ogni mercato ha due addetti: uno si occupa di prelevare il cibo dai granai (o le merci dai magazzini), l’altro si occupa di distribuire le merci prelevate alle case che ne hanno

bisogno. I due addetti sono rappresentati graficamente allo stesso modo (una donna piuttosto robusta con un vestito verde fosforescente e dei cesti in mano), ma si comportano in modo molto diverso ed è indispensabile imparare a distinguerli subito.

La donna che va ad acquistare le merci ai granai o ai magazzini si chiama *market buyer* o “acquirente” in italiano. Si tratta di un camminatore con destinazione specifica: ella infatti compie viaggi determinati e precisi scegliendo la sua meta appena uscita dal mercato. Per ogni viaggio, la *market buyer* può comprare un solo prodotto: per il cibo ella si recherà ai granai, per le altre merci ai magazzini. La quantità di beni acquistati dipende dalle esigenze del mercato, dalla quantità di beni conservati nel granaio o nel magazzino e anche dalla natura dei beni stessi: la Impressions ha infatti spiegato che una *market buyer* può trasportare fino ad otto carri di cibo oppure fino a quattro carri di un'altra merce in un unico viaggio. In realtà, tanto per cambiare, non è così: in certi casi la *market buyer* trasporta anche dieci carri di cibo in un unico viaggio. E' possibile capire rapidamente quanto cibo trasporta una *buyer* contando i fattorini che la seguono: ciascuno di questi fattorini (rappresentato graficamente come un bambino vestito di marrone con un cesto in mano) rappresenta un carro di merce (o, visto che parliamo di mercati, rappresenta cento “centesimi di carro”; per il problema delle unità di misura in Caesar III, cfr. § 14.2). E' anche possibile, dopo l'installazione dell'upgrade, sapere che cosa una *buyer* sta andando a comprare o con che cosa sta tornando al mercato: basta farci clic sopra col pulsante destro del mouse. La cosa più importante da sapere è con quali criteri una *market buyer* decide di volta in volta cosa andare a comprare. I criteri sono essenzialmente due: le cosiddette “priorità” dei mercati e le richieste delle case visitate dalla *market trader*. Qui è bene approfondire. I mercati hanno delle “priorità” per quanto riguarda le merci da procurare: per scoprirle basta osservare come sono elencati i diversi beni nel *right-click panel*. Ecco l'ordine: grano, frutta, ortaggi, pesce/carne (questi due tipi di cibo sono reciprocamente esclusivi, cioè se c'è uno non c'è l'altro), vettovaglie, mobili, olio, vino. Le esigenze delle case visitate dalla *market trader* agiscono in modo censorio su questo ordine, ma solo “all'indietro”. Meglio fare qualche esempio. Poniamo che in un blocco siano disponibili tutte le merci, e che la *market trader* di un mercato di quel blocco abbia visitato solo case grandi. Le case grandi necessitano di un tipo di cibo e di vettovaglie. Ebbene, la *market buyer* di quel mercato si comporterà in questo modo: prima tenterà di riempire il mercato di grano, poi di frutta, poi di ortaggi, poi di carne o pesce, poi di vettovaglie. Cioè, ella seguirà la lista delle priorità ma solo fino all'ultima merce richiesta dalle case visitate dalla *market trader*. Quando le case grandi diventeranno insulae piccole, allora ella comincerà a guardarsi intorno alla ricerca di mobili. Il problema è che alla *market buyer* non interessa che alle case grandi basti un solo tipo di cibo: la lista delle priorità stabilisce che i cibi vengono prima di tutto e che quindi ci si deve dedicare alle altre merci solo quando gli scaffali del mercato sono zeppi di cibo. Occorre tenere bene a mente tutto ciò quando si progetta un isolato: bisogna infatti fare di tutto per evitare che le *buyers* sprechino tempo andando a comprare merci inutili. Sappiamo bene ormai che sono solo i patrizi a pretendere più di un tipo di cibo; visto che le *buyers* non possono uscire dalla strada, rendendo disponibile un solo cibo negli isolati plebei, esse saranno costrette a volgersi alle vettovaglie subito dopo aver procurato l'unico cibo disponibile. E' anche importante far fare meno strada possibile alle nostre acquirenti. Infatti, poiché ogni mercato ha una sola *buyer* a disposizione, se questa deve star fuori un sacco di tempo per andare a prendere una merce, nel frattempo la *trader* di quel mercato esaurirà tutti i suoi beni e non distribuirà più nulla, rendendo probabili improvvisi peggioramenti nelle case di quel quartiere. E' molto meglio, invece che aggiungere nuovi mercati, come suggeriscono molti giocatori e anche alcune sedicenti guide, ottimizzare il funzionamento dei mercati presenti attraverso una intelligente collocazione reciproca di granai, magazzini e mercati stessi. Attenzione, perché la *buyer* considera le distanze in linea d'aria e non tiene conto del sistema stradale né della presenza di eventuali ostacoli (rocce, acqua, edifici ecc.); siete voi che dovete decidere, per ogni mercato costruito, a quali magazzini e granai la *buyer* dovrà rifornirsi, e collocarli nella posizione corretta affinché essa lo faccia.

La donna che distribuisce le merci alle case si chiama *market trader* o “commerciante” in italiano. Si tratta di un camminatore privo di destinazione specifica. Ella vaga un po' per il quartiere

e distribuisce le merci possedute dal suo mercato alle case incontrate nel percorso, se le case, ovviamente, ne hanno bisogno. La *trader* si gira bruscamente e ritorna indietro quando il mercato resta sfornito (facendoci clic sopra col pulsante destro del mouse, ella vi dirà “Al mercato è finito il cibo, perciò me ne torno a casa mia”), oppure dopo un bel po’ che sta girando per le strade, come gli altri camminatori privi di meta. La *trader* non ha bisogno di ritornare al mercato ogni volta che ritorna la *buyer* per prendere le merci che questa ha appena acquistato; ella comincia a distribuirle subito, anche se in quel momento si trova già per le strade. La *trader* può distribuire fino ad otto merci contemporaneamente (praticamente, tutte) e non ha nessuna limitazione sulla quantità (può distribuire anche mille centesimi di carro in un viaggio solo) : ella lascia giù in ogni casa incontrata la quantità di beni massima che quel tipo di casa può conservare. Appena costruito un mercato, la prima donna che esce per strada è una *market trader*: la sua uscita nonostante il mercato ovviamente vuoto si giustifica col fatto che il mercato deve prima conoscere i bisogni di quel quartiere per poter far uscire una *buyer*.

Questo è quanto, almeno per ora. Nel senso che sui mercati non si finisce mai di imparare. Se qualcuno ne sa di più oppure pensa che qui sopra sia scritta qualche castroneria, non ha che da farsi sentire. Magari verrà il tempo in cui qualcuno dedicherà a questo argomento un intero saggio.

Un mercato ha bisogno di 5 lavoratori per funzionare, e quindi anche dell’accesso alla strada. Quando è in funzione, si anima (i tendaggi cominciano a sventolare). Un mercato occupa uno spazio di 2x2 riquadri, corre il rischio di crollare e di prendere fuoco, costa 40 denari e ha un effetto lievemente negativo sui terreni limitrofi.

Appendice I: tabella riassuntiva sui livelli delle abitazioni

Tipo di abitazione	Dimensioni	Capacità	Status abitanti	Coefficiente di prosperità	Merci e servizi richiesti
Tenda piccola <i>Small tent</i>	1x1 o 2x2	5 o 20	plebei	5	-
Tenda grande <i>Large tent</i>	1x1 o 2x2	7 o 28	plebei	10	Acqua (fontana o pozzo)
Baracca piccola <i>Small shack</i>	1x1 o 2x2	9 o 36	plebei	15	Un tipo di cibo
Baracca grande <i>Large shack</i>	1x1 o 2x2	11 o 44	plebei	20	Accesso ad una divinità
Capanna piccola <i>Small hovel</i>	1x1 o 2x2	13 o 52	plebei	25	Acqua da una fontana
Capanna grande <i>Large hovel</i>	1x1 o 2x2	15 o 60	plebei	30	Una forma di intrattenimento
Casa piccola <i>Small casa</i>	1x1 o 2x2	17 o 68	plebei	35	Una struttura educativa
Casa grande <i>Large casa</i>	1x1 o 2x2	19 o 76	plebei	45	Bagno e vettovaglie
Insula piccola <i>Small insula</i>	1x1 o 2x2	19 o 76	plebei	50	Due forme di intrattenimento
Insula media <i>Medium insula</i>	1x1 o 2x2	20 o 80	plebei	58	Mobili, dottore o ospedale
Insula grande <i>Large insula</i>	2x2	84	plebei	65	Olio, barbiere, due strutture educative
Insula grandiosa <i>Grand insula</i>	2x2	84	plebei	80	Due tipi di cibo, tre forme di intrattenimento
Villa piccola <i>Small villa</i>	2x2	40	patrizi	150	Vino, accesso a due divinità
Villa media <i>Medium villa</i>	2x2	42	patrizi	180	Dottore e ospedale
Villa grande <i>Large villa</i>	3x3	90	patrizi	400	Tre strutture educative
Villa grandiosa <i>Grand villa</i>	3x3	90	patrizi	600	Tre tipi di cibo, tre divinità
Palazzo piccolo <i>Small palace</i>	3x3	106	patrizi	700	Due tipi di vino
Palazzo medio <i>Medium palace</i>	3x3	108	patrizi	900	Quattro divinità
Palazzo grande <i>Large palace</i>	4x4	200	patrizi	1500	Quattro forme di intrattenimento
Palazzo di lusso <i>Luxury palace</i>	4x4	200	patrizi	1750	Alta desiderabilità

Appendice II: caratteristiche degli edifici

Edificio	Dimensioni	Costo	Lavoratori	Manuten- zione?	Accesso alla strada?	Accesso al lavoro?	Desidera- bilità
Cisterna	3x3	30dn	0	No	No	No	--
Acquedotto	1x1	8dn	0	No	No	No	
Fontana	1x1	15dn	2	No	No	No	
Pozzo	1x1	5dn	0	No	No	No	-
Bagno	2x2	50dn	10	Sì	Sì	Sì	++
Dottore	1x1	30dn	5	Sì	Sì	Sì	
Ospedale	3x3	300dn	30	Sì	Sì	Sì	-
Barbiere	1x1	25dn	2	Sì	Sì	Sì	+
Teatro	2x2	50dn	8	Sì	Sì	Sì	+
Anfiteatro	3x3	100dn	12	Sì	Sì	Sì	++
Colosseo	4x4	500dn	25	Sì	Sì	Sì	--
Ippodromo	4x12	2500dn	150	Sì	Sì	Sì	--
Colonia degli attori	3x3	50dn	5	Sì	Sì	Sì	+
Scuola gladiatoria	3x3	75dn	8	Sì	Sì	Sì	--
Casa dei leoni	3x3	75dn	8	Sì	Sì	Sì	--
Fabbrica di bighe	3x3	75dn	10	Sì	Sì	Sì	--
Biblioteca	2x2	75dn	20	Sì	Sì	Sì	++
Scuola	2x2	50dn	10	Sì	Sì	Sì	-
Accademia	3x3	100dn	30	Sì	Sì	Sì	++
Missione	2x2	100dn	20	No	Sì	No	--
Tempio piccolo	2x2	50dn	2	Sì	Sì	Sì	++
Tempio grande	3x3	85dn	5	Sì	Sì	Sì	+++
Oracolo	2x2	200dn	0	Sì	No	No	++++
Senato	4x4	400dn	30	Sì	Sì	Sì	++++
Foro	2x2	75dn	6	Sì	Sì	Sì	++
Casa del governatore	3x3	150dn	0	Sì	No	No	++++
Villa del governatore	4x4	400dn	0	Sì	No	No	+++++
Palazzo del governatore	5x5	700dn	0	Sì	No	No	+++++
Statua piccola	1x1	12dn	0	No	No	No	++
Statua media	2x2	80dn	0	No	No	No	+++
Statua grande	3x3	150dn	0	No	No	No	++++
Arco di trionfo	3x3	0dn	0	No	No	No	+++++
Centro di ingegneria	1x1	30dn	5	Sì	Sì	Sì	
Giardini	1x1	12dn	0	No	No	No	++
Piazza	1x1	15dn	0	No	-	No	++
Ponte basso	1x1	40dn	0	No	No	No	
Ponte navale	1x1	100dn	0	No	No	No	
Banchina	2x2	60dn	6	Sì	Sì	Sì	---
Cantiere navale	2x2	100dn	10	Sì	Sì	Sì	----
Scalo	3x3	100dn	12	Sì	Sì	Sì	----
Prefettura	1x1	30dn	6	Sì	Sì	Sì	-
Caserma	3x3	150dn	10	Sì	Sì	Sì	--

Accademia militare	3x3	1000dn	20	Si	Si	Si	--
Forte	3x3+4x4	1000dn	0	No	No	No	-----
Muro	1x1	12dn	0	No	No	No	
Torre	2x2	150dn	6	No	Si	Si	---
Corpo di guardia	2x2	100dn	0	No	No	No	--
Coltura di grano	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	-
Frutteto	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	+
Coltura di ortaggi	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	-
Allevamento di maiali	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	-
Uliveto	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	+
Vigneto	3x3	40dn	10	Si	Si	Si	+
Cava d'argilla	2x2	40dn	10	Si	Si	Si	--
Deposito di legname	2x2	40dn	10	Si	Si	Si	--
Miniera di ferro	2x2	50dn	10	Si	Si	Si	---
Cava di mammo	2x2	50dn	10	Si	Si	Si	---
Fabbrica di vettovaglie	2x2	40dn	10	Si	Si	Si	--
Fabbrica di mobili	2x2	40dn	10	Si	Si	Si	--
Fabbrica di olio	2x2	50dn	10	Si	Si	Si	--
Armeria	2x2	50dn	10	Si	Si	Si	--
Centro vinicolo	2x2	45dn	10	Si	Si	Si	-
Granaio	3x3	100dn	6	Si	Si	Si	-
Magazzino	3x3	70dn	6	Si	Si	Si	-
Mercato	2x2	50dn	10	Si	Si	Si	-

Ringraziamenti sparsi

Questo saggio deve molte idee ad altrettante persone che intervengono nei forum, nei ng e nei siti web dedicati a Caesar III. Qui ne cito alcune, ma sono sicuro che ne mancano parecchie: chiedo venia.

Grazie a: Lupo, Angel "Proconsul" Draco, Cherub Marty Party, Web_voice, Angel Reckless Rodent, Bob the Lethargic, Tom the Bold.