

Handbuch für römische Bürgermeister

Caesar 3

Einstürzende Neubauten, Barbaren vor den Toren? Keine Panik – unsere Profitips verwandeln das hektische Kleinstadtleben in ein dolce vita.

Bei Sierras Aufbauspiel Caesar 3 sind gestandene Provinzgouverneure gefragt. Damit Ihre verantwortungsvolle Aufgabe nicht im Chaos endet, haben wir die wichtigsten Tips und Tricks für Sie zusammengestellt. Damit meistern Sie Bevölkerungswachstum, Arbeitslosigkeit, Wirtschaft, Handel, Götter und Militär im Nu.

Die Aufbauphase: Vom Dorf zur Großstadt

TEMPO
verringern

TIP 1: Das Spiel läuft zu Beginn sehr schnell. Stellen Sie das Tempo deshalb sofort auf Null, um in Ruhe einen geeigneten Siedlungsort zu suchen. Erst wenn die ersten Bauwerke stehen, sollten Sie auf etwa 50 Prozent erhöhen. Bei Massenabwanderungen müssen Sie das Spiel unbedingt wieder bremsen.

Die ersten
GEBÄUDE

TIP 2: Bauen Sie möglichst nah an Flußufern und an jenem Kartenrand, über den neue Bürger einziehen (meistens im Nordwesten, wo das entsprechende Straßenschild steht). So verkürzen Sie den Anmarschweg der neuen Bewohner, später auch der Handelsschiffe und Karawanen. Die Nahrungsversorgung hat Priorität: Errichten Sie zuerst eine oder zwei Farmen, die Weizen oder Gemüse anbauen. Daneben sollten einige Wohnhäuser für die Arbeitskräfte stehen. Bauen Sie anschließend Nahrungsspeicher und Marktplatz. Je mehr verschiedene Lebensmittel Sie anbieten, desto besser geht's Ihrem Volk.

Bürger
BEFRAGEN

TIP 3: Ihre Einwohner sind meist früher und besser über städtische Leben informiert als Ihre Berater. Mit einem Rechtsklick auf eine Figur erfährt man, was sie gerade beschäftigt. Wenn sich der Untertan über zuviel Arbeit beschwert – schlecht für ihn, gut für Sie. Schlimmer sind Beschwerden über Hunger oder fehlende Tempel. Manchmal müssen Sie zwischen den Zeilen lesen: Eine Badehaus-Angestellte, die sich über dicke Besucher amüsiert, gibt damit einen Hinweis auf die gute Nahrungsversorgung in der Stadt. Ein anderer Wink (»Will Schauspieler sehen«) betrifft einen Mangel an Amphitheatern. Besonders wertvoll ist die Meinung abwandernder Bürger. Die sagen genau, warum sie die Stadt verlassen.

ABWANDERER
abfangen

HAUPTBERATER
konsultieren

TIP 4: Der Hauptberater beschreibt die allgemeine Situation in Ihrer Stadt, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Konsultieren Sie ihn regelmäßig, um einen groben Überblick zu bekommen. Für nähere Informationen zu einzelnen Bereichen können Sie immer noch den entsprechenden Spezialisten aufrufen.

ACKERLAND
optimal nutzen

TIP 5: In manchen Szenarios ist Ackerboden knapp. Doch nicht der gesamte Bauernhof muß auf dem wertvollen Farmland stehen, ein einzelnes Feld reicht. Auch wenn die Farmen weit von Durchgangsstraße oder Fluß entfernt liegen, sollten Sie Ihr Stadtzentrum dennoch wie in Tip 1 beschrieben errichten. Die längeren Wege für die Nahrungskarren und Marktfräuen können Sie vernachlässigen.

Schutz vor
FEUER und
EINSTÜRZEN

TIP 6: Präfekten und Baumeister kann man nicht genug haben – auch Neubauten gehen schnell in Flammen oder Staub auf. Von Anfang an sollte alle zehn Felder zumindest eine Präfektur stehen, weil die Brände wegen ihrer Ausbreitungsgefahr noch verheerender sind als Einstürze. Mit den Ingenieursposten kann man etwas sparsamer umgehen.

BRANDSCHNEISE
freilassen

TIP 7: Um besonders teure oder wichtige Bauten (Kolosseum, Kornkammer, Dock, Warenlager) läßt man eine »Feuerschneise« frei, indem man die direkt angrenzenden Felder nicht oder nur mit Straßen bebaut. Siedeln Sie bei diesen Gebäuden auch Ingenieure an, die regelmäßig die Bausubstanz prüfen. Der alte Trick aus Anno 1602, brennende Bauten einfach abzureißen, funktioniert bei Caesar 3 übrigens nicht.



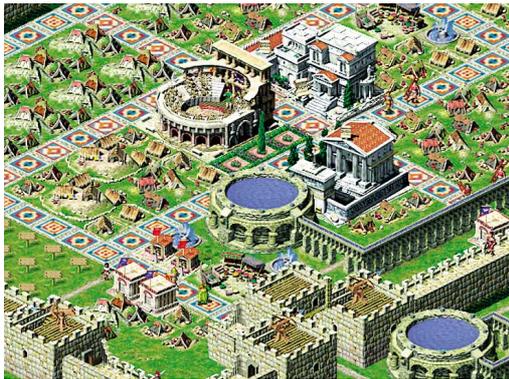
Tip 7: Feuerschneisen schützen Bauten vor Bränden.

Viertel für
ARBEITER
planen

TIP 8: Sie werden nicht jedes Wohnviertel in eine Villengegend verwandeln können, denn es gibt einfach zu wenig Platz für Kulturstätten oder Theater. Stellen Sie deshalb zuerst die Grundversorgung durch Farmen, Tempel und Industrie sicher. In diesen »Armenvierteln« reichen einfache Brunnen zur Wasserversorgung allemal aus.

**LUXUS-
VIERTEL**
errichten

TIP 9: Sobald Sie genug Geld haben (etwa 2.000 Denare), planen Sie eine großzügige Luxusgegend in Wassernähe. Die besteht aus vier Häuserreihen, an die von zwei Seiten eine Straße grenzt – so ist jedes Haus erreichbar. Fassen Sie mehrere Reihen nach



Tip 9: Mit Bildungs- und Unterhaltungsstätten, Wasserversorgung und Plazas wird dieses Viertel bald zur Luxusgegend. Ihre Kornkammern sollten bereits gut gefüllt sein.

Öffentliche
Gebäude
EINPLANEN

New Yorker Vorbild zu Blöcken zusammen, und lassen Sie Platz für kleinere Gärten, Reservoirs, Aquädukte und ein Badehaus. In die Mitte der Anlage kommen Kolosseum, Theater, Bibliothek, Schule und Akademie. Lassen Sie vor allem beim Kolosseum etwas Abstand zum nächsten Wohngebiet – das ständige Schwerterklirren und der Sandstaub mindern nämlich die Lebensqualität in der Nachbarschaft. Schauspieler, Löwenbändiger und Gladiatoren werden am Siedlungsrand ausgebildet.

Wege
PFLASTERN

TIP 10: Zum Schluß werden die Wege gepflastert (im Baumenü unter »Plaza« zu finden). Diese Verschönerung ist zwar nicht billig, verbraucht aber keinen zusätzlichen Bauplatz und bringt bei den Anwohnern Freude auf. Falls Sie gut bei Kasse sind, lohnt sich die Pflasteraktion auch, um in ärmeren Stadtvierteln die Loyalität zu steigern.

So senken Sie
die **ARBEITS-
LOSIGKEIT**

TIP 11: Wenn keine weiteren Bürger bei Ihnen einziehen wollen (oder Einwohner gar die Stadt verlassen), müssen Sie schnell reagieren. Ein Blick auf den Bevölkerungsberater verrät, wo etwas im argen liegt. Meist ist Arbeitslosigkeit das Problem (deren Höhe erkennen Sie auch an den Einwohnern, die auf der Treppe zum Forum herumlungern). Die Beschäftigungssituation verbessern Sie geschickt durch neue Industrien, die Sie sowieso bauen wollten. Im Notfall lohnt es sich sogar eher, zusätzlich zu bereits vorhandenen Produktionsstätten weitere des gleichen Typs zu errichten, als der Abwanderung hilflos zuzusehen. Idealerweise produzieren Sie so einen

LAGERSTAU
vermeiden

Überschuß, den Sie an Ihre Handelspartner verschern können – gewinnbringend natürlich.

TIP 12: Überfüllte Warenlager sorgen für Staus: Güter werden nämlich nicht weitertransportiert, solange freie Lagerfläche fehlt. Außerdem wird jede weitere Produktion eingestellt. Das kann Ihnen auch bei halbvollen Lagern passieren, für die Sie einzelne Waren gesperrt haben. Heben Sie dann solche Sperren sofort auf, oder errichten Sie ein weiteres Lager.

**LEBENS-
MITTEL**
schneller
befördern

TIP 13: Die Marktfrauen holen sich Nahrung immer aus dem nächstgelegenen Speicher. Wenn der leer ist, haben die armen meist einen langen Weg, während ihre Kunden hungern. Leeren Sie deshalb regelmäßig Ihren Hauptspeicher (ein Rechtsklick auf den Speicher öffnet das entsprechende Menü), damit seine Arbeiter die Lebensmittel auf die anderen Nahrungsdepots verteilen.

So werden Sie reich

Sofort
**HANDELS-
ROUTEN**
eröffnen

TIP 14: Vergessen Sie Steuern – Ihre Provinz lebt vom Handel! Schauen Sie bereits zu Szenariobeginn, welche Güter Sie herstellen können. Anschließend suchen Sie auf der Landkarte (beim Handelsberater) nach lukrativen Routen, um Ihre Waren zu verhökern. Landverbindungen sind dabei besser als Seewege, weil Schiffe häufig Stürmen zum Opfer fallen. Bevorzugen Sie Handelspartner, die gleich zwei Ihrer produzierbaren Güter haben wollen, im Idealfall zwei Fertigwaren. Importieren Sie nur das Nötigste.



Tip 14: Auch während Sie spielen, öffnen sich neue Handelsrouten. Rufen Sie also regelmäßig die Karte auf.

**FERTIG-
WAREN**
verkaufen

TIP 15: Fertigwaren wie Öl, Möbel oder Töpferwaren sind zwar aufwendiger herzustellen, erzielen aber ungleich höhere Preise. Waffen bringen mit am meisten ein; halten Sie aber immer rund ein halbes Dutzend zurück. So können Sie nach Kämpfen schnell Verluste ersetzen. Außerdem fordert Ihr Imperator gerade in den späteren Szenarios ab und zu eine Legion. Wenn Sie ihm eine abtreten, ist mit dem Waffenvorrat flugs eine neue ausgehoben.

Der richtige
**HANDELS-
POSTEN**

TIP 16: An der Handelsstraße oder Ihren Docks sollten Sie ein Warenlager errichten und zum Handelsposten deklarieren. Je näher der am Karawanenweg oder Fluß (bei Seehandel) steht, desto besser. Reine Verkaufsgü-

Viel SEE-HANDEL mit zwei Docks

ter sperren Sie für alle anderen Lager, damit die Ware direkt zum Handelsposten befördert wird. Bei starkem Schiffsverkehr (mehr als zwei Segler trudeln gleichzeitig ein) lohnt sich ein zweites Dock direkt beim ersten – sonst steckt ein Kapitän in der Warteschleife und segelt frustriert von dannen.



Tip 16: Hier erfordert schwunghafter Handel ein zweites Dock.

RESERVEN zurückhalten

TIP 17: Verkaufen Sie nie alle Ihre Fertigwaren. Anspruchsvolle Bürger verlangen nämlich Luxusgüter für den eigenen Bedarf. Das betrifft vor allem Töpferwaren und Möbel. Auch der Kaiser hegt ab und zu Extrawünsche (siehe Tip 21).

Nach neuen ROUTEN suchen

TIP 18: Das römische Imperium wächst auch während der Spielzeit eines Szenarios. Kontrollieren Sie deshalb regelmäßig die Weltkarte. Manchmal entstehen hier neue Handelsrouten, die Sie eröffnen können, um noch mehr Denare zu scheffeln.

Arbeiter BESSER BEZAHLEN

TIP 19: Ihre städtischen Angestellten kassieren laut Voreinstellung 30 Denare für ihre Arbeit. Sobald es Ihre Finanzlage erlaubt, sollten Sie das Einheitssalär auf 35 Denare erhöhen. Dadurch strömen deutlich mehr Neubürger (und somit Steuerzahler) in Ihre Provinz. Kürzen Sie die Bezüge möglichst nie – das belastet die Arbeitsmoral zu sehr.

STEUERN senken

TIP 20: Sobald der Handel schwungvoll läuft, können Sie die Steuerschraube lockern. Senken Sie die prozentualen Abgaben bis auf etwa zwei Prozent schrittweise ab. Hinzuströmende Neubürger gleichen den Einnahmeverlust dicke wieder aus. Bauen Sie mindestens zwei Foren, um die Steuern auch tatsächlich zu kassieren. Ab und zu lohnt sich ein Blick ins Finanzmenü: Hier steht, wieviel Prozent der Bevölkerung momentan abkassiert werden. Die Steuern sollten zumindest die Ausgaben für Ihre Arbeiter decken; den größten Teil der Neubauten finanzieren Sie dann durch Ihre Handelserlöse.

Lieferungen an den KAISER

TIP 21: Im Handelsmenü legen Sie auch fest, ab welcher Warenmenge Sie exportieren wollen. Halten Sie möglichst einen Grundstock zurück, um den Kaiser beliefern zu können, falls er plötzlich eine Warensendung verlangt (die bringen Sie ihm per »Kaiserberater«-Menü). Je schneller Sie die Wünsche Ihres obersten Chefs erfüllen, desto stärker steigt Ihr Ansehen. Falls Sie mal eine Lieferung verpatzen, ge-

PRIVATE Gelder investieren

währt er Ihnen eine Gnadenfrist (meist ein weiteres Jahr). Wenn das auch fehlschlägt, sollten Sie dem Imperator ein besänftigendes Geschenk machen.

GESCHENKE an den Kaiser

TIP 22: Vergessen Sie Ihr eigenes Einkommen nicht, das Ihnen der Kaiser regelmäßig »überweist«. So mager es auch ist, läppert es sich doch im Lauf der Jahre zusammen. Bei Finanznot sollten Sie diese eiserner Reserve anbrechen und das Geld in die Stadtkasse einzahlen. Das ist allemal besser, als den Imperator durch Schulden zu verärgern. Vielleicht finanziert Ihr Taschengeld im Ernstfall sogar eine weitere Legion, die Sie schnell noch ausheben können.

TIP 23: Falls Sie eine Eillieferung verbockt oder den Imperator sonstwie vergrault haben: Spendieren Sie ihm einen Batzen Geld. Damit lässt sich auch oft das Szenario-Ziel erreichen, wenn Sie eine bestimmte Reputations-Punktzahl erlangen sollen. Solche Zahlungen sollten aber eher die Ausnahme als die Regel sein. Der Kaiser gewöhnt sich sonst zu schnell daran und wird mißmutig, wenn Sie mal nichts abdrücken.

Gnädige Götter

Früh fünf TEMPEL bauen

TIP 24: Die Götter werden schnell stinkig. Errichten Sie deshalb jedem mindestens einen kleinen Tempel. Wer viel über See handelt, sollte vor allem Neptun gnädig stimmen; agrarintensive Städte sind auf Ceres' Gunst angewiesen. Militärisch bedrohte Provinzen stellen möglichst Mars ein paar Tempel auf – der Kriegsgott fegt dann schon mal ein paar Angreifer weg, bevor sie Ihrer Stadt zu nahe kommen.

Stimmung der GÖTTER beachten

TIP 25: Auch Ihre Bewohner werden schnell sauer, wenn Sie nicht regelmäßig beten können. Ein weiterer Tempel freut dann nicht nur die jeweilige Gottheit, sondern auch die Nachbarn. Überprüfen Sie regelmäßig das Religions-Menü: Die Anzahl der Blitze hinter einem Gott verrät, wie übellaunig er gerade ist. Ein drohendes Donnerwetter lässt sich oft vermeiden, wenn Sie rechtzeitig einen weiteren Tempel bauen.

		Temples		Months since Festival	"The gods are"
		Small	large		
Ceres	(Farming)	1	0	100	Wrathful
Neptune	(The sea)	1	0	100	Wrathful
Mercury	(Commerce)	1	0	100	Wrathful
Mars	(War)	1	0	100	Wrathful
Venus	(Love)	1	0	100	Wrathful
Oracles in the city		0			

Ceres' displeasure is dangerous, as she protects the people from poor harvests and famines.

Tip 25: Prüfen Sie regelmäßig die göttlichen Stimmungen.

MARMOR für Tempel importieren

TIP 26: Für ein großes Gotteshaus brauchen Sie zwei Einheiten Marmor. Falls Sie den nicht selbst abbauen können, sollten Sie zehn Platten importieren und wiederum je einen großen Tempel hochziehen. Wenn auch das nicht möglich ist, helfen nur mehrere kleine, die Sie auf die Götter verteilen.

ORAKEL für alle Götter

TIP 27: Wenn Sie einen Gott zu sehr bevorzugen, werden die übrigen vier neidisch. Orakel erfreuen alle fünf gleichermaßen, bauen Sie deshalb gleich mehrere der Kultstätten (wenn Sie im Baumenü aufge-

Regelmäßig
FESTE
ausrichten

führt sind). Orakel brauchen ebenfalls zwei Einheiten Marmor, den Sie notfalls importieren müssen.

TIP 28: Städtische Feten sind zwar teuer, erhöhen die Stimmung aber enorm – vor allem bei der Gottheit, der sie das Fest widmen. Übertreiben Sie die Feierei aber nicht: Bei mehr als zwei Parties pro Jahr sinkt die motivierende Wirkung rapide. Richten Sie am besten das größtmögliche Fest aus. Das hat trotz des erforderlichen Weins das optimalste Kosten-Nutzen-Verhältnis und hebt die Loyalität langfristig.

Truppen und Festungen

Rechtzeitig
WAFFEN
produzieren

TIP 29: Kurbeln Sie schon früh die Waffenproduktion mit zwei Erzminen und vier Waffenwerkstätten an. Daneben setzen Sie ein Warenlager, eine Kaserne und Ihr erstes Fort (für Reiterei). Eine Militärakademie neben der Kaserne bringt zwar leichte Verzögerung beim Rekrutieren, Ihren ausgebildeten Soldaten aber enorme Kampfvorteile.



Tip 29: Zwei Minen und vier Waffenschmieden bringen die Aufrüstung in Fahrt, das Lagerhaus hortet die Waffen.

REITEREI
als Abfang-
truppe

TIP 30: In gefährdeten Provinzen bekommen Sie es meist zuerst mit wenigen, schwach bewaffneten Aufständischen zu tun. Die dürfen nicht unterschätzt werden: Sie sind wieselflink und richten riesige Schäden an, sobald sie ins Stadtzentrum vordringen. Bilden Sie gegen solche Gruppen Auxiliär-Reiterei aus, denn Speerwerfer und vor allem die Legionen sind zum Abfangen einfach zu langsam.

Stadt mit
**DOPPEL-
MAUERN**
sichern

TIP 31: Ziehen Sie frühzeitig Doppelmauern (sie erlauben zusätzliche Speerwerfer auf den Zinnen) um Ihre Stadt. Nutzen Sie dabei das Gelände aus: Felsen und Flüsse bilden natürliche Hindernisse gegen Angreifer. Planen Sie die Mauern nicht zu großräumig, sondern passen Sie die Bollwerke der aktuellen Stadtgröße an. Ständiger Schutz geht vor; die Mauern lassen sich später immer noch abreißen oder als zweite Verteidigungslinie nutzen. Errichten Sie in regelmäßigen Abständen Türme. Die brauchen einen Straßenanschluß für die Ballisten-Besetzungen.

**VERTEIDI-
GUNG**
vorbereiten

TIP 32: Wenn größere Armeen in Ihre Provinz einzufallen drohen, warnt Sie der Imperator meist ein Jahr im Voraus. Doch selbst wenn feindliche Truppen überraschend in Ihrer Provinz auftauchen, bleibt Ih-

Schnell
MAUERN
bauen

nen immer noch eine Gnadenfrist, ehe sie vorrücken. Die nutzen Sie für letzte Vorbereitungen: Riegeln Sie den feindlichen Anmarschweg vor der Stadt möglichst mit Mauern und Türmen ab (das geht nicht immer, weil Sie nahe am Feind überhaupt nicht bauen dürfen). Ihre Legionen sichern die Bollwerke (per Defensiv-Befehl), Reiterei flankiert die Legionen, und Speerwerfer bleiben zwischen Mauern und den Nahkämpfern in Wartestellung.



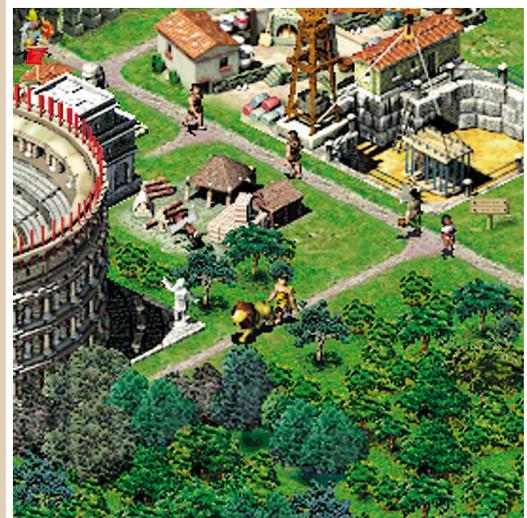
Tip 32: Legion, Speerwerfer und Reiter sind ideal aufgestellt, um Angreifer bereits vor der Mauer abzuwehren.

Die ideale
**KAMPF-
ORDNUNG**

TIP 33: Sobald der Kampf ausbricht, weisen Sie Ihren Speerwerfern die feindlichen Nahkämpfer als Ziel zu. Achten Sie darauf, daß Ihre Schützen immer von Legionären gesichert sind. Ihre Reiter umgehen derweil das Getümmel und greifen die gegnerischen Fernkämpfer an. Halten Sie Ihre gesamte Armee stets innerhalb der Reichweite Ihrer Turmbesetzungen und stationären Geschütze.

PRÄFEKTEN
als Miliz

TIP 34: Präfekten kämpfen nicht nur gegen Feuer, sondern auch gegen Feinde. Falls also doch mal Angreifer durchbrechen: Bauen Sie möglichst nahe bei den Aggressoren einige Präfekturen. Die »Miliz« ist zwar recht kampfschwach und unterliegt meist im Zweikampf, hält die Gegner aber zumindest eine Weile auf. Auch Löwenbändiger und Gladiatoren treten den Eindringlingen beherzt entgegen. **MD**



Tip 34: Löwenbändiger verteidigen notfalls die Stadt.