

CARTHAGE



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted.

Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product CARTHAGE, its program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

CARTHAGE and associated logo is a trademark of Psygnosis Limited.

*The CARTHAGE cover illustration and poster Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/
Christos Achilleos.*

ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.

Amiga™, Amiga DOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

PSYGNOSIS LIMITED

South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.

Telephone: 051-709 5755

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.

ALL RIGHTS RESERVED

CONTENTS

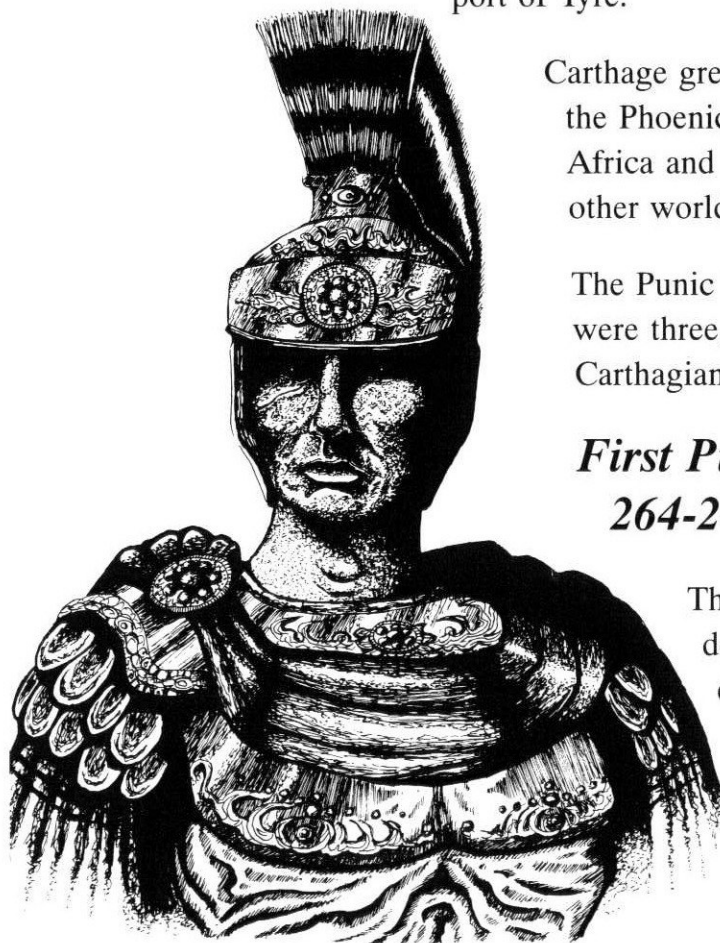
ENGLISH	PAGE 4
FRENCH	PAGE 17
GERMAN	PAGE 29
ITALIAN	PAGE 42

CARTHAGE

THE PUNIC WARS – A HISTORY

Carthage was a prosperous Phoenician city on the Gulf of Tunis.

According to tradition it was founded in 814 BC by emigrants led by Princess Dido from the Lebanese port of Tyre.



Carthage grew and became leader of the Phoenician colonies in North Africa and Spain. Conflict with other world powers was inevitable.

The Punic Wars, of which there were three, were between the Carthagians and Romans:

First Punic War – 264-241 BC:

The Carthagians were defeated at sea and expelled from their strongholds in East Sicily. But under Hamilcar Barca – Carthagian general and father of

Hannibal – they eventually rebuilt their armies and went on to create an empire in Spain. It was from here that Hannibal launched the

Second Punic War – 218-201 BC:

He crossed the Pyrenees and Alps to defeat the Romans crushingly at Cannae in Italy before they mustered their legions, forced him back to Africa and eventually overwhelmed him at Zama (now in Algeria) in 202 BC. Fifty years later there followed the

Third Punic War – 149-146 BC:

Influenced by Cato The Censor, Rome became jealous and fearful of Carthage's re-emergence as a commercial power. They dispatched a vast army to raze Carthage to the ground. A two-year siege on the ancient city ensued.

Carthage was finally overrun in 146 BC by Roman armies led by Publius Scipio – later appointed African governor by Rome. The population of Carthage – down to around 50,000 at her final surrender – was sold into slavery. The city was eventually razed and the territory made a Roman province.

Julius Caesar settled colonists there in 45 BC but the city declined into a nest of pirates following its capture by a Germanic people, the Vandals.

Carthage was finally destroyed forever by the Arabs in 698 AD.

In 1985 the Mayor of Rome signed a peace treaty with a representative of Carthage.

A HERO'S TALE

Born in 170 BC, Diogenes was brought up amid stories of brave warriors who fought with Hannibal and his father against the might of the Roman Empire. Dreaming of one day becoming a fighting legend, his decision to join the Carthagian army was not a difficult one.

He trained hard and learned quickly, honing his battle skills and tactical expertise to perfection . . . but his forte was charioteering. He became a garrison commander who loved nothing more than the feel of wrenching reins in his hands, the sound of thundering hooves and, most of all, the thrill of winning. No other Carthagian could match his wheel-spiking skills or speed of pace.

But Diogenes craved war . . . and he didn't have to wait too long:

146 BC. Rome has finally decided to once and for all eradicate its greatest competitor in world domination and despatches forces to destroy Carthage.

Her army and navy withered by heavy war debts and decades of relative peace, Carthage lay apparently helpless before Rome's might.

Meanwhile, Diogenes's dreams are plagued by vivid images of Roman armies marching across Carthagian land, ever advancing on an unprepared city. He could neither understand these haunting images nor explain them to others.

One night, seemingly as part of his dream, the goddess Tanit visits Diogenes and warns him of the coming onslaught explaining to him that he's seeing the images because, wanting to aid her loyal worshipper, she has bestowed upon him The Power Of Sight.

This power enables Diogenes to see, through his mind's eye, the invading forces' positions. And, although he can't actually predict their future movements, his ability to watch their current activities empowers him to use his strategy skills to out-manoeuvre the Romans and hopefully halt their progress.

Diogenes convinces the Carthagian general, Hasdrabul, that his images are genuine and is given the arduous task of distributing wealth to cities throughout the land with which to build and control armies to counter the Romans' attack.

CARTHAGE – THE GAME

In this unique combination of arcade and strategy elements, your aim, as Diogenes, is to prevent the Romans from destroying the city of Carthage.

3-D fractal generated maps display the positions of Carthagian cities, your forces and the advancing Roman legions.

At start of play you're in the city of Carthage with your forces randomly distributed throughout other cities in the territory.

Using your god-given sight you assess the situation, speed your chariot to chosen cities, there to deliver money, build, mould and advise armies how to best counter the Roman onslaught.

While in cities – other than Carthage – you may create armies from city reserves. Once created, you decide whether to despatch them to meet Roman forces or leave them to guard the city.

You have a short period (five minutes real time) in which to build up forces and distribute money before Roman armies – usually around 2,500 men in each – begin marching on Carthage.

You can have a maximum of five mobile armies under your control which may either be used to re-enforce garrison troops or engage Romans in combat. Each mobile army may consist of no more than 30 battalions – cavalry, infantry and archers – and each battalion of no more than 99 men.

Unlike troops, elephants and catapults can not be bought or sold although, at start of play, some are scattered throughout the cities and should be collected as soon as possible, before the Romans get their hands on them.

Your armies need to quickly gain strength, experience and loyalty to improve their fighting prowess. Loyalty and strength percentages should be kept high to get the best from your men. A fatigued army may rest in garrisons or in camp on roadsides.

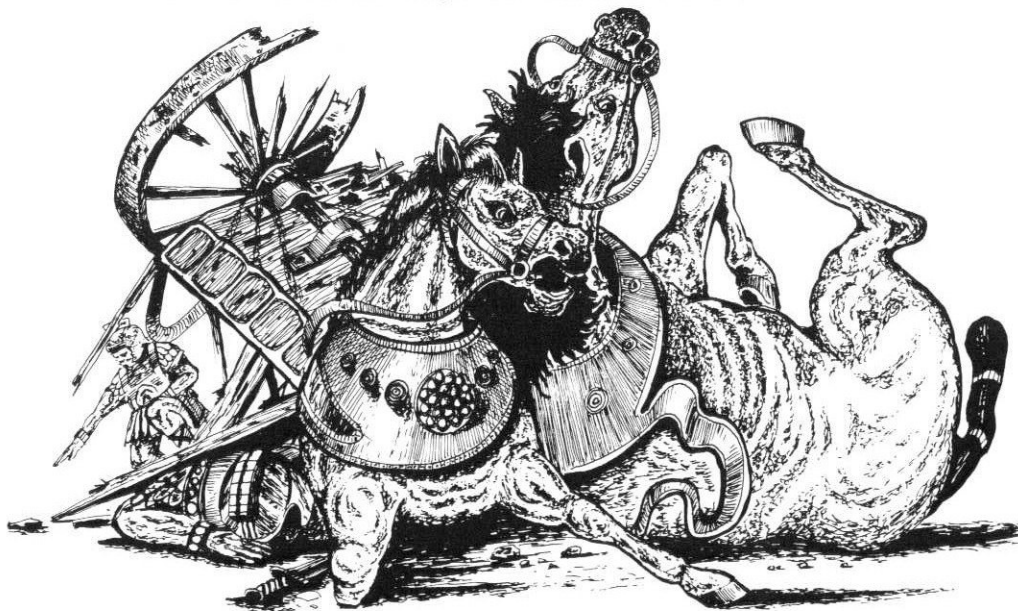
Flags represent Carthagian cities while Roman standards depict captured cities; gold helmets are Carthagian armies, silver helmets are Roman forces.

While Carthage stands, her nimble merchant ships run Roman blockades to bring home gold and silver for you to distribute. Maintaining a sound economy – i.e. having sufficient in each city for army wages with no cash stockpiles – encourages more overseas trading with Carthage and consequently more money for you to distribute.

Your charioteering cash deliveries are impeded by determined Roman assassins, equipped with their own spiked chariots, who try to run you off the road.

Should you visit a garrison which is either under siege or has been overrun by Romans, you're held captive until such time as Carthage can afford your ransom. You cannot travel roads leading to Roman-occupied garrisons and are captured if you try.

As soon as Romans enter Carthage the conflict is lost.



YOUR CHARIOT AWAITS

Once you've selected a city to visit – click'n'drag Diogenes Icon – the screen changes to a third-person 3-D rear view of you on your chariot. Whipping your horses up to a break-neck speed you dash along rough roads, negotiating obstacles and dispatching Roman charioteers bent on preventing you reaching your destination.

You must stay on the road and steer your chariot around smaller objects such as rocks and logs. Hitting such obstacles causes little immediate damage to your chariot but it accumulates and eventually a wheel may drop off. Also, each bump you suffer causes money to fall from the back of your chariot. Leaving the road brings your chariot to a stop, wasting precious time.

When close to other chariots, the display changes to a plan view of the confrontation. Use your whip and wheel spikes to rid yourself of Roman adversaries.

Wheel damage is depicted by wobble; too much wobble and wheels drop off.

In plan view, game speed is halved and your horses instinctively keep the chariot on the road.

Should you be the victor of a chariot battle, the screen reverts to rear view and you continue to your destination.

Should you be the victim, however, you lose all your money and have to thumb it back to the last city you were in.

LOADING INSTRUCTIONS

Always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the CARTHAGE disks. See the virus warning and the warranty notice on page 16 for further information.

■ ATARI ST VERSION

Insert disk 1 of CARTHAGE. Switch on the monitor/TV then your computer.

Insert disk 2 when prompted.

CARTHAGE is played with a joystick plugged into the second joystick port.

■ AMIGA VERSION

Switch the computer on. Insert Kickstart disk if necessary. When Workbench is requested insert disk 1 of CARTHAGE into the internal drive. Insert disk 2 when prompted.

CARTHAGE is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been followed correctly. If you are sure your computer is working correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load CARTHAGE then you may have a faulty disk in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis Ltd. All Psygnosis products are fully guaranteed – see page 16 for details.

CONTROLS

THE CHARIOT

Joystick:

Rear View

Up:

Power

Down:

Brake

Left:

Steer Left

Right:

Steer Right

Plan View

Controls as above but pressing fire button, causes Diogenes to whip in the direction the joystick is pushed

STRATEGY

Click RMB (right mouse button) on a city to generate an information icon displaying garrison strength: cavalry, infantry, archers, catapults, elephants and wealth.

Click RMB on information icon to close it.

Click LMB on information icon to bring it to the fore.

Click on Diogenes – depicted as a large golden helmet – to display his wealth and the wealth of the city he's in (if any) and to enable transfer of money between him and the city plus the creation or disbanding of an army.

Click on a created army – small golden helmet – while inside a garrison to generate a full-screen isometric view of the city's stronghold. Its four towers represent cavalry, archers, elephants and infantry. An out-building depicts catapult strength.

Click on each tower to create a battalion – this is only possible if there are reserves.

You may also disband an army from this point.

At the right hand side of the garrison are five roman numerals depicting your five armies. Click on a number to show details of the corresponding army – this is only possible if said army is in that particular garrison.

Tents represent battalions which, when clicked on, are used to modify armies:

Increase/decrease strength or disband battalions. Each tent represents one battalion.

To start an army marching click LMB on its general – gold helmet – and drag it to its destination or target army. Click on the general to halt an army.

CONFRONTATION

A zoom of greater than X8 displays armies as separate battalions, each represented by a suitable flag.

Click LMB on battalion flag to display its number of men and route to current destination, if any.

To halt an army and ready it for attack, click on its general. Only when an army is stationary may you move battalions around separately.

To move cavalry, infantry or elephants simply grab 'n' drag them to their selected destination. A line is drawn to indicate their route to the required position.

Grab 'n' drag one battalion to another and it will follow (or attack) that battalion.

Grab 'n' drag archers to open fire on the enemy, they score hits only if in range.

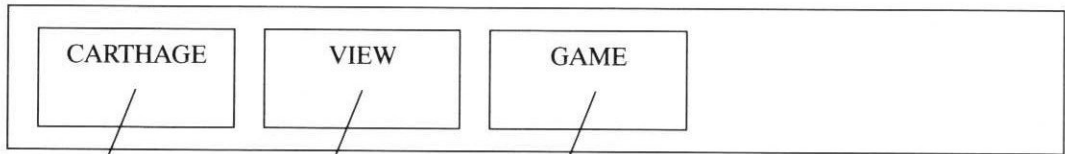
You have a limitless supply of arrows.

Catapults work in a similar fashion to archers but they fire further and their hit area is larger.

While in combat your battalions' strength, loyalty and number of men decreases. However, the more successful conflicts your men have the greater their loyalty and battle experience becomes.

To emerge victorious from a conflict you must destroy the enemy army's general.

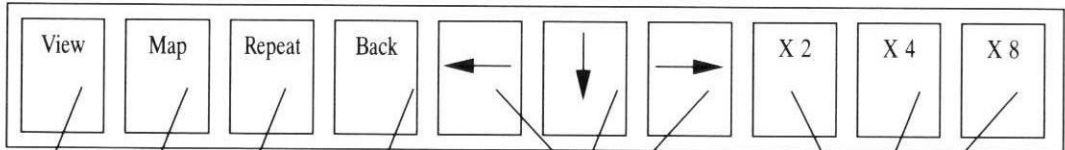
Main Menu



Credits

View Menu

Game Menu



Main
Menu

2-D Map
of
Carthage

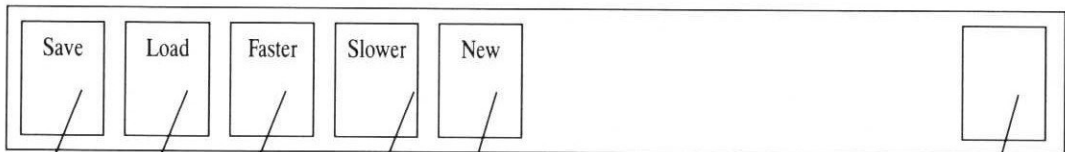
Displays
up to 12
stills of
recent
views

Zoom
Out

Move viewing
position

Land-cursor size

Game Menu



Save
Game

Load
Game

Increase
game
speed

Decrease
game
speed

Restart

Current
game
speed

CITY ICON

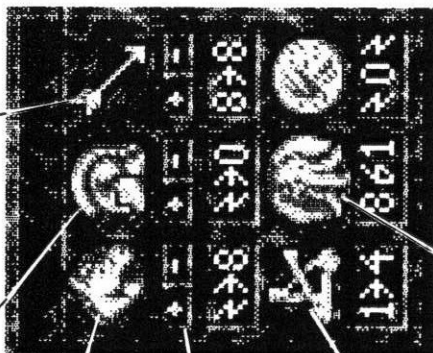
No. of Infantry
in City

No. of Archers
in City

No. of Cavalry
in City

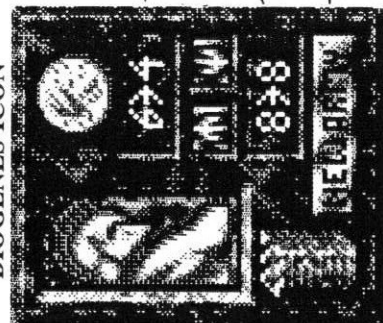
Buttons to
buy/disband
extra troops
(Only active if
Hero is in the city)

No. of Catapults

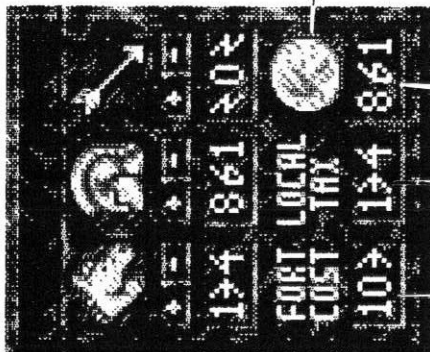


No. of Elephants

DIOGENES ICON



CITY ICON (Financial Status)



Current Wages
being paid to
Garrison in the
city

Money in City
Treasury

Click on coin to
swap between
Fort Cost/Local
Tax and
Catapult/
Elephant Display

Amount of
money being
generated due to
local income tax
(Directly related
to money in the
City)

Amount of Money
carried by the Hero

Money in Hero's City

Create a New Army

BATTALION

ICON

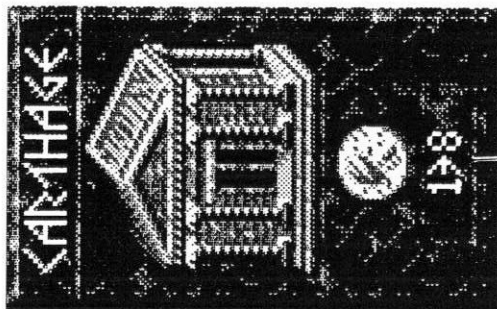
Number in Battalion

Current endurance of
Battalion

Current
Loyalty/Experience of
Battalion



CARTHAGE ICON



Amount of
Money in
Carthage
Treasury

GENERAL NOTES

Fair distribution of money is necessary for each city to raise sufficient cash from taxes to upkeep its protecting army and also to maintain a balanced economy for Carthage.

Army wages are drawn from Carthage's coffers while garrison armies are paid by the city in which they're based.

Should Diogenes be in a selected city, additional icons are available to buy or sell archers, infantry or cavalry.

It's tougher to travel or fight uphill.

Try to gain the advantage of height when in conflict.

You may position battalions only when their general is on-screen.

To retreat from a confrontation, click on the army's general.

Armies must travel by road but, unlike Diogenes, do not need to call in on every city enroute to their destination.

Romans siege garrisons by slowly wearing them down with catapult fire, then invading. The only way this can be stopped is to attack them . . . from the outside.

Protect your general at all costs: armies desert without a leader.

To defeat the enemy your army must destroy its general – depicted as a silver helmet.

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection.

See below for details.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the "virus". It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a "virus" which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for virus damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds prior to loading this product. If disks have been destroyed by a virus then please return them directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the
DISKS ONLY.

CREDITS

Game Design: Dave Worrall & Geff Bramfitt

Graphics: Geff Bramfitt

Additional Graphics: Jim Bowers & Neil Thompson

Sound: David Worrall & Tim Wright

Cover Artwork: Christos Achilleos

Text: Nik Wild

Manual Illustrations: Steve Simmons

CARTHAGE

LES GUERRES PUNIQUES – UN PEU D'HISTOIRE

Carthage était une ville phénicienne prospère sur le Golfe de Tunis. Selon la tradition, on raconte qu'elle fut fondée en 814 avant Jésus-Christ par des émigrants menés par la Princesse Dido venant de Tyre, un port libanais.



Carthage s'agrandit et devint la plus importante colonie phénicienne d'Afrique du Nord et d'Espagne. Des conflits avec d'autres puissances semblaient inévitables.

Les guerres puniques, au nombre de 3, se sont déroulées en les carthaginois et les Romains:

Première Guerre Punique – 264-241 avant J.C.

Les carthaginois furent battus en mer et expulsés de leurs domaines à l'est de la Sicile. Mais sous le commandement de Hamilcar

Barca-Général carthaginois et père d'Hannibal-, ils reconstruisirent leurs armées et continuèrent à développer leur empire en Espagne. C'est à partir de là, que Hannibal lança la

Deuxième Guerre Punique – 218-201 avant J.C.

Il traversa les Pyrénées et les Alpes pour vaincre les romains à Canna en Italie avant qu'ils n'aient eu le temps de rassembler leurs légions. Ces derniers le forcèrent à retourner en Afrique et l'écrasèrent à Zarna (maintenant en Algérie) en 202 avant J.C.

50 années plus tard, il y eu la

Troisième Guerre Punique – 149-146 avant J.C.

Influencé par Cato, le Censeur, Rome était jalouse et effrayée par la résurgence de Carthage en tant que puissance commerciale. Les romains envoyèrent donc une vaste armée pour raser Carthage. Il s'ensuivit un siège de la ville de 2 ans.

Carthage fut finalement envahie par les armées romaines menées par Publius Scipio-nommé plus tard par Rome, Gouverneur Africain-en 146 avant J.C. La population de Carthage de 50000 environ au moment de la défaite, fut vendue en tant qu'esclaves. La ville fut totalement détruite et le territoire devint province romaine.

Jules César y envoya des colons en 45 avant J.C. mais la ville était devenue un repaire de pirates après sa prise par un peuple germanique, les vandales.

Carthage fut finalement détruite pour toujours par les Arabes en 698 A.D.

En 1985, le Maire de Rome signa un traité de paix avec un représentant de Carthage.

LA LÉGENDE D'UN HÉROS

Né en 170 avant J.C., Diogène fut élevé avec les légendes de guerriers courageux qui avaient combattu aux côtés de Hannibal et de son père contre la puissance de l'Empire Romain. Rêvant de devenir un jour une légende de guerre, il prit la décision de s'engager dans l'armée carthaginoise.

Il s'entraîna beaucoup et apprit vite, aiguisant jusqu'à la perfection ses talents de combattants et sa maîtrise de la tactique . . . mais il était spécialement doué pour la conduite des chars. Il devint commandant de garnison n'aimant rien de plus que le contact des reines dans ses mains, le bruit des sabots martelant le sol, et par dessus tout, la joie de gagner. Aucun autre carthaginois n'était à sa hauteur.

Mais Diogène était avant tout un guerrier . . . il n'eut pas longtemps à attendre:

En 164 avant J.C., Rome finalement décide d'écraser une fois pour toute sa plus grosse rivale et envoie ses armées sur Carthage.

Avec une armée et une flotte atrophiées par d'énormes dettes de guerre et des années de paix relative, Carthage était apparemment sans défense devant la puissance de Rome.

Pendant ce temps, les rêves de Diogène étaient tourmentés par des images d'armées romaines marchant sur les terres carthagoises, avançant toujours sur d'autres villes. Il ne pouvait comprendre ces images qui le hantaient ni les expliquer aux autres.

Une nuit, en rêve, la déesse Tanit rendit visite à Diogène et le prévint d'un massacre prochain lui expliquant que s'il voit ces images c'est parce que voulant aider son fidèle serviteur, la déesse lui a donné un pouvoir de visionnaire.

Ce pouvoir permet à Diogène de visualiser en pensée les positions des forces ennemies. Et bien qu'il ne puisse réellement prédire leurs mouvements, sa capacité à regarder leurs actions lui donne la possibilité d'utiliser ses talents de stratège pour contrecarrer les romains et arrêter leur avance.

Diogène arrive à convaincre le Général carthaginois, Hasdrabul, que ses visions sont réelles et qu'il a pour mission de distribuer les richesses aux différentes villes du pays afin de construire et de contrôler les armées pour contre-attaquer les romains.

CARTHAGE – LE JEU

Dans ce mélange unique d'arcade et de stratégie, votre but, dans le rôle de Diogène, est d'empêcher les romains de détruire la ville de Carthage.

Des cartes en 3D fractales vous montrent la position des villes carthaginoises, de vos forces et de la progression des légions romaines.

Au début du jeu, vous êtes dans la ville de Carthage avec vos forces dispersées au hasard à travers le territoire.

Utilisant votre pouvoir divin de visionnaire, vous pouvez vous rendre compte de la situation, dépêcher vos chars dans certaines villes pour livrer de l'argent, construire et conseiller des armées pour mieux contrecarrer le massacre romain.

Quand vous êtes dans des villes -autres que Carthage – vous pouvez créer des armées avec la population de ces villes. Une fois créées, vous décidez de les envoyer à la rencontre des forces romaines ou de les laisser pour garder la ville.

Vous avez un peu de temps (5 minutes en temps réel) pendant lequel, vous pouvez construire vos forces et distribuer l'argent avant que les armées romaines – généralement de 2500 hommes chacune – ne marchent sur Carthage.

Vous pouvez contrôler au maximum 5 armées mobiles qui peuvent être utilisées pour renforcer les troupes de garnison ou engager le combat face aux romains. Chaque armée mobile doit au plus contenir 30 bataillons-cavalerie, infanterie, et archers-, chaque bataillon contenant au plus 99 hommes.

Contrairement aux troupes, les éléphants et les catapultes ne peuvent être achetés ou vendus, cependant, au début du jeu, ils sont répartis à travers

les villes et doivent être ramassés le plus rapidement possible, avant que les romains ne les prennent.

Vos armées doivent acquérir rapidement des forces, de l'expérience et de la loyauté pour améliorer leurs prouesses guerrières. Les niveaux de loyauté et de force doivent toujours être importants pour tirer le meilleur des vos hommes. Une armée fatiguée doit se reposer dans les garnisons ou dans des camps sur le bord des routes.

Les drapeaux représentent les cités carthagoises alors que les étendards romains représentent les villes assiégées. Les casques dorés sont ceux de l'armée carthaginoise, les casques argentés ceux des forces romaines.

Alors que Carthage résiste, ses habiles navires marchands contournent le blocus mis en place par les romains et ramènent de l'or et de l'argent qu'il vous faut distribuer. Maintenir une économie raisonnable -par exemple, avoir assez dans chaque ville pour la solde sans garder trop de liquidités- encourage le commerce extérieur et par conséquent, apporte plus d'argent à la ville.

Vos livraisons d'argent sont la plupart du temps retardées par des bandes d'assassins romains, équipées de char munis de pointes et de lances, qui essaient de vous déstabiliser.

Si vous rendez visite à une garnison qui est en état de siège ou bien prise par les romains, vous serez gardé prisonnier jusqu'à ce que Carthage ait assez d'argent pour payer votre rançon. Vous ne pouvez voyager sur les routes occupées par des garnisons romaines ou alors vous serez fait prisonnier.

Dès que les romains entrent dans Carthage, le conflit est perdu.

VOTRE CHAR ATTEND

Une fois que vous avez sélectionné la ville où vous voulez aller cliquez et sur l'icône de Diogène – l'écran affichera une vue de derrière en 3D de votre char. Fouettez vos chevaux pour atteindre une vitesse à vous rompre le cou, négociez au mieux les obstacles et débarrassez-vous des chars romains décidés à vous empêcher d'atteindre votre destination.

Vous devez rester sur la route et guider votre char pour contourner de petits objets comme des pierres ou des branches. En heurtant ces petits obstacles, vous ne causez que de petits dégâts sur votre char mais qui à la longue peuvent faire perdre une roue à votre char. Chaque bosse que vous n'évitez pas fait tomber un peu d'argent de votre char. En quittant la route, vous vous arrêtez et perdez ainsi un temps précieux.

Quand vous êtes proche d'un autre char, vous voyez la confrontation de dessus. Utilisez votre fouet et vos pointes pour vous débarrasser de vos adversaires romains.

Des dégâts sur les roues causent des tremblements. S'il y a trop de tremblements, la roue se détachera.

En vue de dessus, la vitesse du jeu est réduite de moitié et votre cheval maintient instinctivement votre char sur la route.

Si vous sortez vainqueur de cette bataille de char, l'écran reviendra à la vue de derrière et vous continuerez votre route.

Si vous êtes la victime, vous perdez tout votre argent et revenez à la dernière ville où vous étiez avant le combat.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez toujours votre micro au moins 30 secondes avant de charger un jeu. Ne pas prendre cette précaution peut entraîner le contamination par un virus de votre disque "CARTHAGE".

■ ATARI ST

Insérez le disque 1 de CARTHAGE. Allumez votre moniteur/TV puis votre micro. Insérez le disque 2 quand cela vous est demandé.

CARTHAGE se joue avec un joystick branché sur le port joystick 2.

■ AMIGA

Allumez votre micro. Insérez le disque Kickstart si cela vous est demandé. Quand le dessin du Workbench apparaît, insérez le disque 1 de CARTHAGE dans le lecteur puis insérez le disque 2 quand cela est demandé.

CARTHAGE se joue avec un joystick branché sur le port joystick 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de présentation n'apparaît pas dans les 45 secondes, il peut y avoir un problème avec votre système. Vérifiez alors les branchements et suivez bien les instructions de chargement.

COMMANDES

LE CHAR

Joystick:

Vue de derrière

Haut:	Puissance
Bas:	Freiner
Gauche:	Virer à gauche
Droite:	Virer à droite

Vue de dessus

Mêmes commandes mais en appuyant sur le bouton feu, vous bougez le fouet de Diogène dans la direction du joystick

STRATEGIE

Cliquez avec le BDS (bouton droit de la souris) sur une ville pour faire apparaître une fenêtre d'information affichant les forces de la garnison: cavalerie, infanterie, archers, catapultes, éléphants et fortune.

Cliquez avec le BDS sur la fenêtre d'information pour la fermer.

Cliquez avec le BGS sur la fenêtre d'information pour l'amener à l'avant.

Cliquez sur Diogène -représenté par un grand casque doré- pour afficher sa fortune et la fortune de la ville dans laquelle il se trouve et pour permettre le transfert d'argent entre lui et cette ville ainsi que la création ou la dispersion d'une armée.

Cliquez sur une armée déjà créée -représentée par un petit casque doré- pendant que vous êtes dans une garnison pour générer une vue isométrique plein écran de la forteresse de la ville. Ses 4 tours représentent la cavalerie, les archers, les éléphants et l'infanterie. Un bâtiment à part représente la force des catapultes.

Cliquez sur chacune des tours pour créer un bataillon -possible seulement lorsque les réserves sont suffisantes.

Vous pouvez aussi disperser une armée à ce stade du jeu.

A droite de la garnison se trouvent 5 chiffres romains représentant vos 5 armées. Cliquez sur un nombre pour voir les détails de l'armée correspondante -possible seulement si cette armée se trouve dans la garnison.

Les tentes représentent les bataillons qui, lorsque que vous cliquez dessus, sont utilisées pour modifier les armées: augmenter ou baisser les forces ou disperser une armée. Chaque tente représente un bataillon.

Pour qu'une armée commence à avancer, cliquez avec le BGS sur son Général -casque doré- et amenez-le jusqu'à sa destination ou sur l'armée à combattre. Cliquez sur le Général pour arrêter une armée.

CONFRONTATION

Un zoom (de 8 fois supérieur) affiche à l'écran les armées par bataillons séparés, chacun représenté par un drapeau.

Cliquez avec le BGS sur le drapeau d'un bataillon pour connaître le nombre d'hommes, leur route et leur destination.

Pour arrêter une armée et la préparer à l'attaque, cliquez sur son Général. Vous ne pouvez bouger les bataillons séparément que lorsque l'armée est stationnaire.

Pour bouger la cavalerie, l'infanterie et les éléphants, cliquez dessus et amenez-les jusqu'à leur destination finale. Une ligne est tracée pour indiquer leur chemin jusqu'à position demandée.

Si vous cliquez et amenez un bataillon vers un autre, il suivra (ou attaquera) ce bataillon.

Cliquez sur les archers pour ouvrir le feu sur l'ennemi, ils ne peuvent réussir que s'ils sont bien placés.

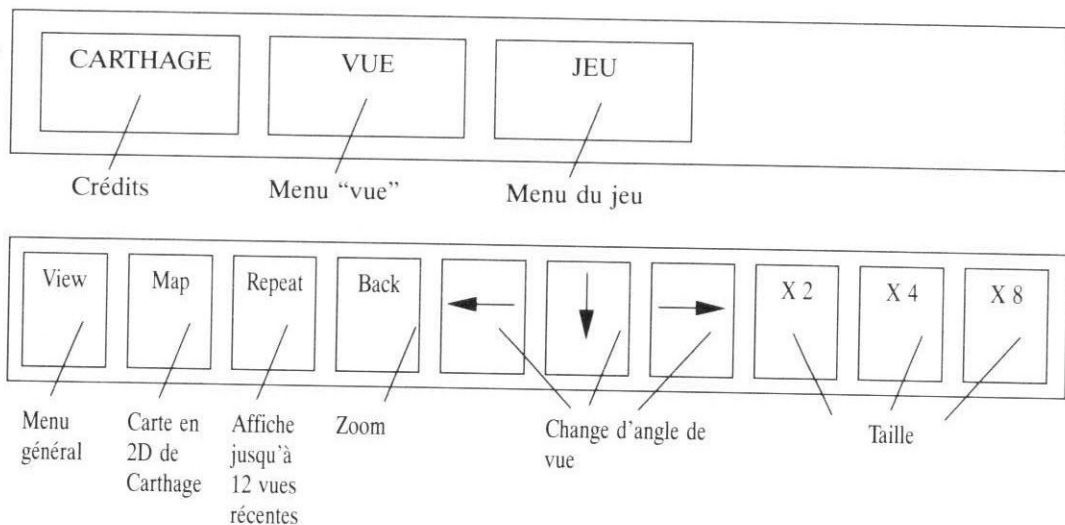
Vous avez une réserve illimitée de flèches.

Les catapultes fonctionnent de la même façon que les archers mais, leur portée est plus grande et plus efficace.

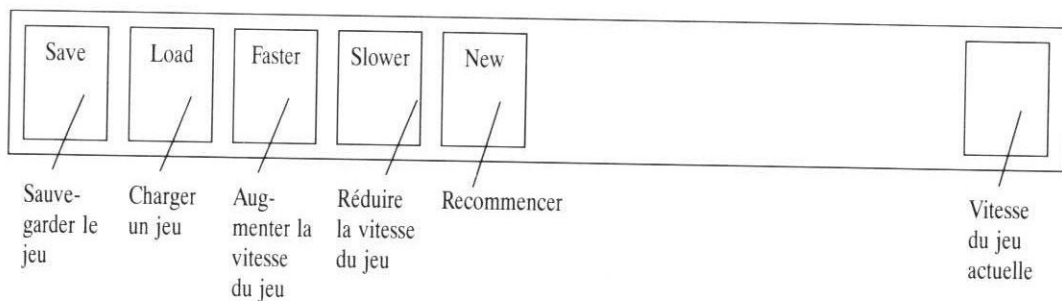
Pendant un combat, la force, la loyauté et le nombre d'hommes de vos bataillons baissent. Cependant, plus vous gagnez de conflits, plus leur loyauté et leur expérience deviennent bonnes.

Pour sortir vainqueur d'un conflit, vous devez détruire le Général de l'armée ennemie.

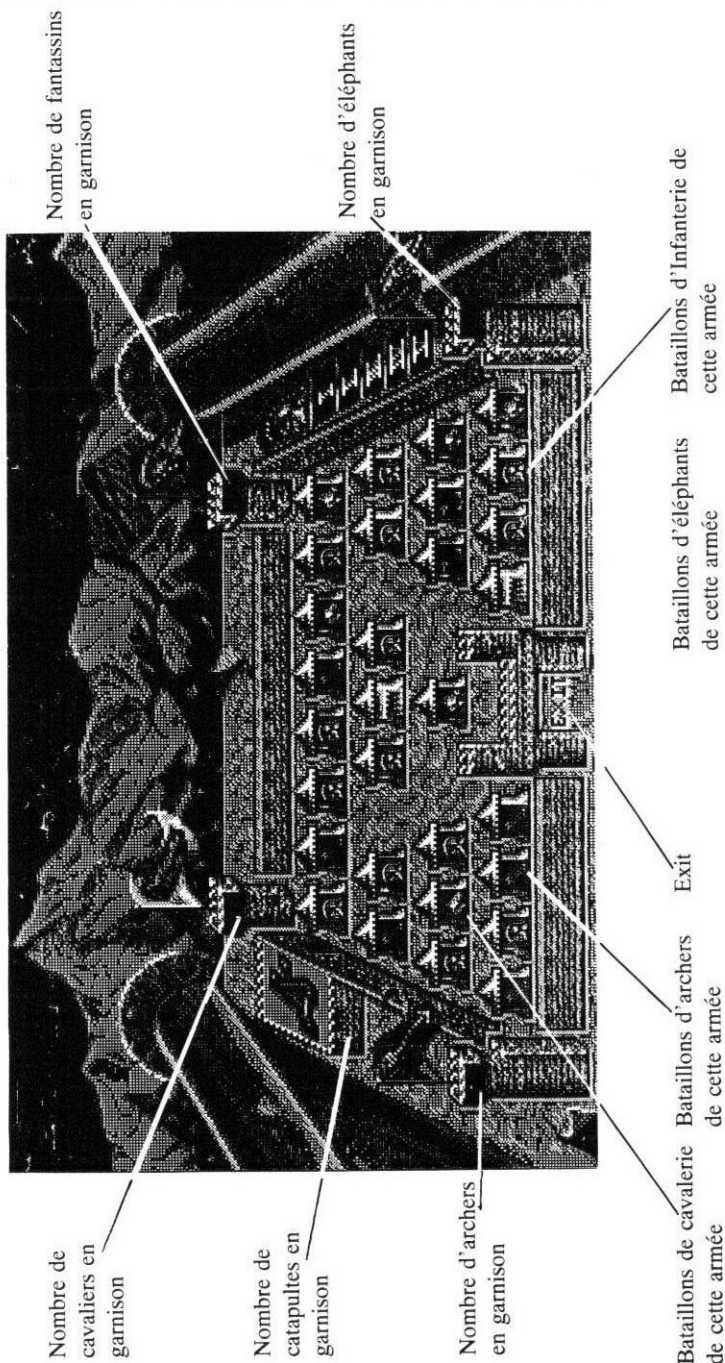
Menu Général



Menu du jeu



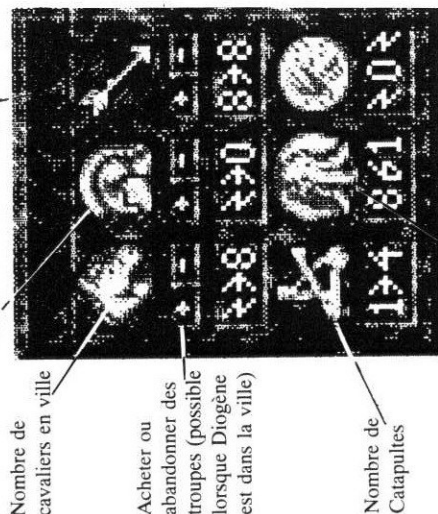
ICONES DE GARNISONS



- NOTES:
1. Cliquer sur une tour ou sur une catapulte pour créer un nouveau bataillon
 2. Cliquer sur la tente/bataillon pour éditer un bataillon

ICONES DE LA VILLE

Nombre de fantassins en ville
Nombre d'archers en ville



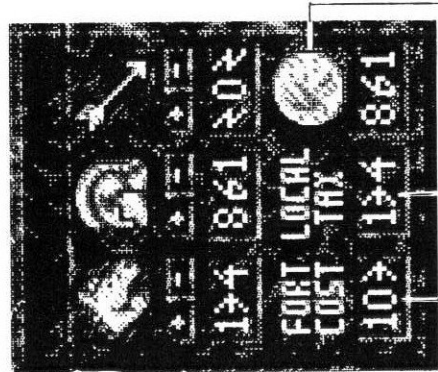
Nombre de cavaliers en ville

Acheter ou abandonner des troupes (possible lorsque Diogène est dans la ville)

Nombre de Catapultes

Nombre d'éléphants

ICONES DE LA VILLE



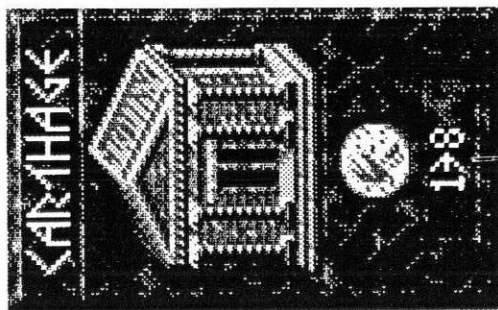
Solde actuelle payée à la garnison de la ville

Argent généré par les impôts locaux sur le (directement lié à l'argent détenu par la ville)

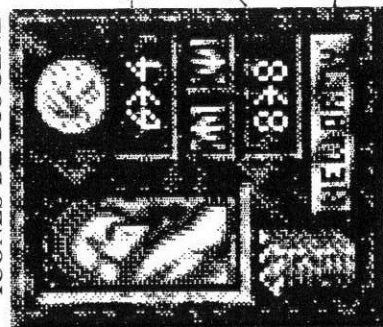
Exchange entre Coût du Fort/Impôts Locaux et affichage Catapulte/Eléphant

Argent disponible dans le Trésor de Carthage

ICONES DE CARTHAGE



ICONES DE DIOGENE



Argent détenu par Diogène

Argent détenu par la ville

Créer une nouvelle armée

ICONES DE BATAILLON

Nombre du Bataillon
Endurance actuelle du bataillon
Loyauté/expérience du bataillon



REMARQUES GENERALES

Une distribution équitable de l'argent est nécessaire car chaque ville doit avoir suffisamment d'argent pour entretenir son armée et aussi pour maintenir une économie équilibrée à Carthage.

La solde de l'armée est prélevée dans les coffres de Carthage alors que les garnisons sont payées par les villes dans lesquelles elles sont basées.

Quand Diogène se trouve dans une ville, de nouvelles icônes sont disponibles pour acheter ou vendre des archers, de l'infanterie ou de la cavalerie.

Il est plus difficile de voyager ou de se battre dans un paysage montagneux ou vallonné.

Essayez d'avoir l'avantage de la hauteur lorsque vous êtes en plein conflit.

Vous ne pouvez positionner les bataillons que lorsque les Généraux sont à l'écran.

Pour éviter ou vous retirer d'une confrontation, cliquez sur le Général de l'armée.

Les armées doivent voyager par les routes, mais contrairement à Diogène, ne doivent pas forcément passer par toutes les villes sur leur chemin.

Les romains assiègent les garnisons en les épuisant lentement avec leurs catapultes et les envahissent ensuite. Le seul moyen d'arrêter leur siège est de les attaquer . . . de l'extérieur.

Protégez votre Général à tout prix: les soldats désertent quand ils n'ont pas de chef.

Pour vaincre l'ennemi, votre armée doit détruire son Général, représenté par un casque argenté.

ATTENTION AUX VIRUS

Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. PSYGNOSIS n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus. Voir les limites de garantie pour plus de détails.

KARTHAGO

DIE PUNISCHEN KRIEGE – EINE HISTORIE

Karthago war eine blühende phoenizische Stadt am Golf von Tunesien. Nach den Überlieferungen wurde sie im Jahre 814 vC von Emigranten unter der Führung von Prinzessin Dido vom libanesischen Hafen Tyre aus gegründet.

Karthago wuchs und wurde zur führenden phoenizischen Kolonie in Nord-Afrika und Spanien. Konflikte mit anderen Weltmächten waren unvermeidbar.

Die drei punischen Kriege wurden von Karthagern und Römern geführt:

Erster punischer Krieg – 264 bis 241 vC:

Die Karthager wurden zur See geschlagen und mußten ihre Festungen auf Ost-Sizilien aufgeben. Doch unter Hamilcar Barca – einem karthagischen General, dem Vater Hannibals – bauten



sie ihre Armeen wieder auf, und gründeten ein neues Imperium in Spanien. Von hier zog Hannibal mit seinen Soldaten los. Es begann der

Zweite punische Krieg – 218 bis 201 vC:

Hannibal überwand die Pyrenäen und die Alpen und zerschmetterte die römischen Truppen in Cannae in Italien, bevor sie sich auch nur sammeln konnten, wurde dann nach Afrika zurückgedrängt und wahrscheinlich in Zama (jetzt in Algerien) im Jahre 202 vC überwältigt. Fünfzig Jahre später folgte der

Dritte punische Krieg – 149 bis 146 vC:

Unter dem Einfluß von Cato dem Zensor wuchs der Neid und die Angst vor Karthagos Wiederaufstieg zu einer Handelsmacht. Es wurde eine gigantische Armee ausgesandt, Karthago dem Erdboden gleichzumachen. Eine zweijährige Belagerung der alten Stadt folgte.

Unter der Führung von Publius Scipio – dem späteren römischen Gouverneur in Afrika – wurde Karthago im Jahre 146 vC von den römischen Truppen überrannt. Die Bevölkerung Karthagos – bis zur Unterwerfung auf etwa 50.000 Menschen geschrumpft – wurde in die Sklaverei verkauft. Die Stadt wurde geschliffen und die Region zu einer römischen Provinz.

Julius Caesar siedelte im Jahre 45 vC Kolonisten in dieser Provinz an, jedoch verkam sie zu einem Piraten-Nest, als sie von einem germanischen Volksstamm, den Vandalen, erobert wurde.

Karthago wurde im Jahre 698 nC endgültig von Arabern zerstört.

1985 unterzeichnete der Bürgermeister von Rom einen Friedensvertrag mit Vertretern aus Karthago.

Die Geschichte eines Helden

Diogenes, geboren im Jahre 170 vC, wuchs mit Geschichten über tapfere Krieger, die mit Hannibal und dessen Vater gegen die Macht des römischen Imperiums gekämpft haben, auf. Mit dem Traum, eines Tages zur kämpfenden Legende zu werden, war es eine einfache Entscheidung, den karthagischen Armeen beizutreten.

Er trainierte hart und lernte schnell, verbesserte seine Kampfkraft und sein taktisches Wissen bis zur Perfektion . . . Doch seine Stärke war der Streitwagen. Schnell wurde er zum Kommandant einer Garnison, der nichts mehr liebte, als die schlagenden Zügel in der Hand, den Klang donnernder Hufe auf dem Weg und vor allem den Reiz des Sieges. Kein Karthager konnte ihn in seiner Fahrkunst schlagen, seine Geschwindigkeit übertreffen.

Doch Diogenes ersehnte den Krieg . . . Und er mußte nicht lange warten:

146 vC; Rom hat beschlossen, für jetzt und immerdar den größten und einzigen Mitstreiter um die Weltherrschaft durch die Entsendung mächtiger Truppen zu vernichten.

Die Armeen und Seestreitkräfte, die in schweren Kriegen und Dekaden relativen Friedens verbraucht wurden, stehen hilflos der Macht Roms gegenüber.

Zu dieser Zeit plagten Diogenes Alpträume einer angreifenden römischen Armee, die über karthagisches Land auf eine unvorbereitete Stadt zu marschierte. Er verstand diese Bilder nicht, die ihn verfolgten, noch konnte er sie anderen erklären.

Eines Nachts erschien ihm in seinem Alptraum die Göttin Tanit, die ihn vor dem bevorstehenden Angriff warnte. Sie erklärte ihm, daß sie ihm zum Schutz ihrer loyalen Truppen diese Bilder geschickt habe, und ihm die Macht des Sehenden verliehen hatte.

Mit dieser Gabe war es Diogenes möglich, die Stellungen der Invasionstruppen zu finden. Obwohl er nicht in die Zukunft blicken konnte, war es ihm dennoch möglich, durch ständige Beobachtung der Bewegungen der Römer, diese auszumanövrieren und mit etwas Glück den Vormarsch auf Karthago zu stoppen.

Diogenes überzeugte den karthagischen General Hasdrabul von der Echtheit seiner Gabe, und von der Notwendigkeit der schweren Aufgabe von den Städten im Land die Mittel zusammenzuholen, die nötig waren, eine schlagkräftige Armee gegen den römischen Angriff aufzustellen.

KARTHAGO – DAS SPIEL

In dieser einzigartigen Kombination von Arcade- und Strategie-Elementen ist es Deine Aufgabe, als Diogenes die Römer von der Zerstörung Karthagos abzuhalten.

Die Städte von Karthago, Deine Kräfte und die anstürmenden römischen Legionen werden auf einer Karte dargestellt, die mit 3D-Fraktalen aufgebaut wird.

Zu Beginn des Spieles befindest Du Dich in der Stadt Karthago, Deine Truppen sind zufällig im Lande verteilt.

Mit der gottgegebenen Gabe erfaßt Du die Situation und rast in Deinem Streitwagen zu ausgewählten Städten, um dort das Geld für die Aufstellung, Ausrüstung und den Unterhalt der nötigen Truppen zu besorgen, die gegen die Römer eingesetzt werden sollen.

Während Du Dich in den Städten rund um die Stadt Karthago aufhältst kannst Du aus den Reserven dieser Städte neue Truppen rekrutieren. Es ist Deine Entscheidung, ob Du diese Truppen zum Schutz der Städte einsetzt, oder gegen die römischen Truppen marschieren läßt.

In nur kurzer Zeit- fünf Minuten in Echtzeit – bevor die römische Armee, so um die 25.500 Mann stark, gegen Karthago marschiert, mußt Du die Truppen und die Gelder zusammenhaben.

Bis zu fünf mobile Armeen kannst Du kontrollieren, die sowohl Garnisons-Truppen verstärken, als auch direkt gegen die römischen Angreifer vorgehen können. Jede mobile Armee kann aus bis zu 30 Bataillonen – Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen – bestehen. Jedes Bataillon hat bis zu 99 Mann Stärke.

Deine Armeen müssen sehr schnell Stärke, Erfahrung und vor allem auch Loyalität bekommen, um gegen die erprobten Römer bestehen zu können. Die prozentualen Werte der Loyalität und Stärke müssen hochgehalten werden, um das Beste aus den Männern herauszuholen. Eine erschöpfte Armee kann sich in einer Garnison, oder in einem Lager am Wegesrand erholen.

Karthagische Städte zeigen stolz ihre Fahnen – in eroberten Orten stehen die Standarten der Römer. Goldene Helme kennzeichnen die karthagische Armee, silberne die römischen Truppen.

Während Karthago widersteht, unterlaufen mutige Händler mit ihren Schiffen die römische Blockade, um Gold und Silber nach Hause zu bringen. Für eine reibungslose Versorgung – z.B. die Auszahlung des Soldes an die Armee, ohne auf Reserven zurückgreifen zu müssen – müssen mehr und mehr Übersee-Geschäfte getätigt werden, wodurch wiederum mehr Geld nach Karthago kommt und Dir zur Verfügung steht.

Deine Reisen im Streitwagen von Stadt zu Stadt, um Geld zu besorgen, werden immer gefährlicher, da die Römer in ständig wachsender Zahl Assassinen gegen Dich einsetzen, die mit eigenen, schwer bewaffneten Kampfwagen ausgerüstet sind, und Dich vom Weg abdrängen wollen.

Kommst Du in eine Garnison, die von Römern belagert wird, oder erobert wurde, wirst Du solange gefangen gehalten, bis Karthago das Losegeld für Dich aufbringen kann. Du solltest keine Straßen benutzen, die zu römisch eroberten Garnisonen führen, wenn Du nicht gefangen genommen werden willst.

In dem Moment, wo die Römer die Stadt Karthago einnehmen, ist der Kampf verloren.

DEIN STREITWAGEN WARTET

Hast Du eine Stadt ausgewählt, die Du besuchen möchtest – Diogenes Icon anklicken und hinführen -, wechselt das Bild in die 3D-Sicht aus Deinem Streitwagen. Mit sicherer Hand und fester Peitsche treibst Du Deine Pferde über raue Wege, ständig Gegenständen ausweichend und Dich gegen die Angriffe römischer Wagenlenker zur Wehr setzend, die Deine Mission vorzeitig beenden wollen.

Du mußt auf der Straße bleiben, und Deinen Wagen um kleinere Objekte, wie Felsen und Äste, herumlenken. Zusammenstöße mit diesen Objekten führen sofort zu kleineren Schäden an Deinem Wagen, so daß Du irgendwann ein Rad verlieren wirst. Außerdem verlierst Du durch den Ruck Geld, das hinten vom Wagen fällt. Veräßt Du die Straße, bleibt Dein Streitwagen stehen, und Du verlierst kostbare Zeit.

Kommst Du einem gegnerischen Kampfwagen zu nahe, wechselt das Bild erneut, zu einer Darstellung des Kampfes, in dem Du Dich mit Deiner Peitsche und den Armierungen Deines Wagens gegen den Feind zur Wehr setzen mußt.

Schäden an den Rädern machen sich durch unruhigen Lauf bemerkbar. Wird der Geradeauslauf zu unruhig, verlierst Du ein Rad.

Im Kampfbild wird die Geschwindigkeit halbiert, und Deine Pferde halten den Wagen instinktiv auf der Straße.

Bist Du im Kampf gegen den Römer siegreich, wechselt das Bild wieder zum Blickwinkel aus der Position des Wagenlenkers.

Verlierst Du den Kampf, verlierst Du auch all Dein Geld, und mußt in die letzte Stadt, die Du besucht hast, zurückhumpeln.

LADANWEISUNGEN

Schalte den Computer und alle angeschlossenen Geräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden aus. Nichtbeachtung dieses Hinweises kann zur Verseuchung der CARTHAGO-Originaldisketten mit einem Virus führen. Beachte unbedingt die Virus-Warnung, sowie die Gewährleistungs-Bedingungen auf Seite 41.

■ ATARI ST VERSION

Lege die CARTHAGE-Diskette 1 in das Laufwerk A; ein. Schalte erst den Monitor/das TV-Gerät und dann den Rechner an.

CARTHAGE wird mit einem Joystick an Port 2 gespielt.

■ AMIGA VERSION

Schalte den Monitor und den Computer an. Wird eine Kickstart-Diskette gefordert, lege sie bitte in Laufwerk DFO: ein. Bei der Aufforderung die Workbench-Diskette einzulegen, legst Du bitte die CARTHAGE-Diskette 1 in des Laufwerk DFO: ein

CARTHAGE wird mit einem Joystick an Port 2 gespielt.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht nach spätestens 45 Sekunden, kann ein Fehler in Deinem Computer-System vorliegen. Überprüfe alle Anschlüsse der Verbindungs- und Versorgungsleitungen und folge genau den oben angegebenen Instruktionen. Wenn Du sicher bist, daß Dein Computer einwandfrei arbeitet, andere Programme werden z.B. korrekt geladen, und das Programm CARTHAGE wird immer noch nicht gestartet, kann Dir eine fehlerhafte Diskette vorliegen. Du erhältst in diesem Fall eine fehlerfreie Kopie des Programmes, wenn Du Deine defekte Original-Diskette an die Psygnosis Ltd. einsenden. Alle Psygnosis Produkte unterliegen der vollen Gewährleistung. Beachte die entsprechenden Hinweise auf Seite 41.

DIE KONTROLLEN

DER STREITWAGEN

Joystick:

Blick von hinten:

Hoch:

Beschleunigen

Runter:

Bremsen

Links:

Nach Links lenken

Rechts:

Nach Rechts lenken

Aufsicht:

Wie vor, jedoch schlägt Diogenes mit der Peitsche durch Druck auf den Feuerknopf in die Richtung, in die der Joystick gedrückt wird.

STRATEGIE

Klicke RMT (rechte Mouse-Taste) auf einer Stadt zur Ausgabe von Informationen über die Stärke der Garnison: Kavallerie, Infanterie, Bogenschützen, Katapulte, Elefanten und Guthaben.

Klicke RMT auf das Icon, um es zu schließen.

Klicke LMT auf das Icon um es vorzuholen.

Klicke Diogenes an (er wird durch einen großen goldenen Helm markiert) um sein Guthaben und das der Stadt, in der er sich befindet, anzuzeigen und den Transfer von Geld bzw. die Rekrutierung von neuen Armeen zu ermöglichen.

Klicke zur Aufstellung einer Armee den kleinen goldenen Helm an, während Du in einer Garnison bist. Du bekommst dann alle Daten über die Stärke der Festung der Stadt. Die vier Türme stehen für die Kavallerie, die Bogenschützen, die Elefanten und die Infanterie. Ein Außengebäude zeigt die Stärke der Katapulte.

Klicke jeden Turm an, um ein Bataillon zu gründen. Das geht natürlich nur, wenn noch Reserven vorhanden sind.

Du kannst hier auch eine Armee aus den Diensten entlassen.

Rechts von der Garnison stehen fünf römische Zahlen, jede für eine Deiner Armeen. Klicke die Nummern an, um Daten der dazugehörenden Armee zu bekommen. Du bekommst nur Daten von Armeen, die sich in der Garnison befinden, in der Du Dich aufhältst.

Die Zelte stehen für Bataillone. Du kannst durch Anklicken der Zelte Deine Armeen umgestalten: Verringerung/Erhöhung der Truppenstärke oder Bataillone aus den Diensten entlassen.

Um eine Armee in Marsch zu setzen, klickst Du LMT auf den General (goldener Helm) und ziehst ihn zum Ziel. Klicke den General erneut an, um die Armee zu stoppen.

KONFRONTATION

In einem etwa achtfachen Zoom werden die Armeen in einzelnen Bataillonen dargestellt, jedes Bataillon mit einer Fahne gekennzeichnet.

Klicke LMT auf eine Bataillons-Fahne, um die Zahl der Männer und das Ziel eines gegebenen Vormarsches anzuzeigen.

Um eine Armee zu stoppen und auf den Kampf vorzubereiten, klickst Du den General an. Nur wenn eine Armee in Stellung gegangen ist, kannst Du die Bataillone einzeln bewegen.

Um Kavallerie-, Infanterie -oder Elefanten-Einheiten zu bewegen, klicke sie einfach an und ziehe sie auf das gewünschte Ziel. Eine Linie zeigt die Marschroute an.

Ziehe ein Bataillon auf ein anderes, und es wird diesem folgen oder es angreifen.

Ziehe Bogenschützen auf die Feinde, damit sie den Beschuß beginnen.

Treffer werden nur erzielt, wenn der Gegner in Reichweite ist.

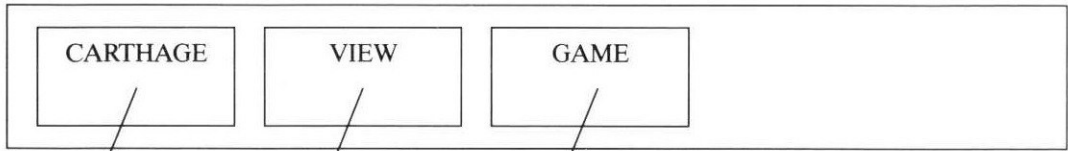
Du hast unbegrenzte Vorräte an Pfeilen.

Katapulte arbeiten in der gleichen Art wie Bogenschützen, nur daß sie auf größere Distanz und mit höherer Wirkung treffen.

Während eines Kampfes nimmt die Stärke des Bataillons, die Loyalität und die Zahl der Männer ab. Je erfolgreicher der Kampf beendet wird, desto höher ist der Loyalitäts- und Erfahrungszuwachs.

Um einen Kampf zu gewinnen, muß der gegnerische General vernichtet werden.

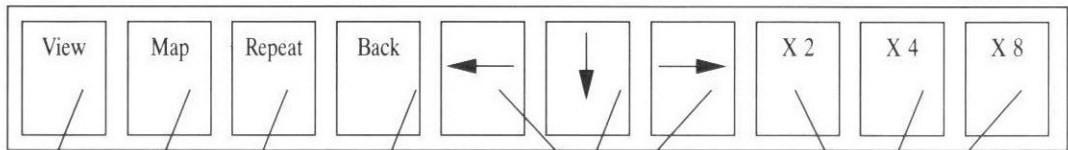
Hauptmenü



Danksagungen

Blick-Menü

Spiel-Menü



Blick
Menü

2-D
Karte
von
Karthago

Zeigt
bis zu
zwölf
Schnappschüsse

Zurück

Blickwinkel
verschieben

Größe des Landcursors

Spiel-Menü



Spiel-
stand
sichern

Spiel-
stand
laden

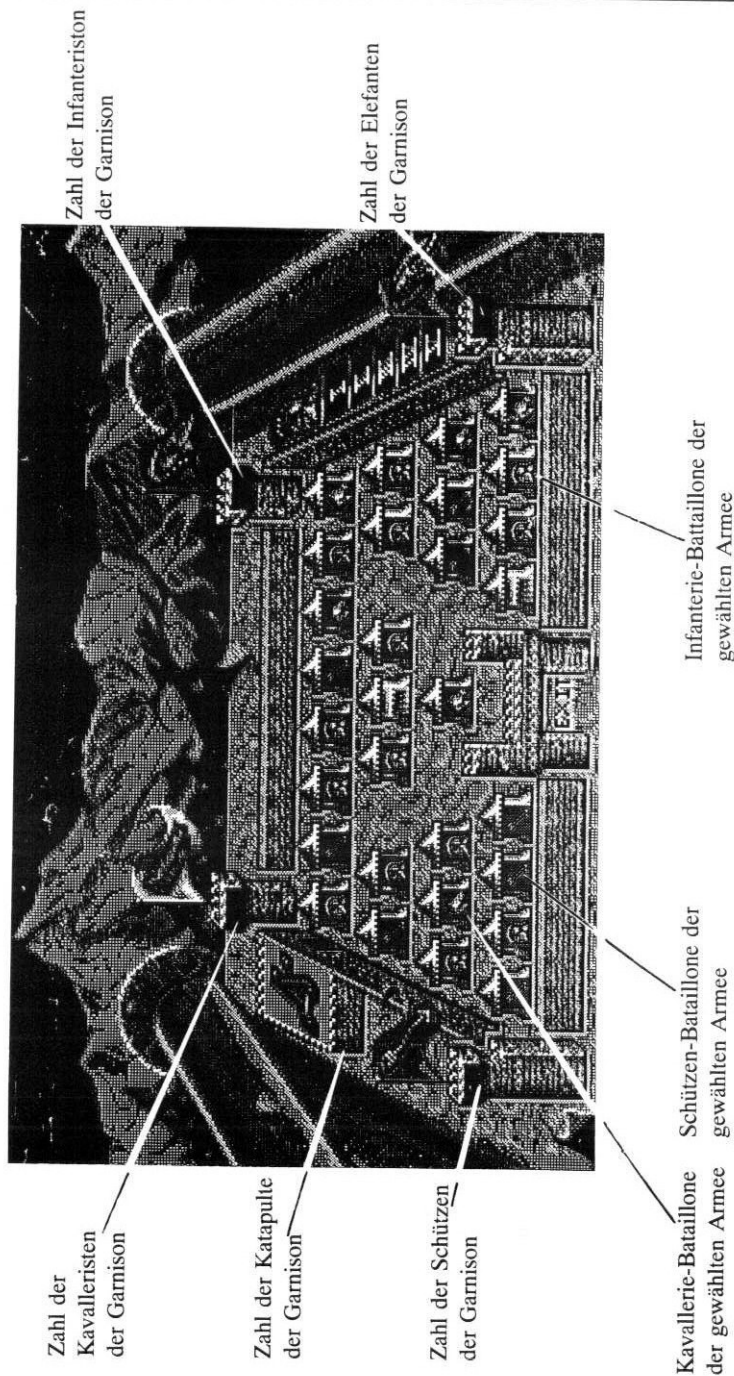
Ablauf-
gesch-
windig-
keit
erhöhen

Ablauf-
gesch-
windig-
keit
verrin-
gern

Neustart

Ablaufgeschwin-
digkeit

GARNISONS – ICONS



HINWEIS:

1. Turm oder Katapult anklicken, um neues Bataillon aufzubauen
2. Zelt/Bataillon anklicken, um Bataillon zu bearbeiten

STADT-ICONS

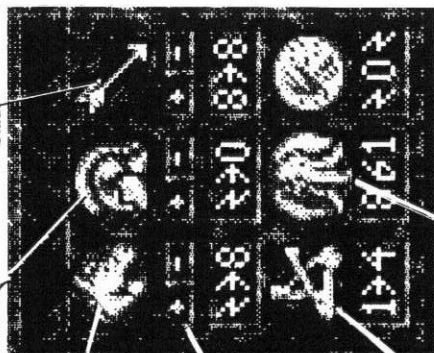
Zahl der
Infanteristen der
Stadt

Zahl der
Kavalleristen
der Stadt

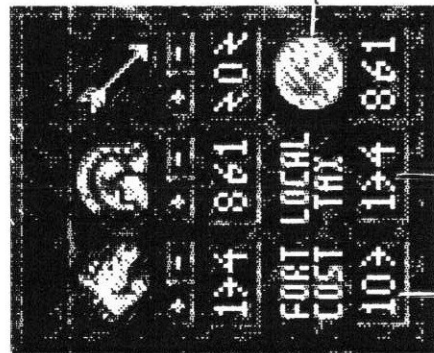
Truppen anheuern
oder entlassen
(nur möglich,
wenn Diogenes
in der Stadt ist)

Zahl der Katapulte

Zahl der Elefanten



STADT-ICONS

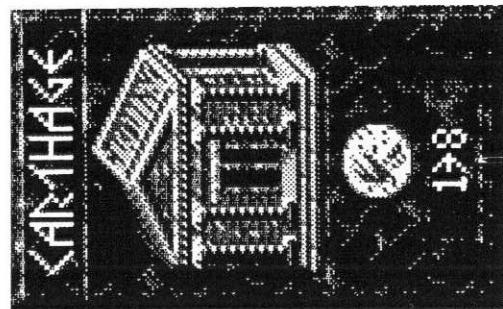


Laufende
Zahlungen an die
Garnison der
Stadt

Gelder aus der
örtlichen
Einkommensteuer
(im Verhältnis
zur Menge des
Geldes in der
Stadt)

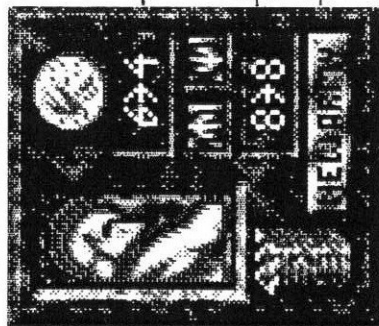
Schaltet
zwischen
Anzeige
Fort-Kosten/
örtliche Steuern
und Katapult/
Elefanten

KARTHAGO ICON



Rücklagen von
Karthago

DIOGENES ICON



-Diogenes Rücklagen

-Rücklagen der
gewählten Stadt

-Neue Armee aufbauen

BATAILLONS- ICON

Bataillons-Angehörige
Ausdauer des Bataillons
Loyalität/Erfahrung des
Bataillons



VIRUS WARNUNG

Die Psygnosis Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn das Produkt durch den Einfluß von Viren-Programmen oder Virus-Schutzprogrammen zerstört wurde. Bitte Beachten Sie die folgenden Hinweise.

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs- oder Vervielfältigungs-Fehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden.

Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Verseuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Wurde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2,50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

DANKSAGUNG

Programmierung: David Worrall
Spiel-Design: David Worrall & Geff Bramfitt
Graphiken: Geff Bramfitt
Ergänzende Graphiken: Jim Bowers & Neil Thompson
Sound: David Worrall & Tim Wright
Artwork: Christos Achilleos
Original-Text: Nik Wild
Übersetzung ins Deutsche von United Software

CARTAGINE – IL GIOCO

In quest'unica combinazione di strategia arcade, il tuo scopo, nei panni di Diogene, è di prevenire la distruzione di Cartagine da parte dei Romani.

Mappe tridimensionali, mostrano la posizione delle città di Cartagine, le tue forze e l'avanzamento delle legioni Romane.

All'inizio del gioco sei nella città di Cartagine con le tue forze distribuite casualmente in tutte le altre città del territorio.

Usando le tue doti divine accerti la situazione, mandi a tutta velocità il tuo carro nelle città prescelte, il per consegnare soldi, costruire, ed avvisare gli eserciti usi modo migliore di contrastare l'invasione romana.

Mentre starai in città – (diverse da Cartagine)-creerai delle truppe di riserva per la città. Una volta create, deciderai se inviare per incontrare le forze Romane o se lasciarle di guardia alla città.

Hai poco tempo (tempo reale 5 minuti) per formare le forze e distribuire soldi prima che le armate Romane – di solito intorno a 2.500 uomini – inizino a marciare verso Cartagine.

Puoi avere un massimo di cinque armate mobili sotto il tuo controllo che possono essere usate o per rafforzare le truppe di guarnigione oppure per ingaggiare dei Romani per combattere. Ogni armata mobile consiste in non più di 30 battaglioni – cavalleria, fanteria ed arcieri – ed ogni battaglione con non più di 99 uomini.

Diversamente dalle truppe, elefanti e catapulte non possono essere comprati o venduti, anche se all'inizio del gioco, certi sono sparsi in tutte le città e dovrebbero essere raccolti al più presto, prima che i Romani ci mettano le mani sopra.

Le tue truppe hanno bisogno di aumentare la loro forza, esperienza e lealtà per migliorare le loro prove di combattimento. La percentuale di forza e lealtà dovrebbe essere tenuta alta per avere il meglio dai tuoi uomini. Una truppa stanca riposerà nella guarnigione o in campi sui margini delle strade.

Le bandiere rappresentano le città di Cartagine mentre gli standardi Romani descrivono le città catturate; gli elmetti d'oro sono truppe Cartaginesi, gli elmetti argentati forze Romane.

Mentre Cartagine resiste, le sue veloci navi mercantili evitano l'assedio Romano per portarti a casa oro ed argento da farti distribuire. Mantenendo una buona economia – e cioè avendo il sufficiente in ogni città per le paghe con nessuna merce ferma –

incoraggia maggiormente il commercio oltremare con Cartagine e conseguentemente più soldi per te da distribuire.

I tuoi trasporti di denaro sono ostacolati determinati assassini Romani, equipaggiati con i loro carri chiodati, che cercano di investirti.

Se dovessi visitare una guarnigione che è stata assediata o invasa dai Romani, verrai preso prigioniero finché Cartagine potrà permettersi il tuo riscatto. Non puoi viaggiare sulle strade in direzione delle guarnigioni Romane e se provi verrai catturato.

Appena i Romano entreranno in possesso di Cartagine il conflitto sarà perso.

NOTE GENERALI

Una buona distribuzione di soldi è necessaria per ogni città per aumentare la cassa per mantenere le sue truppe protette ed inoltre per mantenere un'economia bilanciata di Cartagine.

Le paghe della truppa sono descritte dal forziere mentre le truppe della guarnigione sono pagate dalla città dove sono di base.

Se Diogene si trova in una città selezionata, delle icone aggiuntive sono disponibili per comprare o vendere arcieri, fanteria o cavalleria.

E' duro viaggiare o combattere in salita.

Quando sarai in combattimento cerca di essere in vantaggio di altitudine.

Per ritirarsi da uno scontro, clicca sul generale della truppa.

Le truppe devono viaggiare sulle strade, ma, diversamente da Diogene, non devono passare da ogni città.

I Romani assediano le guarnigioni con catapulte, poi invasi. L'unico modo per fermare tutto ciò è di attaccarli . . . da fuori.

Proteggi a tutti i costi il tuo generale: le truppe disertano senza generale.

Per sconfiggere il nemico la tua truppa deve distruggere il generale – rappresentato da un elmetto d'argento.

IL TUO CARRO ATTENDE

Una volta che selezioni una città da visitare - clicca nell'icona "drag Diogene" lo schermo cambia in una prospettiva tridimensionale che inquadra il tuo carro da dietro.

Frustando i tuoi cavalli portandoli ad una velocità pazzesca ti lanci lungo le strade, superando ostacoli e sbarazzandoti dei carri Romani pronti a non farti raggiungere la tua destinazione.

Devi stare sulla strada guidando il tuo carro intorno piccoli oggetti come rocce e tronchi. Colpendo questi ostacoli si causerà un immediato lieve danno al tuo carro, ma si accumula ed una ruota potrebbe cadere. Inoltre, ogni colpo che prenderai causerà la perdita dei soldi da dietro il tuo carro. Lasciando la strada il tuo carro si fermerà, perdendo tempo prezioso.

Quando vicino ad altri carri, il display cambia in una vista dall'alto. Usa la tua frusta e le tue ruote chiodate per liberarti dagli avversari Romani.

Il danno della ruota è descritto da un dondolamento; troppo dondolamento e le ruote verranno via.

Nella vista dall'alto, la velocità del gioco è dimezzata, ed il cavallo manterrà istintivamente il carro sulla strada.

Se tu dovessi risultare vincitore della battaglia, lo schermo ritorna alla visione reale e tu continui verso la tua destinazione.

Se tu dovessi risultare la vittima, perderai tutti i tuoi soldi e dovrai rimandarlo alla città in cui eri prima.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Prima di caricare il gioco spegni sempre il tuo computer per almeno 30 secondi. La mancata esecuzione di ciò potrebbe contaminare i dischi di "CARTHAGE" con un virus. Per maggior informazione controlla gli avvertimenti sui visrus e le informazioni a pag 16.

■ VERSIONE ATARI ST

Inserisci il disco 1 di CARTHAGE. Accendi lo schermo poi il tuo computer. Quando ti verrà richiesto inserisci il disco 2.

CARTHAGE è giocato con un joystick inserito nella seconda porta del joystick.

■ VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Se necessario inserisci il disco d'avvio. Quando il workbench è richiesto inserisci il disco 1 di CARTHAGE nel drive interno. Quando pronto inserisci il disco 2.

CARTHAGE è giocato con un joystick inserito nella seconda porta del joystick.

INFORMAZIONI DI CARICAMENTO

Se il titolo non appare entro 45 secondi ci potrebbe essere un problema con il sistema del tuo computer. Controlla i collegamenti e che le informazioni sopra descritte siano state seguite correttamente. Se sei sicuro che il tuo computer funziona correttamente (e cioè che altri caricamenti software hanno successo) e sono ancora in grado di caricare CARTHAGE potresti avere un disco difettoso in questo caso puoi ottenere un cambio gratis dalla Psygnosis Ltd. Tutti i prodotti della Psygnosis sono pienamente garantiti – controlla pag 16 per dettagli.

CONTROLLI

IL CARRO

Joystick:

Vista dietro

Su:	Potenza
Giù:	Frenata
Sinistra:	Manovra a sinistra
Destra:	Manovra a destra

Vista dall'alto

Controlli come sopra, ma premendo il pulsante di fuoco, Diogene frustra nella direzione dove il joystick è spinto

STRATEGIA

Clicca il tasto destro del mouse su una città per generare una icona d'informazione che mostra le forze della guarnigione: cavalleria, fanteria, arcieri, elefanti e proprietà.

Clicca il tasto destro del mouse sull'icona d'informazione per chiuderla.

Clicca il tasto sinistro del mouse sull'icona d'informazione per portarla avanti.

Clicca su Diogene – rappresentato come un grande elmetto d'oro – per mostrare la sua ricchezza e la ricchezza della città dove si trova (se alcuna) e per il trasferimento di denaro tra lui e la città ed inoltre la creazione o il congedo di una truppa.

Clicca su una truppa creata – piccolo elmetto d'oro - mentre dentro una guarnigione per generare una visione isometrica a tutto schermo della roccaforte cittadina, le sue 4 torri rappresentano la cavalleria, gli arcieri, gli elefanti e la fanteria. A parte viene rappresentata la potenza delle catapulte.

Clicca su ogni torre per creare un battaglione – questo è possibile solo se vi sono delle riserve.

Puoi anche congedare una truppa da questo punto.

Sulla destra della guarnigione ci sono cinque numeri romani che descrivono le tue cinque truppe. Clicca su un numero per mostrare i dettagli della truppa corrispondente – questo è possibile solo se la suddetta truppa è in quella guarnigione particolare.

Le tende rappresentano i battaglioni che, quando cliccati, vengono utilizzate per modificare le truppe: Aumentare/diminuire la forza o congedare i battaglioni. Ogni tenda rappresenta un battaglione.

Per far iniziare una marcia clicca col tasto sinistro del mouse sul generale – elmetto d'oro – e portalo sulla sua destinazione o bersaglio. Clicca sul generale per fermare la truppa.

SCONTRO

Un ingrandimento maggiore di 6 volte visualizza le truppe come battaglioni separati, ognuno rappresentato da una bandiera appropriata.

Clicca il tasto sinistro del mouse sulla bandiera del battaglione per visualizzare il suo numero di uomini e dirigersi alla destinazione corente se alcuna.

Per fermare una truppa e prepararla per l'attacco, clicca sul suo generale. Solo quando una truppa è stazionaria dovresti muovere i battaglioni separatamente.

Per muovere la cavalleria, fanteria o elefanti, semplicemente prendili e portali alla destinazione selezionata. Una linea è disegnata per indicare il loro percorso alla posizione richiesta.

Prendi e sposa un battaglione su un altro e seguirà (o attacherà) quel battaglione.

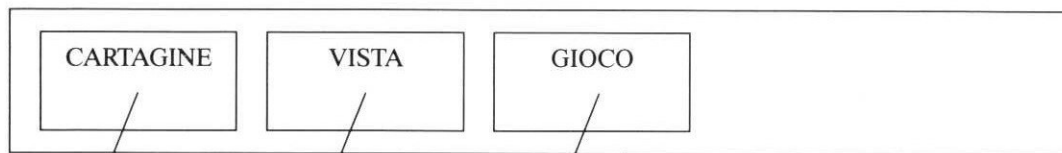
Prendi e sposa gli arcieri a combattere con il nemico, colpiranno solo se saranno alla distanza giusta.

Hai una scorta infinita di frecce.

Le catapulte funzionano similmente agli arcieri, ma sparano più avanti e la loro area per colpire è più grande.

Durante il combattimento le forze, la lealtà e il numero di uomini del tuo battaglione diminuiscono. Comunque, più i tuoi uomini hanno successo nei conflitti, più aumenterà la loro lealtà e esperienza nel combattimento.

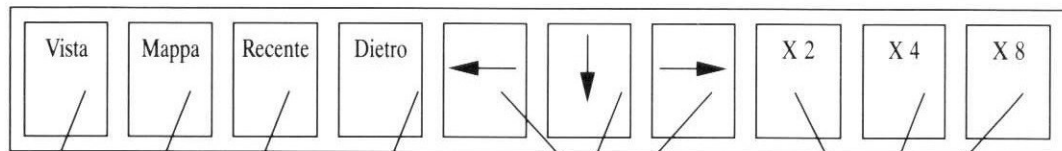
Menu Principale



Ringraziamenti

Vista menu

Menu gioco



Menu
Princ.

Mappa
2 dim. di
Cartag.

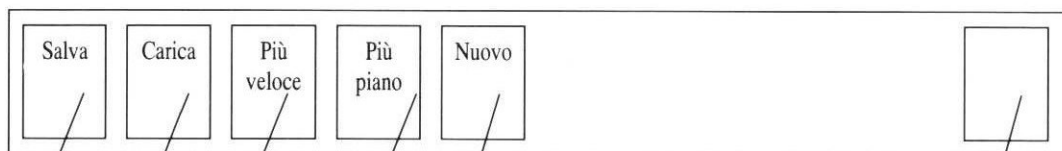
Visiona
fino a 12
parti di
viste
recenti

Zoom
fuori

Posiz. movi.

Misura curs. terr.

Menu Gioco



Salva
gioco

Carica
gioco

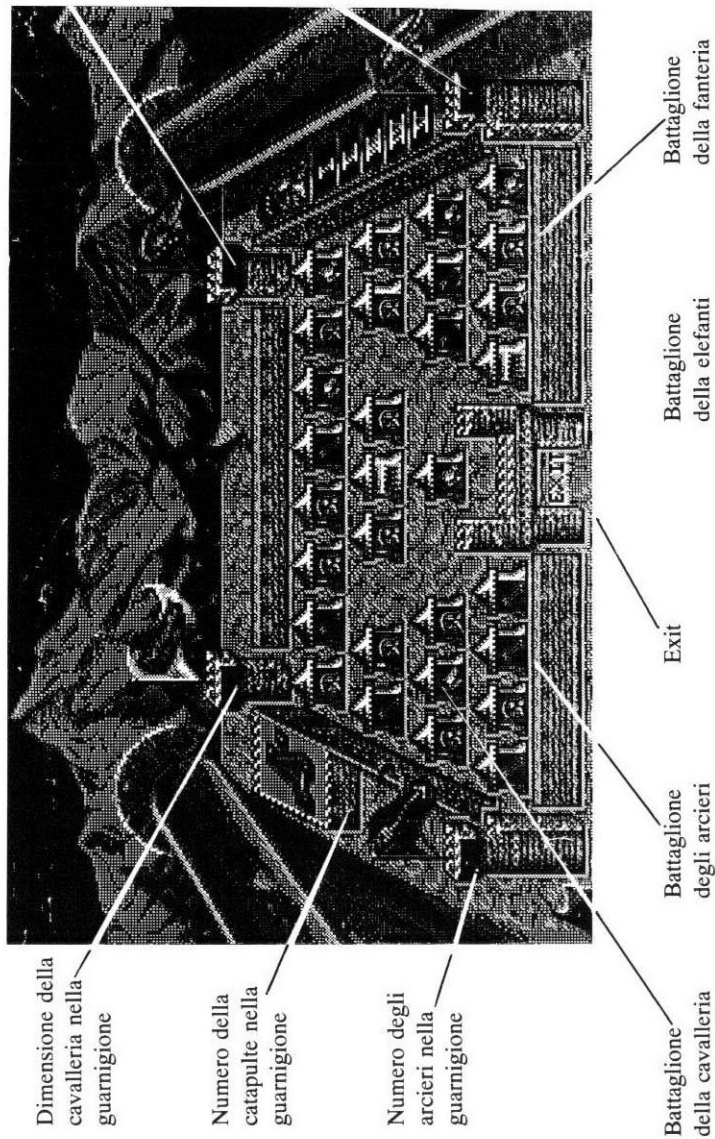
Aumenta
velocità
gioco

Dimin-
uisce
veloc.
gioco

Ricomincia

Velocità
corren
gioco

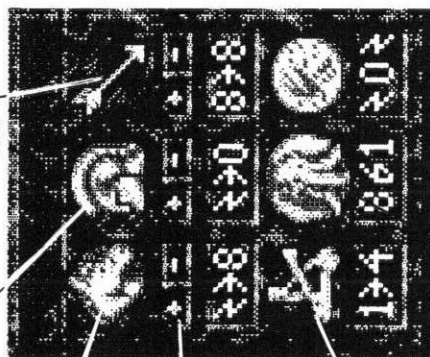
ICONA DELLA GUARNIGIONE



- PARTICOLARI:**
1. Cliccare sulla torre o sulla catapulta per creare un nuovo battaglione
 2. Cliccare sulla tenda/battaglione per eliminare un battaglione

ICONE DELLA CITTÀ

Dimensione della fanteria
Numero degli arcieri nella città



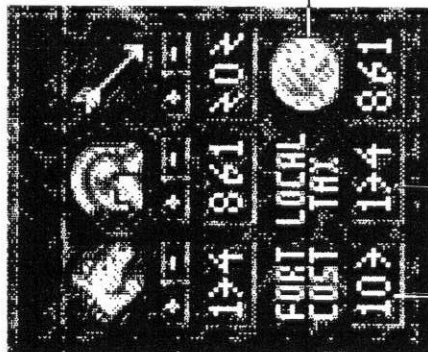
Dimensione della cavalleria

Compra o dimetti le truppe (attive solo se Diogene è in città)

Numero della catapulte

Numero degli elefanti

ICONES DELLA CITTÀ

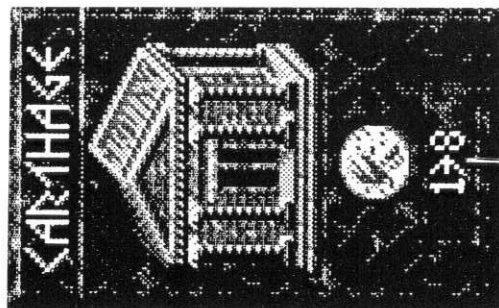


I salari pagati alla guarnigione della città

Il denaro entrante dalla tasse locali (direttamente connesso al denaro della città)

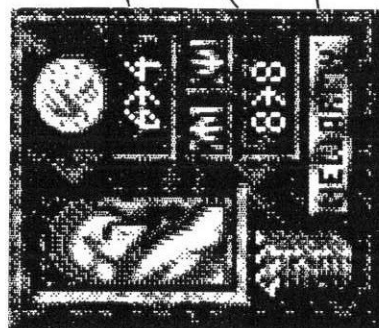
Baratta catapulte ed elefanti per affrontare i costi di manutenzione del fortino e le tasse locali

ICONA DI CARTAGINE



Somma di denaro appartenente al tesoro di Cartagine

ICONA DI DIOGENE



Somma di denaro posseduto da Diogene

Somma di denaro della città

Crea un nuovo esercito

ICONA DEL BATTAGLIONE

Dimensione del battaglione

Resistenza effettiva del battaglione

Reale lealtà ed effettiva esperienza del battaglione



