



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre, 11-49 Station Road,
Langley, Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 49442

E12001GM

CENTURION

DEFENDER OF ROME™

BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC



HANDBUCH

INHALT

Gebrauch dieses Handbuchs.....	1
Was ist in Centurion?.....	1
Schnellstart von Centurion	4
Karte	7
Rang.....	8
Beherrschen der römischen Provinzen	9
Aushandeln von Bündnissen	14
Tribute und Tributpolitik	15
Rebellionen.....	15
Räuberische Armeen	16
Spezifikationen zu den Legionen	16
Kohorten.....	18
Generäle.....	18
Landschlachten.....	19
Scipios Schlachtnotizen.....	22
Schiffe	24
Das Flaggschiff.....	25
Seeschlachten	26
Streitwagen-Wettrennen	27
Gladiator-Schaus	31
Taktik.....	32

Wir sind im Jahre 275 B.C. Durch Eroberungen und sorgfältige Diplomatie hat die römische Republik die kleinen Königreiche und Stadt-Staaten Italiass unter ihre Kontrolle gebracht. Dies ist der Zeitpunkt, da die Erben Romulus und Remus die Weltbühne betreten. Es ist der bescheidene Anfang eines Reiches, das eines Tages den größten Teil Europas, Kleinasiens und Nordafrikas beherrschen wird. Als ehrgeiziger junger Offizier haben Sie die Aufgabe Rom zu verteidigen. Sie hoffen Caesar zu werden. Ihr Schicksal - die Beherrschung der Welt.

GEBRAUCH DIESES HANDBUCHS

Da sich die Tastatur-Befehle und die Kontrollmöglichkeiten von Computer zu Computer ändern, wurde dieses Handbuch als allgemeine Einführung für das Spiel Centurion geschrieben. Sie finden darin eine Spielübersicht, Beschreibungen der Grundzüge des Spiels und historische Bemerkungen. Für Start- und Aufladeanweisungen, Tastatur-Befehle und andere computerspezifische Informationen wenden Sie sich bitte an die Referenz Karte, die in der Packung enthalten ist.

In diesem Handbuch bedeutet "wählen" die Bewegung des Pfeil-Cursors auf einen Begriff und dessen Aktivierung durch das Drücken einer Aktions-Taste. Wenden Sie sich bitte an Auswahl von Begriffen auf der Referenz Karte, um die Aktions-Tasten auf Ihrem Computer zu finden.

WAS IST IN CENTURION?

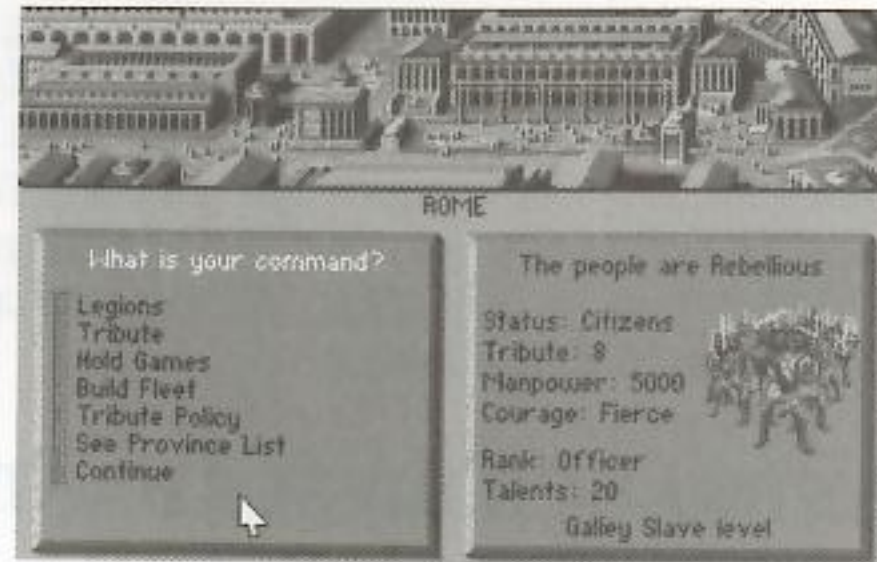
Italia - Die Anfänge eines Reiches



Zu Beginn des Spiels kontrollieren Sie nur die Provinz Italia. Der in Italia stehende Legionär kennzeichnet die einzige von Ihnen kommandierte Legion. Um nach Rom zu kommen, müssen Sie die Provinz Italia betreten. Siehe *Betreten von Provinzen* auf der Referenz Karte.

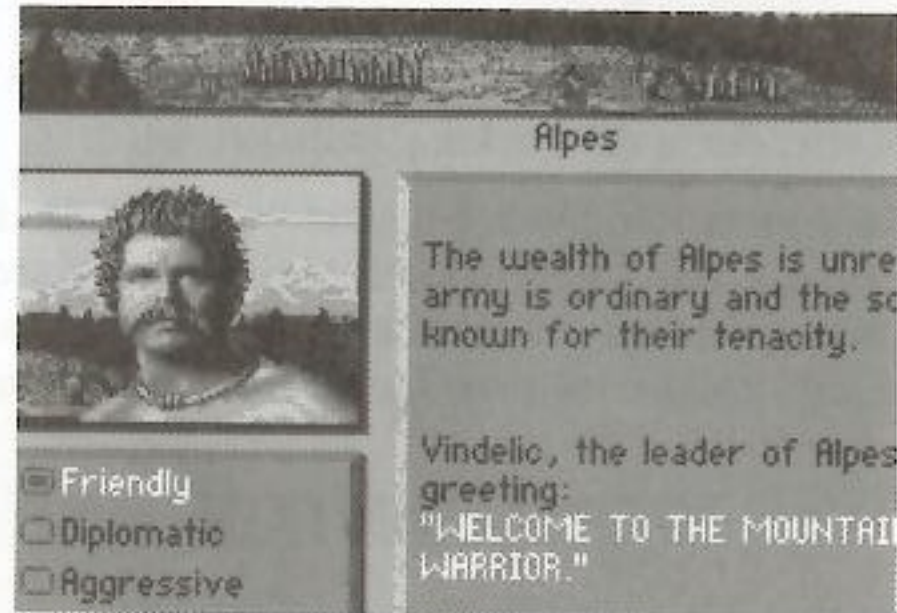
Rom, herrliches Rom

Ihre Karriere fängt mit dem Rang eines Offiziers an. Mit diesem Rang können sie nicht weitere Legionen erheben oder Flotten bauen. Und mit den zwanzig Talenten in Ihrer Finanzkasse können Sie wenig anfangen. Sie können jedoch einen höheren Rang erreichen und Ihren Reichtum durch Inbesitznahme von und Festhalten an Provinzen erhöhen. Siehe *Herrschen über römische Provinzen* für weitere Informationen zu Provinzen.



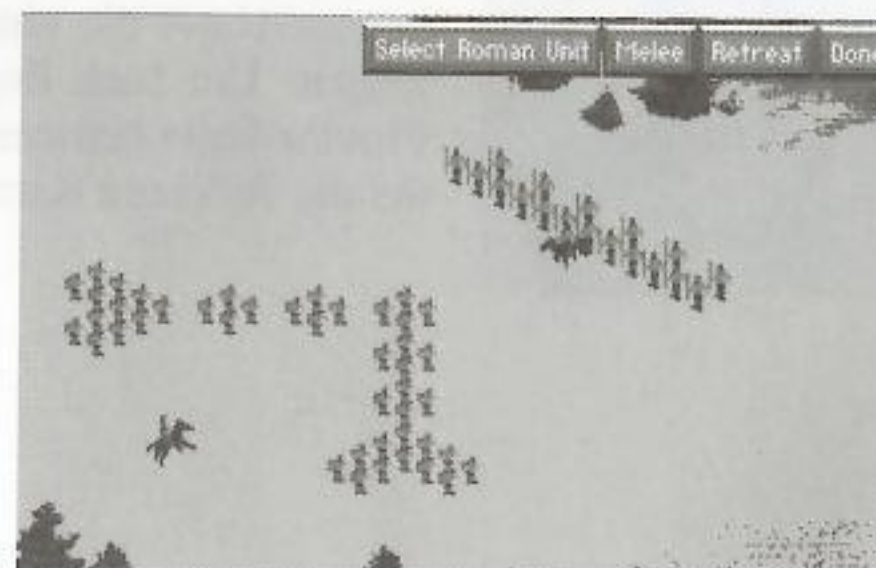
Formen von Bündnissen

Ein Gewinnen von Verbündeten mit der Zunge ist weniger aufwendig als mit dem Schwert. Wenn Sie zum ersten Mal Ihre Legionen in eine Provinz bewegen, können Sie versuchen, mit Ihren Nachbarn Bündnisse auszuhandeln. Siehe *Aushandeln von Bündnissen* für weitere Informationen zu Diplomatie und Bündnissen.



Zivilisieren durch Eroberungen

Wenn die Barbaren Ihre Diplomaten ignorieren, hören sie vielleicht auf Ihre mitgebrachten Legionen. Wenn Sie in den Krieg ziehen, wählen Sie eine Formation und eine Taktik und dann beginnt der Kampf. Während dieser Schlacht können Sie das Kampfgeschehen anhalten und individuelle Einheiten oder



Kohorten (Gruppen von Legionären oder Kavallerie) anweisen. Siehe *Spezifikationen zu den Legionen und Landschlachten* für weitere Informationen zu Legionen, Formationen und Taktiken.

Kampf gegen räuberisches Gesindel



Rom hat keinen Mangel an Feinden. Barbarische Stämme aus dem Norden fallen in Italia ein und versuchen zu plündern. Aus dem Süden schicken Städte wie Karthago organisierte Armeen in der Hoffnung Roms Machtzunahme zu stoppen. Als Soldat ist es Ihre Pflicht, Rom und dessen Verbündete gegen Fremdangriffe zu verteidigen. Siehe *Räuberische Armeen*.

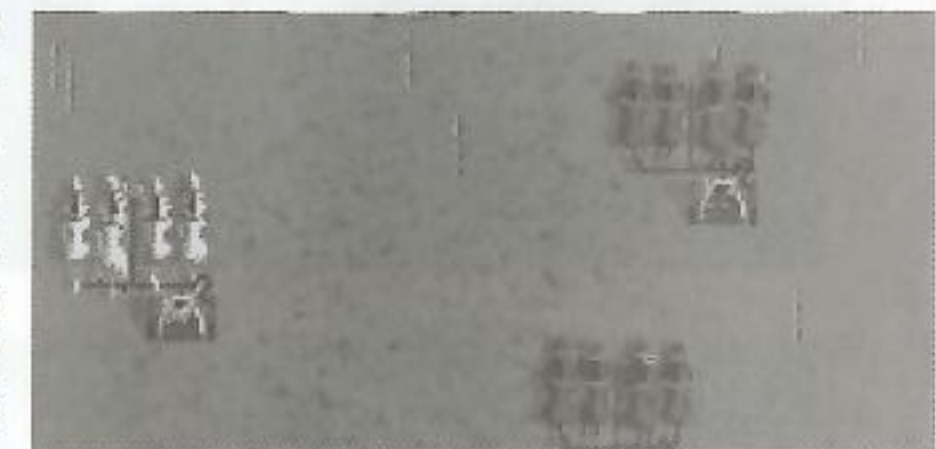


Zerstören von Feindflotten

Wenn Sie einmal einen genug hohen Rang erreicht und genügend Geld haben, können Sie Flotten bauen, um Legionen nach übersee zu schicken und um fremde Flotten anzugreifen. Siehe *Seeschlachten*.

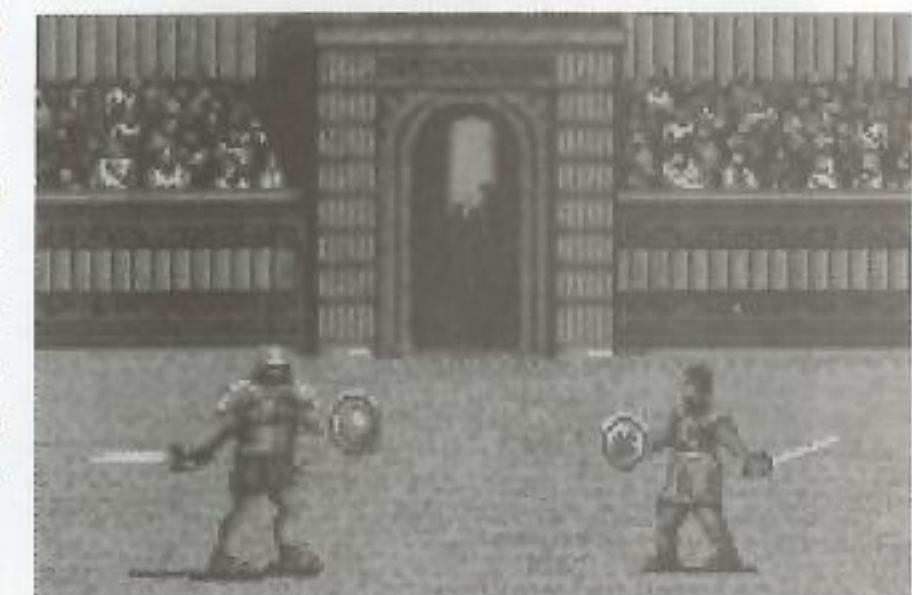
Fahren Sie Wettrennen im berühmten Zirkus Maximus

Mit genügend Talente können Sie an Streitwagen-Wettrennen in Rom teilnehmen. Ein Sieg kann Ihnen mehr Talente einbringen und Ihren Ruf verbessern. Achten Sie auf aggressive Gegner und Haarnadelkurven. Siehe *Streitwagen-Rennen*.



Vergießen Sie Blut im Kolosseum

Wie Juvenal sagte sehnen sich die Massen nur nach zwei Dingen – "Brot und Zirkusse". Ohne Zweifel sind die Massen zufriedener, wenn sie unterhalten werden, und daß Blut, das während der Gladiatorkämpfe fließt, garantiert Ihnen erhöhte Popularität. Siehe *Gladiatoren-Schaus*.



SCHNELLSTART FÜR CENTURION

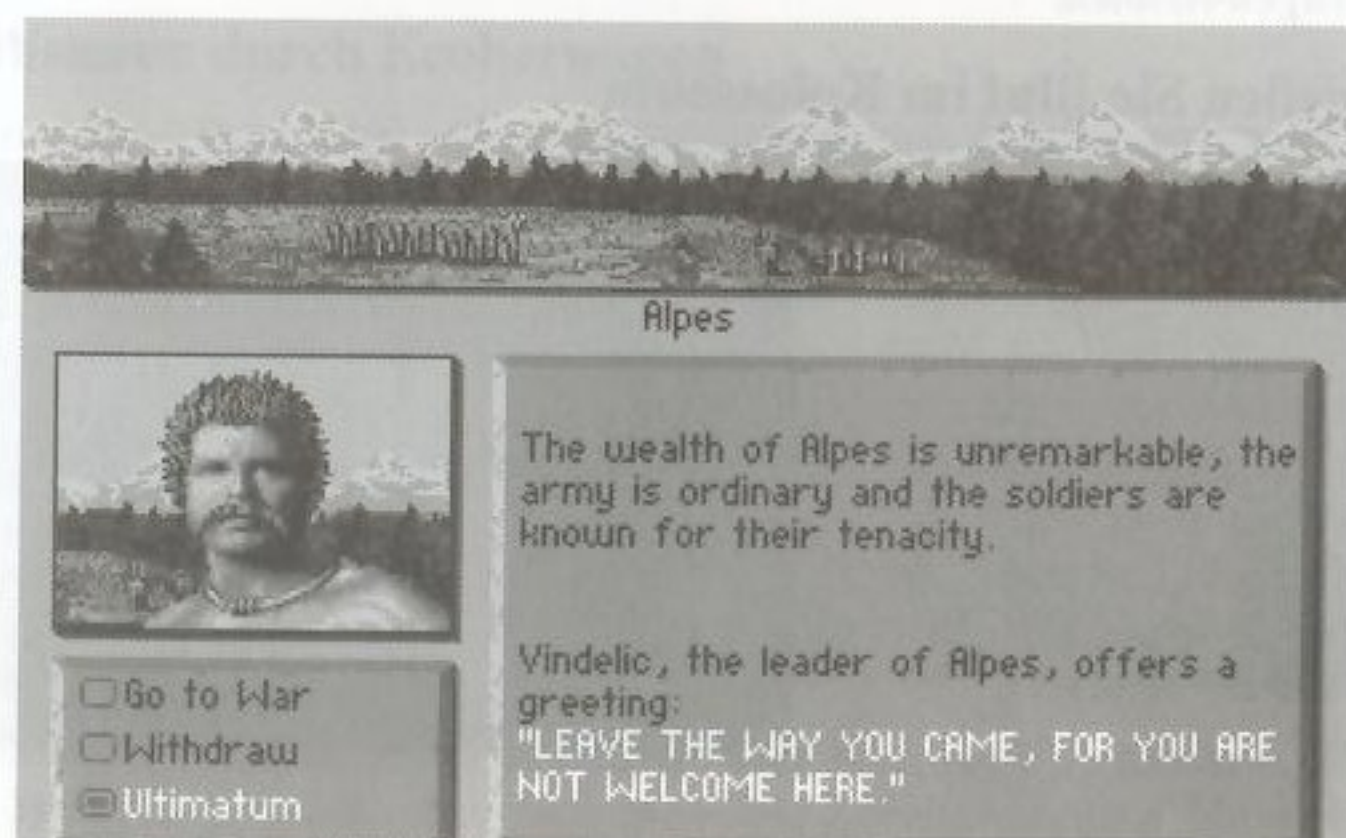
Ihr Ziel in Spiel Centurion ist die Beherrschung der Welt und ein glückliches Volk. Da es keinen alleinigen Weg zur Weltbeherrschung gibt, möchten Sie vielleicht mit der Eroberung der Alpen anfangen.

1. Wählen Sie Italia I.

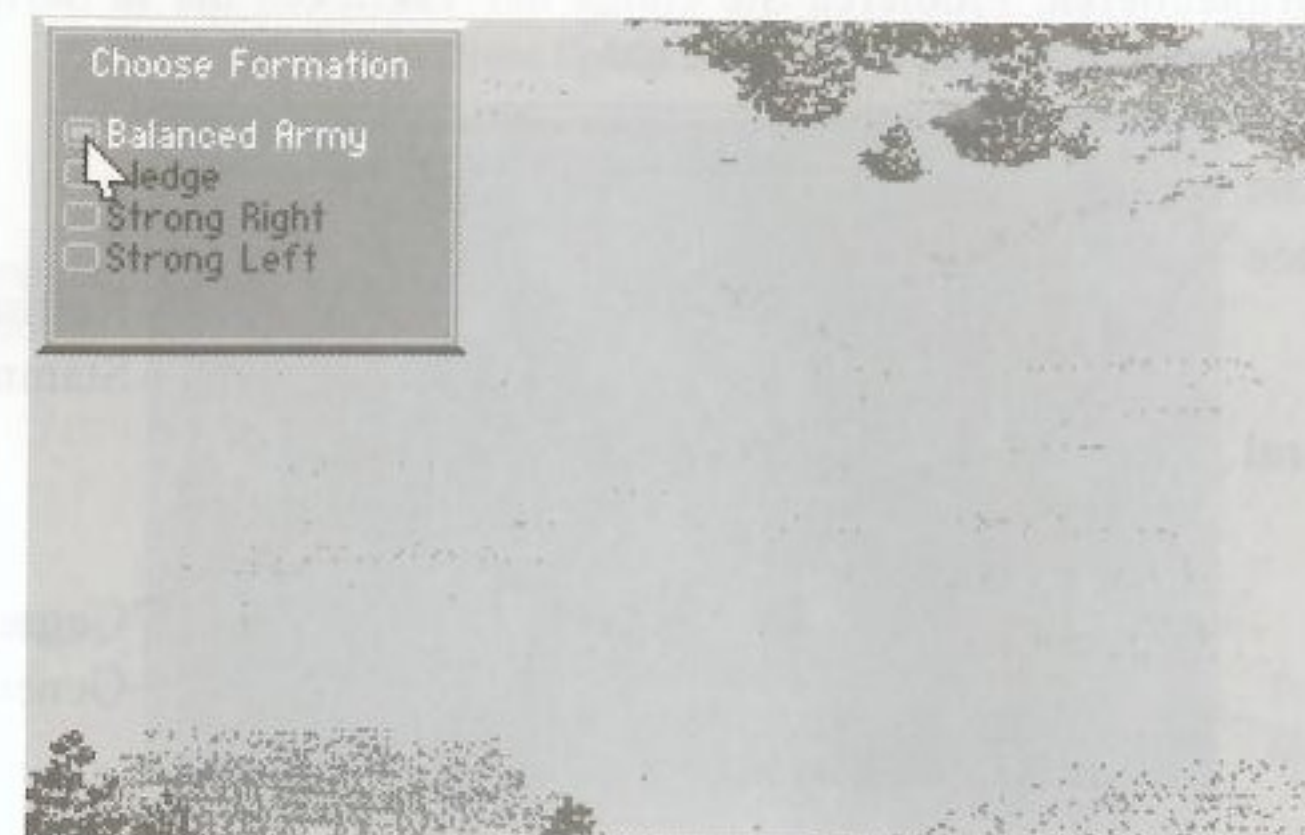
Wählen Sie die Alpen (Alpen) als Zielpunkt.



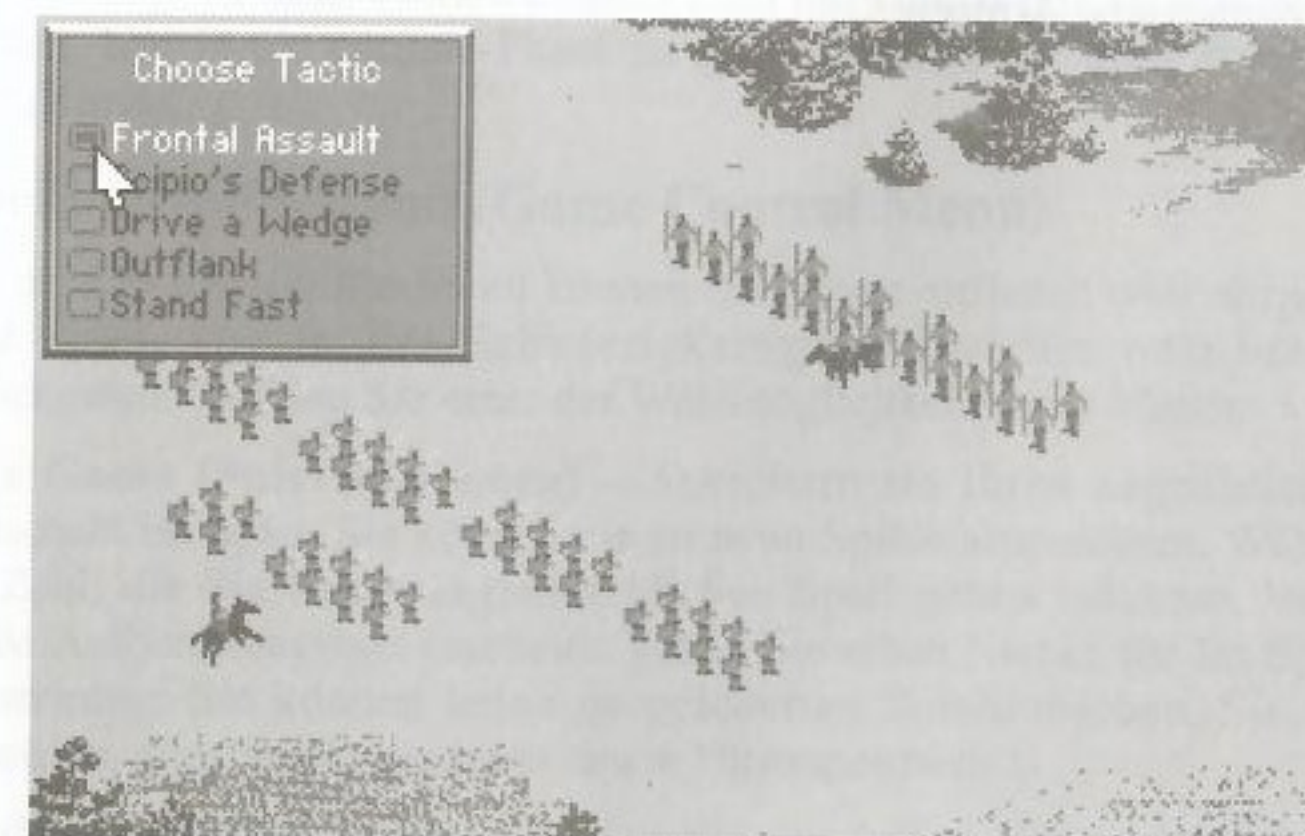
2. Wählen Sie Ultimatum. Wenn Ihre Gegner nicht weiter verhandeln, wählen Sie Go to War



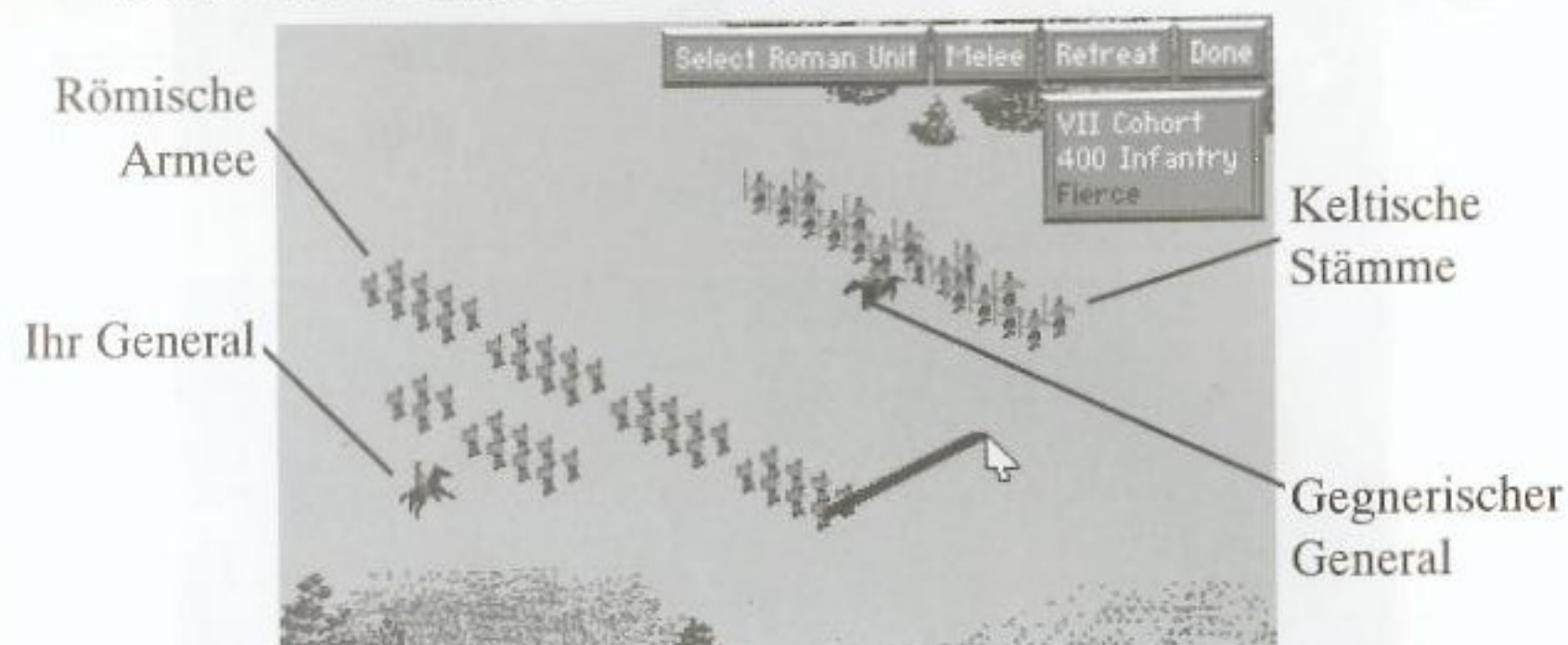
3. Wählen Sie Balanced Army



4. Wählen Sie Frontal Assault (Frontalangriff). Die Schlacht beginnt sofort, Sie sollten also die Schlacht anhalten (Pause), um sich zu orientieren – Siehe Anweisen von individuellen Einheiten auf der Referenz Karte



5. **Weisen Sie individuelle Einheiten an.** Während das Spiel pausiert ist können Sie Ihren Einheiten Befehle geben. Sie sollten dies tun und experimentieren. Probieren Sie einige der Taktiken die in Scripios Schlachtnotizen aufgezeichnet sind, aus



6. **Bei Beendigung der Schlacht, wählen Sie Next Turn (Nächste Phase) von der Map (Karte).** Ein Jahr wird vergehen und Sie können Ihre Legion verstärken, sie in eine andere Provinz verlegen oder ein Streitwagen-Wettrennen abhalten (Sie haben immer noch nicht das Geld oder den Rang, um Gladiatoren-Spiele abzuhalten oder eine Flotte zu bauen). überprüfen Sie jedes Jahr, ob Sie in der Rangordnung geklettert sind – je höher der Rang, desto mehr Legionen können sie haben. Und achten Sie auf räuberische Armeen.

KARTE (MAP)



DIE SPIELPHASE (GAME TURN)

Das Spiel schreitet in einjährigen Erweiterungen oder Phasen voran. Die Phase limitiert die Aktionen, die Sie in einem Jahr unternehmen können. Sie können zum Beispiel individuelle Legionen verlegen oder verstärken, aber nur einmal pro Phase. Flotten können auch nur einmal pro Spielphase verlegt werden. Um in die nächste Phase zu gehen, wählen Sie **End Turn** auf der Map (Karte).

Spielkontrolle-Menü (Game Control Menu)

Von dem Spielkontrolle-Menü können Sie Spiele aufladen oder abspeichern, neue Spiele starten, den Schwierigkeitsgrad einstellen oder nach DOS zurückgehen. Wählen Sie einer der Wahlmöglichkeiten des Menüs:

Save Game (Spiel speichern) – Speichern sie Ihren augenblicklichen Fortschritt im Spiel. Sie können bis zu neun Spiele abspeichern. Wählen Sie die Zahl, die Sie Ihrem augenblicklichen Spiel geben möchten. Wenn die weiße Aufbereitungsbox erscheint, geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein. Bemerkung: Sie können keine gespeicherten Spiele löschen, Sie können jedoch ein altes Spiel mit einem neuen "überspeichern".

Load Game (Spiel laden) – Laden Sie ein früher abgespeichertes Spiel. Wählen Sie die Zahl, mit der Sie weiterspielen möchten (1-9).

New Game (Neues Spiel) – Fangen Sie ein neues Spiel an.

About Centurion (Über Centurion) – Lesen Sie die Spiel-Verdienste

Difficulty Levels (Schwierigkeitsstufen) – Stellen Sie die Schwierigkeitsstufe Ihres augenblicklichen Spiels ein. Schwierigkeitsstufen reichen von Gallery Slave – Galeeren-Sklave) (leicht) bis zu Emperor – Herrscher (schwer). Sie können Fine Tuning (Feineinstellung) wählen, um die Schwierigkeitsstufe eines besonderen Ereignisses – Land Battle (Landschlacht), Racing Chariots (Streitwagen-Wettrennen), Gladiatorial Combat (Gladiator-Kampf) und Naval Battle (Seeschlacht) – zu erhöhen oder zu erniedrigen.

Quit to DOS (Auf DOS zurück) – Steigen Sie aus dem augenblicklichen Spiel aus. Denken Sie daran, Ihr Spiel abzuspeichern, bevor Sie aussteigen, wenn Sie später weiterspielen möchten.

Continue Playing (Weiterspielen) – Kehren Sie zu Ihrem Spiel zurück.

Rang (Rank)

Sie beginnen mit dem Rang eines Offiziers. Je höher der Rang, den Sie erreichen, desto mehr Legionen können Sie befehlen – und der Senat bewilligt Ihnen neue Machtbefugnisse.

RANG	LEGIONEN	FLOTTEN	NEUE MACHTBEFUGNISSE
Offizier	1	0	—
Centurion	2	0	—
Tribune	3	1	Kavallerie-Legion befehlen
Flotten			
Legatus	4	1	—
General	6	2	—
Prätor	8	2	—
Konsul	10	3	Konsular-Armeen befehlen
Prokonsul	12	3	—
Caesar	12	3	—

Beförderung (Increasing Rank)

In Rom bestimmt Ihr Ruf Ihren Erfolg. Ihr militärischer Rang hängt von Taten und Aktionen ab, durch die Sie sich vom Rest des römischen Adels abheben. Mit einer Verbesserung Ihres sozialen Status erzielen Sie Beförderungen. Die folgenden Aktionen erhöhen Ihren sozialen Status:

Hinzufügen von Provinzen – Das Hinzufügen von Provinzen (durch Eroberung oder Verhandlung) erhöht Ihren Status. Das Hinzufügen von reichen Provinzen Aegyptus, Carthago, Macedonien, Parthien oder Gallien (Gaul) – führt zu höheren Ehren als ein Hinzufügen von ärmeren Provinzen.

Verstärkung von Pakten – Auch Ihr Ruf als vertrauenswürdiger Administrator beeinflusst Ihren Status. Ihr Ruf verbessert sich mit jeder Verstärkung einer Allianz.

Sieg in Streitwagen-Rennen – Sie sehen gut aus, wenn Sie auf's richtige Pferd setzen. Wenn Ihr Team ein Rennen gewinnt, gewinnen Sie die Bewunderung der Leute.

Bau eines Amphitheaters – Alle Schichten der römischen Gesellschaft profitieren von einem Amphitheater. Dies ist eine gute Möglichkeit, sich populär zu machen.

Abhalten von Gladiatorenkämpfen – Großangelegte Spektakel können Ihre Popularität erhöhen, jedoch nur dann, wenn Sie fair entscheiden, wer leben und wer sterben soll.

Aufrechterhaltung der Ehre von Rom – Es ist Ihre Pflicht, Roms Ruf als Macht, als verlässlicher Verbündeter und als gerechter Administrator aufrechtzuerhalten. Roms Ehre wird immer dann beschmutzt, wenn die Bevölkerung in den Provinzen mit der römischen Herrschaft so unzufrieden wird, daß Aufstände entstehen. Die Plünderung einer Provinz beschmutzt ebenso die Ehre des Reichs.

Verlust des sozialen Status

Ihr Ruf leidet immer dann, wenn Sie eine Schlacht verlieren, bei einem Spiel versagen, die Macht eines Bündnisses vermindern oder bei der Verteidigung eines Verbündeten bei einem Fremdangriff versagen. Obwohl sich jedoch Ihr sozialer Status verschlechtern kann, können Sie niemals degradiert werden.

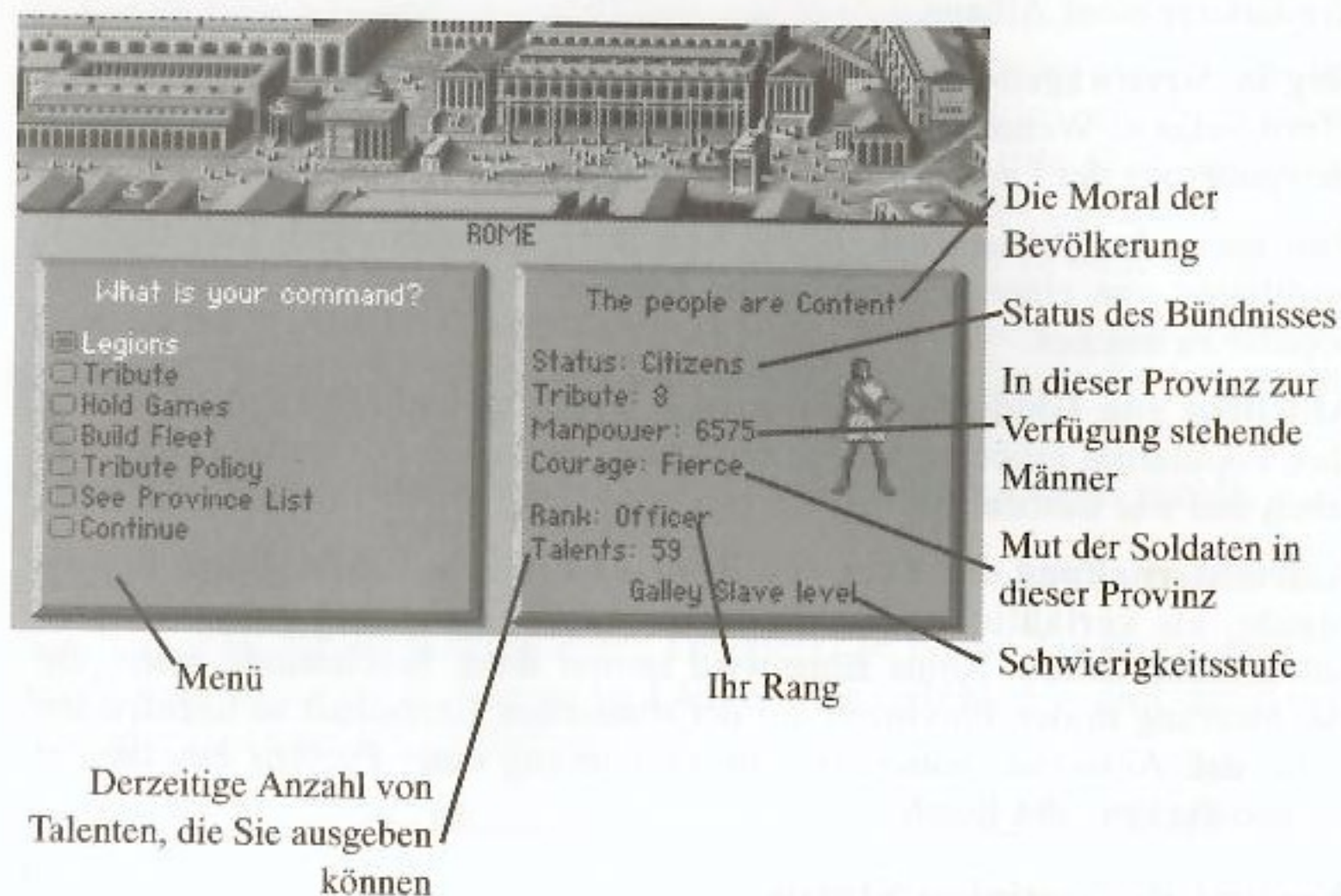
Den Rang Caesar erreichen

Die Eroberung aller Provinzen der Welt ist nicht ausreichend, um den höchsten Rang, Caesar, zu erreichen – denn, wie Sie wissen, wurden die römischen Herrscher als *Götter* verehrt. Um Caesar zu werden müssen Sie den Respekt und die Liebe der Bevölkerung gewinnen, und zwar durch die Unterstützung von Spielen und Wettrennen, durch das Verstärken von Allianzen und durch die Aufrechterhaltung der Ehre von Rom.

BEHERRSCHEN DER RÖMISCHEN PROVINZEN

Wenn Sie einmal in einer römischen Provinz sind, können Sie Legionen in diesem Gebiet anweisen, Sie können den Tribut, den die Provinz zahlt, festsetzen, Sie können Flotten bauen und Spiele abhalten. Wenn Sie dringend

Geld benötigen und sich nicht um Ihren Ruf kümmern, können Sie auch Ihre Provinzen plündern.



MORAL

In den römischen Provinzen kommt die Moral der Einwohner darauf an, wieviel Sie von Ihnen verlangen – sowohl in Tributen als auch in Männern. Je mehr Sie einer Provinz in Tributen und Soldaten abverlangen, desto weniger sind die Leute mit der römischen Herrschaft zufrieden. Natürlich sind Provinzen, die sich eines guten Bündnisses mit Rom erfreuen, eher bereit, Talente und Männer zur Verfügung zu stellen – zum Beispiel werden Ihre Forderungen eine geringere Auswirkung auf die Moral Ihrer Verbündeten haben. Die Ehre Roms beeinflusst auch die Moral einer jeden Provinz. Wenn Roms Ehre befleckt wird, weil Sie es zulassen, daß jede von Ihrer Armee besetzte Provinz geplündert wird, könnte die Moral aller Ihrer Untergebenen absacken.

Die Moral der Leute kann **Rebellious** (aufständisch), **Angry** (ärgerlich), **Restless** (unruhig) oder **Content** (zufrieden) sein. Eine aufständische Moral kann ein Zeichen dafür sein, daß eine Provinz bald rebelliert.

BÜNDNISSE (ALLIANCES)

Die Römer benutzten eine Art von abgestuftem Bestrafungs- und Belohnungssystem zur Herrschaft über die Provinzen Ihres Reichs. Römisches Bürgerrecht, das die Rechte der Menschen nach römischem Gesetz maß, war die größte Belohnung. Es war ein hochgeschätzter Status und wurde nur Verbündeten übertragen, die sich verdient gemacht hatten. In Centurion wird eine Allianz gegründet, wenn Sie Ihrem Reich eine Provinz hinzufügen. Es gibt vier Arten von Bündnissen: **Occupied** (besetzt), **Colony** (Kolonie), **Ally** (Verbündeter) und **Citizens** (Bürger). Ein Bündnis verbessert sich mit der Zeit automatisch, vorausgesetzt die Moral der Leute bleibt gut.

MÄNNER (MANPOWER)

Jede Provinz produziert Männer, die nach römischem Gesetz verpflichtet sind, in der Armee zu dienen. Die Kriegsstärke einer Provinz ist die derzeitige Anzahl der in dem Gebiet verpflichtbaren Männer. Die Geschwindigkeit, mit der sich die Kriegsstärke erhöht, kommt auf die Größe und die Bevölkerungsdichte einer Provinz an.

MUT (COURAGE)

Der Mut, der auf einem Provinzbild angegeben wird, ist der allgemeine Mut der Soldaten dieses Gebiets. Soldaten in einer Provinz können **Fierce** (starken), **Good** (mittelmäßigen), **Weak** (schwachen) oder **Panicky** (panischer) Mut zeigen. Siehe Spezifikationen der Legionen für Informationen zu den Auswirkungen von Mut der Leute.

DIE MENÜS (MENUS)

Legions (Legionen)

Wählen Sie **Legions** (Legionen), um die folgenden Möglichkeiten zu bekommen:

Raise Legion (Legion erheben) – Bilden Sie eine neue Legion. Wählen Sie **Raise Legion** (Legion erheben) und wählen Sie danach **Type of Legion** (Art von Legion), die Sie bilden möchten. Ohne die notwendige Anzahl von Talenten können Sie keine Legion erheben. Die Anzahl der von Ihnen rekrutierten Soldaten kommt auf die Ihnen in einer Legion zur Verfügung stehenden Kriegsstärke an. Darüberhinaus gibt es einen Mindestrang, mit dem Sie Kavallerie-Legionen und Konsular-Armeen erheben können (Siehe **Rank** (Rang) für weitere Informationen).

Strengthen Legion (Legion verstärken) – Rekrutieren Sie Soldaten, um eine Legion zu verstärken. Wenn es mehr als eine Legion in der Provinz gibt, müssen Sie die Legion wählen, die Sie verstärken wollen. Zur Verstärkung einer Legion sind Talente erforderlich. Die Kosten verhalten sich proportional zur Verstärkung der Legion. Wir nehmen zum Beispiel an, daß 20% Ihrer Infanterie-Legion (840 Soldaten) im Kampf umgekommen sind. Um die Legion wieder auf Maximalstärke zu bringen, würden Sie 20% der Kosten der Erhebung einer ganzen neuen Legion ($0,2 \times 20 \text{ Talente} = 4 \text{ Talente}$) bezahlen. Die Anzahl der von Ihnen tatsächlich rekrutierten Soldaten kann durch die Kriegsstärke einer Provinz begrenzt sein.

Move Legion (Legion verlegen) – Verlegen Sie eine Legion. Wenn mehr als eine Legion in der Provinz ist, müssen Sie sich entscheiden, welche Legion Sie verlegen wollen. Wenn die Karte erscheint, wählen Sie die Provinz oder die Flotte, in die Sie die Legion verlegen wollen.

Upgrade Legion (Legion verbessern) – Machen Sie aus einer Infanterie-Legion eine Kavallerie-Legion, oder aus einer Kavallerie-Legion eine Konsular-Armee. Wenden Sie sich an Spezifikationen zu den Legionen für Informationen zu verschiedenen Arten von Legionen.

Legion List (Legionsliste) – Zeigt Ihnen alle Legionen des Reichs und deren derzeitigen Status und Standort.

Continue (Fortfahren) – Rückkehr zum Main-Menü.

Plünderung (Plunder)

Wählen Sie Plunder (Plünderung), um den gesamten Reichtum einer Provinz zu plündern. Wenn die Box erscheint wählen Sie **YES**, um Ihren Befehl zu bestätigen, oder **NO**, wenn Sie sich anders entschlossen haben. Eine römische Legion muß sich in der Provinz befinden, die Sie plündern wollen. Obwohl Plünderung eine schnelle Möglichkeit darstellt, Ihre Schatztruhen zu füllen, erwerben Sie sich dadurch nicht die Zuneigung der geplünderten Menschen. Und wenn andere Länder römische Ausbeutung sehen, sind sie weniger gewillt, den roten Teppich bei Erscheinen Ihrer Diplomaten auszurollen. Sie können eine Provinz nur einmal plündern. Bemerkung: Sie können nicht Italia plündern.

Tribute

Jede Provinz hat einen Tribut für den von Rom großzügig zur Verfügung gestellten Schutz und die Ordnung zu entrichten. Wählen Sie Tribute und danach die Level of Taxation (Höhe der Besteuerung). Siehe *Tribute und*

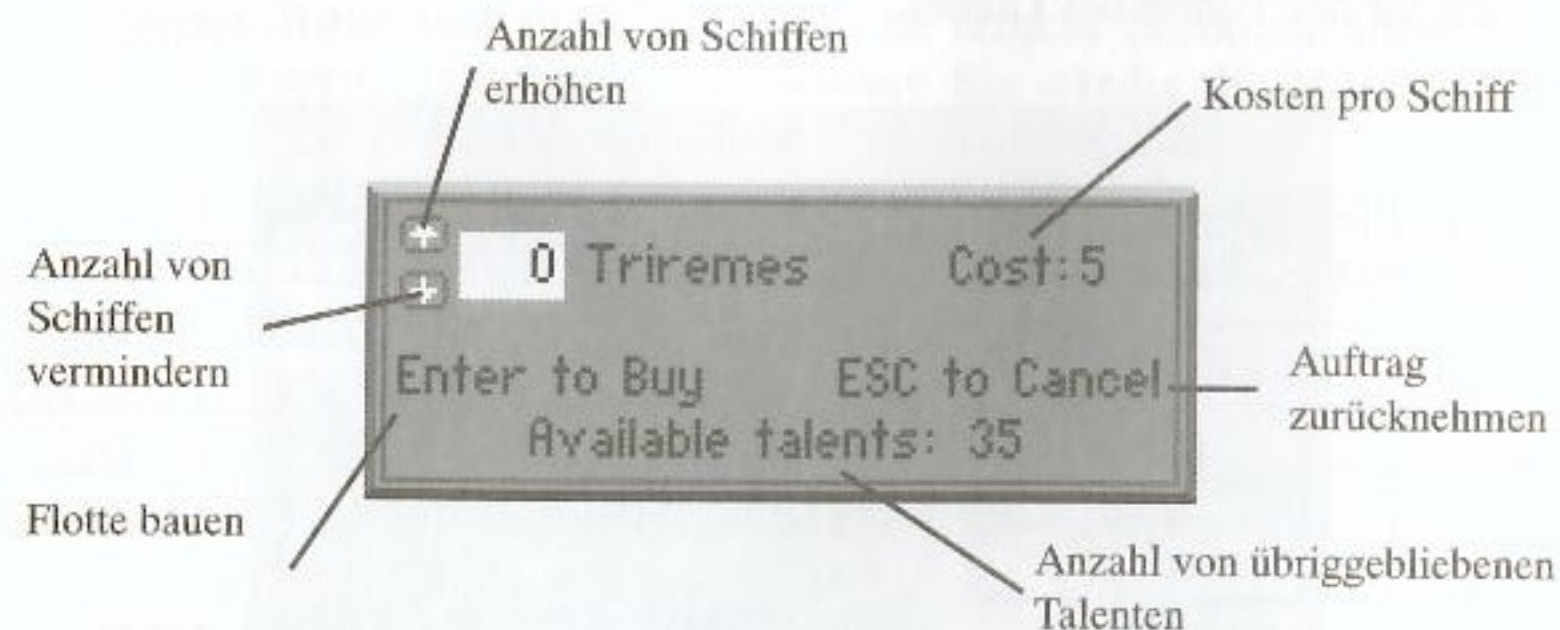
Tributpolitik für Informationen zum Erheben von Tributen. Wenn Sie die Höhe des Tributs nicht ändern wollen, wählen Sie Continue, um zum Main-Menü zurückzukehren.

Abhalten von Spielen (Hold Games)

Wählen Sie Hold Games (Spiele abhalten), danach die Spiele, die Sie abhalten möchten. In den Provinzen können Sie für Spiele bezahlen, um sich mit den Bewohnern gut zu stellen; in Rom können Sie selbst in Streitwagen-Wettrennen oder in Gladiator-Schaus teilnehmen. Wenn Sie keine Spiele abhalten möchten, wählen Sie Continue, um zum Main-Menü zurückzukommen. (Siehe *Streitwagen-Wettrennen* und *Gladiator-Schaus* für Informationen zu Spielen.

Bauen von Flotten (Build Fleet)

Sie können in jeder Provinz mit Zugang zum Meer eine Flotte bauen. Wenn eine Provinz keinen Zugang zum Meer hat, erscheint diese Möglichkeit als rot und kann nicht gewählt werden. Wählen Sie **Build Fleet** (Flotte bauen) und wählen Sie danach den Schiffstyp, den Sie bauen möchten (Siehe *Schiffe* für Informationen zu den verschiedenen Schiffstypen). Wenn die Box erscheint, geben Sie die Anzahl von Schiffen ein, die Sie bauen wollen.



Sie müssen mindestens Tribune sein, um eine Flotte zu bauen.

Tributpolitik (Tribute Policy)

Wählen Sie `Tributpolitik`, um einen einheitlichen Tribut für alle Provinzen des Reichs festzusetzen. Diese Möglichkeit gibt es nur in Italia. Siehe Tribute und Tributpolitik für Informationen zum Erheben von Tributen. Wählen Sie Continue, um zum Main-menü zurückzukehren.

Siehe Provinz-Liste (See Province List)

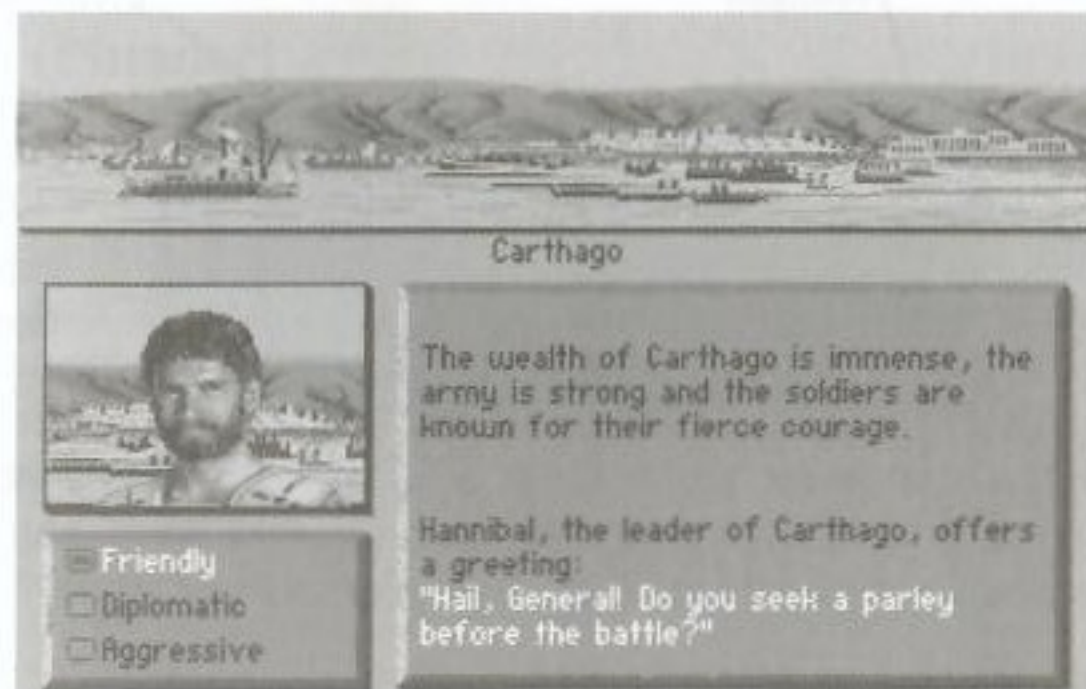
Wählen Sie See Province List (Siehe Provinz-Liste), um sich über den gegenwärtigen Status einer jeden Provinz zu informieren – die letzte bezahlte Steuer, Moral der Leute, die Art Ihres Bündnisses und die zur Rekrutierung zur Verfügung stehenden Männer.

Fortfahren (Continue)

Rückkehr zur Karte (Map)

AUSHANDELN VON BÜNDNISSEN

Genauso wie die Römer selbst beginnen Sie ernsthafte Verhandlungen mit einem fremden Land damit, daß Sie eine Legion über die Grenze marschieren lassen. Nach dem Späherbericht über Reichtum und Verteidigung des Landes treffen Sie den Führer des Landes.



Wählen Sie eine Aussage, um einem Führer zu antworten. Es gibt sechs Aussagen, die Sie machen können: Friendly (Freundlich), Diplomatic (Diplomatisch), Offer Alliance (Bündnisangebot), Aggressive (Aggressiv), Ultimatum, Go to War (Krieg). Es stehen jeweils nur drei Antworten zu einem gegebenen Zeitpunkt zur Verfügung – welche drei hängt davon ab, wie sich die Verhandlungen entwickeln. Die von Ihnen gewählten Aussagen

beeinflussen Ihren Verhandlungserfolg, aber auch andere Kräfte kommen ins Spiel. Ihr Rang bestimmt, wie ernst Sie von einem Führer genommen werden, und manche Führer werden aufgrund Ihres zu niedrigen Ranges eine Verhandlung mit Ihnen ablehnen. Auch die Größe einer Legion kann das Urteil eines Führers beeinflussen (große Legionen machen großen Eindruck). Schließlich kann auch die Ehre Roms die Bereitswilligkeit eines Führers zu Verhandlungen beeinflussen – Gespräche werden vorzeitig abgebrochen, wenn bekannt ist, daß Rom ein unzuverlässiger Bündnispartner oder ein schlechter Herrscher ist.

TRIBUTE UND TRIBUTPOLITIK

Sie setzen den von jeder Provinz zu zahlenden Tribut fest. Sie können für jede Provinz einen anderen Tribut festsetzen oder Sie können eine Tributpolitik einführen, die einen festen Tribut für das gesamte Reich festsetzt. Eine Tributpolitik kann nur von Rom ausgehen. Die genaue Anzahl von Talenten, die Sie von einer Provinz erhalten, hängt von drei Sachverhalten ab:

Tribute Level (Tributhöhe) – Je mehr Sie verlangen, desto mehr muß eine Provinz aufbringen. Aber je mehr Sie den Leuten abverlangen, desto mehr werden diese mit der römischen Herrschaft zufrieden sein. Wenn Ihr abverlangter Tribut sich zu belastend für die örtliche Ökonomie auswirkt, könnte die Provinz rebellieren. Überwachen Sie ständig die Moral Ihrer Provinzen, um zu sehen, wie nah Sie vor einer Rebellion stehen.

Wealth (Reichtum) – Manche Provinzen sind reicher als andere und können mehr bezahlen. (Diese Informationen werden Ihnen durch Ihre Späher beim erstmaligen Betreten der Provinz zugetragen.)

Alliance (Bündnis) – Roms Beziehung mit einer Provinz beeinflusst die Anzahl der pro Jahr gezahlten Talente. Je besser das Bündnis, desto williger werden die Einwohner bei der Bezahlung ihrer Tribute zusammenarbeiten.

REBELLIONEN (REVOLTS)

Eine Rebellion kann dann ausbrechen, wenn Rom es versäumt, eine Provinz zu schützen oder wenn die allgemeine Moral auf einen Stand absinkt, da die Leute Rom eher als Belastung und nicht als Segen ansehen. Wenn eine räuberische Armee in eine ungeschützte Provinz einfällt, kommt automatisch die Anti-Rom-Fraktion an die Macht. Auch wenn Sie versuchen, die Provinz zu schützen und dabei versagen, wird die Provinz rebellieren. Der einzige Weg eine rebellische Provinz zurückzugewinnen ist durch Neueroberung.

RÄUBERISCHE ARMEEN

Gelegentlich ziehen räuberische Armeen aus, um fremde Ländereien zu überfallen. Einige ziehen umher, suchen schwache Provinzen, die für einen Überfall geeignet sind, andere ziehen mit dem alleinigen Ziel aus, Rom zu vernichten. Wenn Sie eine Flotte haben, können Sie räuberische Armeen, die sich per Schiff bewegen, abfangen.

ZUFALLSEREIGNISSE

Manchmal passieren Dinge, die sich außerhalb Ihrer Kontrolle befinden. Sie können Glück oder Pech haben, und es bleibt Ihnen nichts anderes übrig als die Konsequenzen zu akzeptieren.

The senate approves a new road-building program and the cost swallows up half of this year's tribute.
Click to continue

SPEZIFIKATIONEN ZU DEN LEGIONEN

Typ	Maximum Infanterie	Maximum Kavallerie
Infanterie-Legion	4200	—
Kavallerie-Legion	4200	300
Konsular-Armee	6000	600

Sie können drei Arten von Armeen kommandieren: Infanterie-Legionen, Kavallerie-Legionen und Konsular-Armeen.

Ihr Rang bestimmt, welche Art von Legionen Sie haben können. Legionen können nicht kombiniert werden.

Schwierigkeitsstufen (Difficulty Levels)

Die nach dem Menü Game Options festgesetzten Schwierigkeitsstufen beeinflussen wie die Soldaten in Kohorten aufgeteilt werden. Auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe gibt es mehr Soldaten pro Kohorte. Obwohl dies Ihnen weniger Kohorten im Feld gibt, hat dies Vorteile – je mehr Soldaten Sie pro Einheit haben, desto geringer ist das Risiko, daß die Soldaten bei Angriffen in Panik ausbrechen. Höhere Schwierigkeitsstufen geben Ihnen Kohorten, die weniger resistent gegen direkte Angriffe sind, was

eine weise taktische Verwendung Ihrer Einheiten erfordert. Die folgende Tabelle zeigt die maximale Anzahl an Soldaten pro Einheit für jede Schwierigkeitsstufe:

Schwierigkeitsstufe	Infanterie-Kohorten	Kavallerie-Kohorten
Galley Slave	500/Kohorte	150/Kohorte
Legionaire	400/Kohorte*	150/Kohorte
Senator	350/Kohorte*	150/Kohorte
Emperor	350/Kohorte*	150/Kohorte
* Auf allen Schwierigkeitsstufen haben Konsular-Armeen bei voller Stärke 500 Soldaten/Infanterie-Kohorte		

Die Schwierigkeitsstufe wirkt sich auch auf den Mut Ihrer Gegner aus – je schwieriger die Schwierigkeitsstufe, desto mutiger sind Ihre Feinde.

Mut (Courage)

Der Mut einer Legion ist die allgemeine Moral und die Tapferkeit der Soldaten. Mut wird als Fierce (Stark), Good (Mittelmäßig), Weak (Schwach) oder Panicky (Zur Panik neigend) ausgedrückt, doch sollte dies als Kontinuum angesehen werden – zum Beispiel kann eine Legion "stärker" als eine andere sein. Der Mut einer Legion hängt davon ab, aus welcher Provinz die Soldaten angeheuert wurden – eine in Gallien erhobene Legion wäre danach Fierce, wogegen eine Legion aus Dacia Weak wäre. Ein Verstärken einer Legion kann den Mut einer Legion erhöhen oder herabsetzen. Wenn Sie in eine Legion mit mittelmäßigem Mut schwache Soldaten stecken, setzen Sie den Mut der Legion herab – wenn Sie genügend schwache Soldaten hinzufügen, kann der Mut der Legion auf Schwach herabsinken.

Status

Der Status einer Legion kann folgendermaßen aussehen:

Forming (Formierend) – Die Legion ist noch in der Formierung begriffen – Sie haben die Legion gerade erst erhoben oder verstärkt. Eine sich formierende Legion kann in der nächsten Phase agieren.

Ready (Bereit) – Sie Legion kann immer noch verstärkt oder in dieser Phase verlegt werden. Bemerkung: Das Verbessern einer Legion beeinflusst nicht deren Bereitschaftsstatus.

Moved (Verlegt) – Die Legion wurde in eine benachbarte Provinz verlegt. Sie kann bis zur nächsten Phase nicht eingreifen.

KOHORTEN (COHORTS)



Infanterie-Kohorten

Geschwindigkeit:

Langsam

Stärke: 1-500 Soldaten



Elefant-Kohorten

Geschwindigkeit: Gut

Stärke: 20 Elefanten



Kavallerie-Kohorten

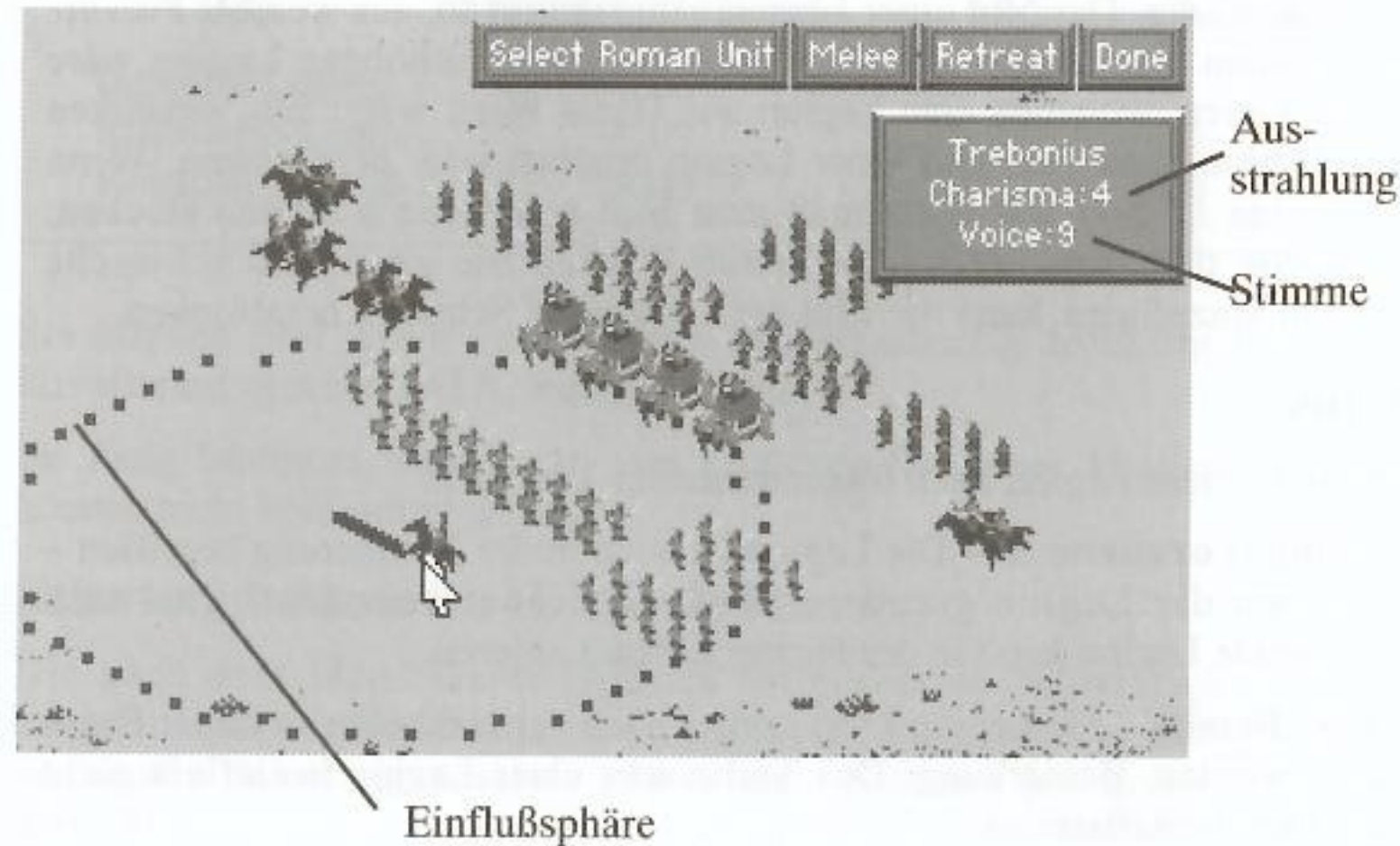
Geschwindigkeit:

Schnell

Stärke: 1-500 Reiter

GENERÄLE

Der General leitet und motiviert seine Armee. Jeder General hat Führerqualitäten, die seine Befehlsfähigkeit beeinflussen: Stimme, Ausstrahlung, Einflußsphäre. Um die Führerqualitäten eines Generals zu sehen, wählen Sie seine Einheit.



Voice (Stimme) – Die Reichweite der Kontrolle des Generals über seine Kohorten. Stimme ist das numerische équivalent der Einflußsphäre des Generals. Die Stimme eines Generals kann von 8 (geringe Reichweite) bis zu 18 (große Reichweite) reichen.

Charisma (Ausstrahlung) – Als Führer inspiriert der General seine Truppen und erhöht deren Mut. Einheiten innerhalb der Einflußsphäre des Generals neigen nicht so schnell zu Panik wie Einheiten außerhalb seiner direkten Kontrolle. Wenn ein General in der Schlacht fällt, können u.U. viele Truppen in Panik ausbrechen und das Schlachtfeld verlassen – eine Katastrophe für jede Armee.

Sphere of Influence (Einflußsphäre) – Der General kann nur Truppen innerhalb seiner Einflußsphäre befehligen. Truppen außerhalb seiner Einflußsphäre handeln nur nach den taktischen Befehlen, die vor der Schlacht gewählt wurden, oder auf Befehle zum Handgemenge (Melee) oder Rückzug (Retreat), die Sie nach Schlachtbeginn gegeben haben (die Truppen werden jedoch Feindeinheiten, die sich Ihnen in den Weg stellen, angreifen und sich wenn nötig verteidigen).

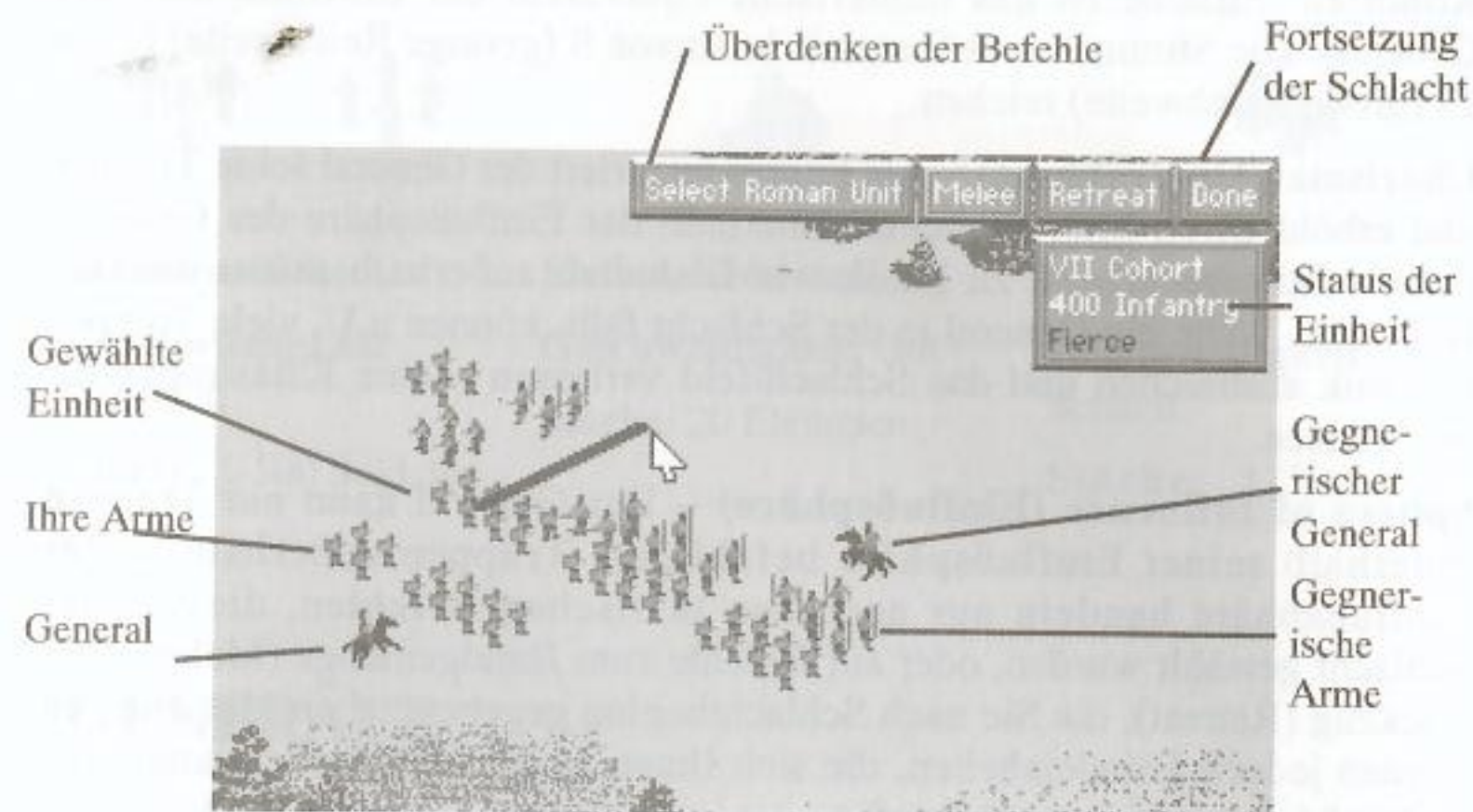
LANDSCHLACHTEN

Wenn Sie gegen die Soldaten einer Provinz kämpfen, reduzieren Sie gleichzeitig die zur Verfügung stehende Kriegsstärke der Provinz. Sie sollten vielleicht daran denken, so wenige Soldaten wie möglich zu töten, sodaß Sie nach dem Einverleiben der Provinz in Ihr Reich mehr Soldaten rekrutieren können. Wenn Sie auf der anderen Seite eine Rebellion in der Provinz fürchten, würden Sie vielleicht so viele Soldaten wie möglich töten lassen, um die Anzahl der Soldaten, die die Rebellenanführer ins Feld bringen können zu reduzieren.

Wählen Sie eine Formation und Taktik

Wenn Sie sich entschlossen haben, in den Krieg zu ziehen, müssen Sie sich dem Feind im Feld stellen. Wählen Sie auf Anweisung eine Formation und Taktik für Ihre Legion (Siehe *Taktik* für Diagramme). Dies sind die vorausgehenden Befehle für Ihre Kohorten. Wenn Sie eine Taktik gewählt haben, beginnt die Schlacht.

Das Schlachtfeld

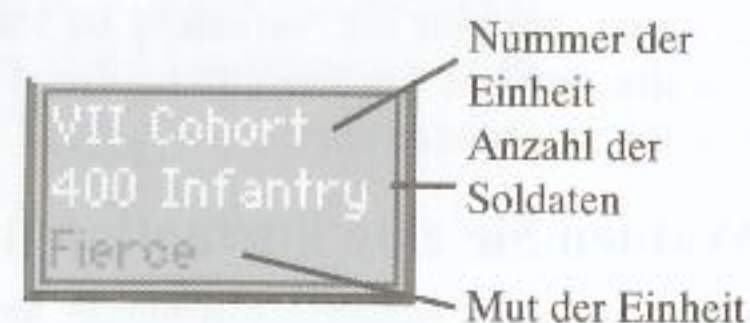


Die Schlacht pausieren

Sie können in der Schlacht eine Pause einlegen, um individuelle Einheiten anzuweisen oder den Mut-Status von Einheiten im Feld zu überdenken (Siehe *Anweisen von individuellen Einheiten* auf der Referenz Karte für weitere Informationen).

Überprüfung des Status der Einheit

Wenn eine Schlachtpause eingelegt wird, können Sie den Status jeder Einheit im Feld überprüfen. Wählen Sie die Einheit, um den Status einer Einheit zu überprüfen. Die Box mit dem Status der Einheit erscheint und gibt Ihnen kritische Informationen über die gegenwärtige Stärke und den Mut der Einheit.



Sie können den Status einer Feind-Einheit (oder von freundlich gesinnten Einheiten außerhalb der Einflußsphäre Ihres Generals) durch Bewegen des Cursors auf die Einheit und durch gedrückt halten der Aktionstaste überprüfen.

Überdenken von Befehlen (Review Orders)

Wenn Sie die gegenwärtigen Befehle für die ganze Armee überdenken möchten, legen Sie eine Schlachtpause ein und wählen Sie Select Roman Unit (Römische Einheit wählen).

Handgemenge (Melee)

Um einer Einheit die Verlegung und den Angriff des nächstgelegenen Feindes zu befehlen, wählen Sie eine Einheit und danach Melee (Handgemenge). Wenn Sie wollen, daß alle Einheiten daran teilnehmen (auch die, die außerhalb der Einflußsphäre Ihres Generals liegen), wählen Sie Melee (Handgemenge), ohne eine spezielle Einheit anzugeben. Dies "setzt die römische Legion frei" – jede Einheit Ihrer Armee wird sich auf die nächstliegende Feindeinheit zubewegen und angreifen.

Bemerkung: Wenn Sie die Legion freisetzen, wird die Armee wild zuschlagen. Melee (Handgemenge) produziert keinen systematischen Sieg über den Feind und kann sogar zu Ihrer eigenen Niederlage führen, wenn es zu früh durchgeführt wurde. Auf der anderen Seite ist Melee (Handgemenge) eine geeignete Möglichkeit, Einheiten, die außerhalb der Einflußsphäre Ihres Generals liegen, zur Bewegung und zum Angriff zu veranlassen.

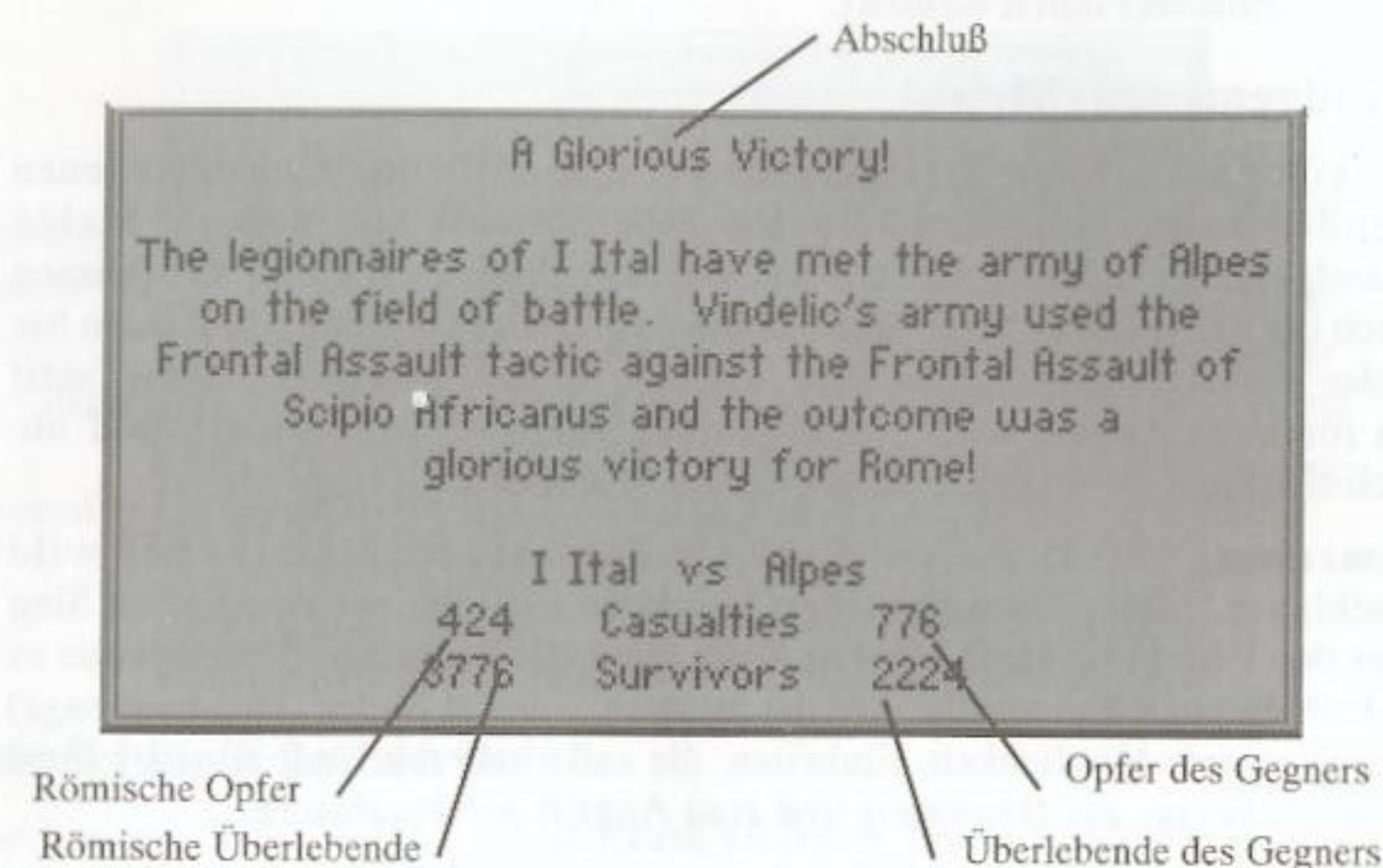
Bemerkung: Sie können neue Befehle an die Einheit in einem Handgemenge geben, aber wenn Sie neue Befehle geben, bewegt sich die Einheit nicht mehr im Melee (Handgemenge) Modus

Rückzug (Retreat)

Um den Rückzug einer Einheit zu befehlen, wählen Sie erst die Einheit und dann Retreat (Rückzug). Eine Einheit zieht sich solange zurück, bis sie aus dem Feld verschwunden ist oder Sie neue Befehle erteilen. Wenn Sie alle Einheiten zum Rückzug veranlassen wollen (auch diejenigen außerhalb der Einflußsphäre Ihres Generals), wählen Sie Retreat (Rückzug) ohne eine spezielle Einheit anzugeben. **Bemerkung:** Wenn Sie eine römische Provinz gegen eine räuberische Armee verteidigen und Sie eine ganze Armee aus dem Feld nehmen, werden sich die Leute der Region erheben und Ihre Armee vernichten.

Ausgang der Schlacht (Battle Outcome)

Wenn eine der Armeen geschlagen oder vernichtet ist, ist die Schlacht beendet und der Ausgang der Schlacht erscheint auf dem Bildschirm:



Generäle werden nicht als Überlebende oder Opfer gezählt.

SCIPIOS SCHLACHTNOTIZEN

Flankieren (Flank)



Eine Kohorte marschert mit Schildern und Waffen vorwärts, und macht sich damit an den Flanken (Seiten) und im Rücken gegen Angriffe verwundbar. Flankieren bedeutet, eine Einheit an einer dieser verwundbaren Stellen anzugreifen. Wenn immer dies möglich ist, ist es Ihr Ziel, Ihre Einheit in eine solche Position zu bringen, daß die Flanken des Feindes angegriffen werden können.

(Flank enemy units)

Verdoppeln (Doubling Up)



Wenn zwei Kohorten angreifen, wird deren gemeinsame Stärke dem Feind entgegen geworfen. Verdoppeln Sie gegen Feindeinheiten wo immer dies möglich ist.

Vernichtender Sieg (Routing)

Aus rein taktischer Sicht ist ein vernichtender Sieg über eine Feindeinheit (d.h. die Einheit flüchtet aus dem Schlachtfeld) genausogut wie die Zerstörung der Einheit, denn ein in Panik ausbrechender Feind stellt keine Gefahr da. Wenn Sie eine Feindeinheit vernichtend schlagen, haben Sie die Möglichkeit, Ihre angreifende(n) Kohorte(n) gegen andere Feindeinheiten einzusetzen.

Verteidigung gegen Angriff

Verteidigung ist leichter als Angriff. Stationäre Einheiten (die sich nicht fortbewegen) haben einen Vorteil gegenüber sich bewegend Einheiten – eine Verteidigungseinheit kann Schaden anrichten kurz bevor eine sich nähernde Feindeinheit ankommt. Falls sich aus einer Vorwärtsbewegung einer Einheit zum Abfangen des Feindes kein Vorteil ergibt, lassen Sie sie stehen, wo sie ist.

Kavallerie (Cavalry)

Aufgrund ihrer Geschwindigkeit und Schlagkraft sind Kavallerie-Kohorten die effektivsten Einheiten im Feld. Ein Flankenschlag einer Kavallerie-Einheit ist tödlich.

Elefanten

Die Römer entdeckten, daß allein die Größe und Ungewohntheit von Elefanten ausreichte, um die Formation von Soldaten und Pferden in Unordnung zu bringen. Truppen neigen dazu, beim ersten Kontakt mit Elefanten in Panik auszubrechen. Wenn eine Legion einmal Soldaten hat, die Veteranen aus Schlachten mit Elefanten sind, erhöht sich ihr Mut, wenn sie Elefanten gegenüber stehen. Elefanten sind frontal gut geschützt, können jedoch effektiv von den Flanken und von hinten angegriffen werden. Eine in Panik ausbrechende Elefanten-Einheit wird sich ziellos verhalten und oft gegen die eigenen Truppen kehren, um das Schlachtfeld fluchtartig zu verlassen.

Generäle

Der Mut einer Kohorte kann schnell fallen, wenn ihr General in der Schlacht fällt. Wenn der Mut einer Kohorte auf **Panik** fällt, wird diese aus dem Feld flüchten. Um den Mut Ihrer Armee aufrechtzuerhalten, sollten Sie Ihren General nicht in Positionen bringen, in denen er vom Feind angegriffen werden kann. Gleichzeitig sollten Sie jede Gelegenheit wahrnehmen, den General des Feindes zu vernichten.

SCHIFFE

Die Römer bewaffneten ihre Kriegsschiffe mit Katapulten und Ballistae, großen Pfeilwerfern. Darüberhinaus war jedes Schiff mit einer riesigen Ramme am Bug des Schiffes ausgestattet, mit der gerade unter der Wasseroberfläche ein Loch in den Schiffskörper des feindlichen Schiffes gerammt werden konnte. Die Römer entwickelten auch besondere mit Spitzen versehene Brücken, mit denen sie feindliche Schiffe entern konnten. In Centurion gibt es drei verschiedenen Arten von Kriegsschiffen, die in Geschwindigkeit, Größe und Haltbarkeit variieren:



Triremes

Geschwindigkeit: Schnell

Haltbarkeit: Schwach

Größe: Platz für 50 Soldaten



Quinquereme

Geschwindigkeit: Gut

Haltbarkeit: Gut

Größe: Platz für
100 Soldaten



Galleon

Geschwindigkeit: Langsam

Haltbarkeit: Stark

Größe: Platz für 200
Soldaten

Römische Schiffe wurden von erfahrenen Seeleuten gesteuert, jedoch wurde das Kämpfen den Legionären überlassen. Wenn Sie eine Flotte bauen, werden Ihre Schiffe von der nötigen Anzahl an Seeleuten gesteuert. Sie müssen daher Soldaten auf die Schiffe verlegen, um aus Ihrer Flotte eine effektive Waffe zu machen. Um Ihre Schiffe mit Legionären auszurüsten, verlegen Sie eine

Legion oder eine Armee auf die Flotte (siehe Verlegung von Legionen von der Karte auf der Referenz Karte) Ihre Schiffe können auch Kavallerie-Einheiten transportieren, (obwohl Ihnen diese keine Vorteile beim Seekampf bringen). Kavallerie-Einheiten nehmen mehr Platz als Soldaten, ein Reiter nimmt den Raum von vier Soldaten auf.

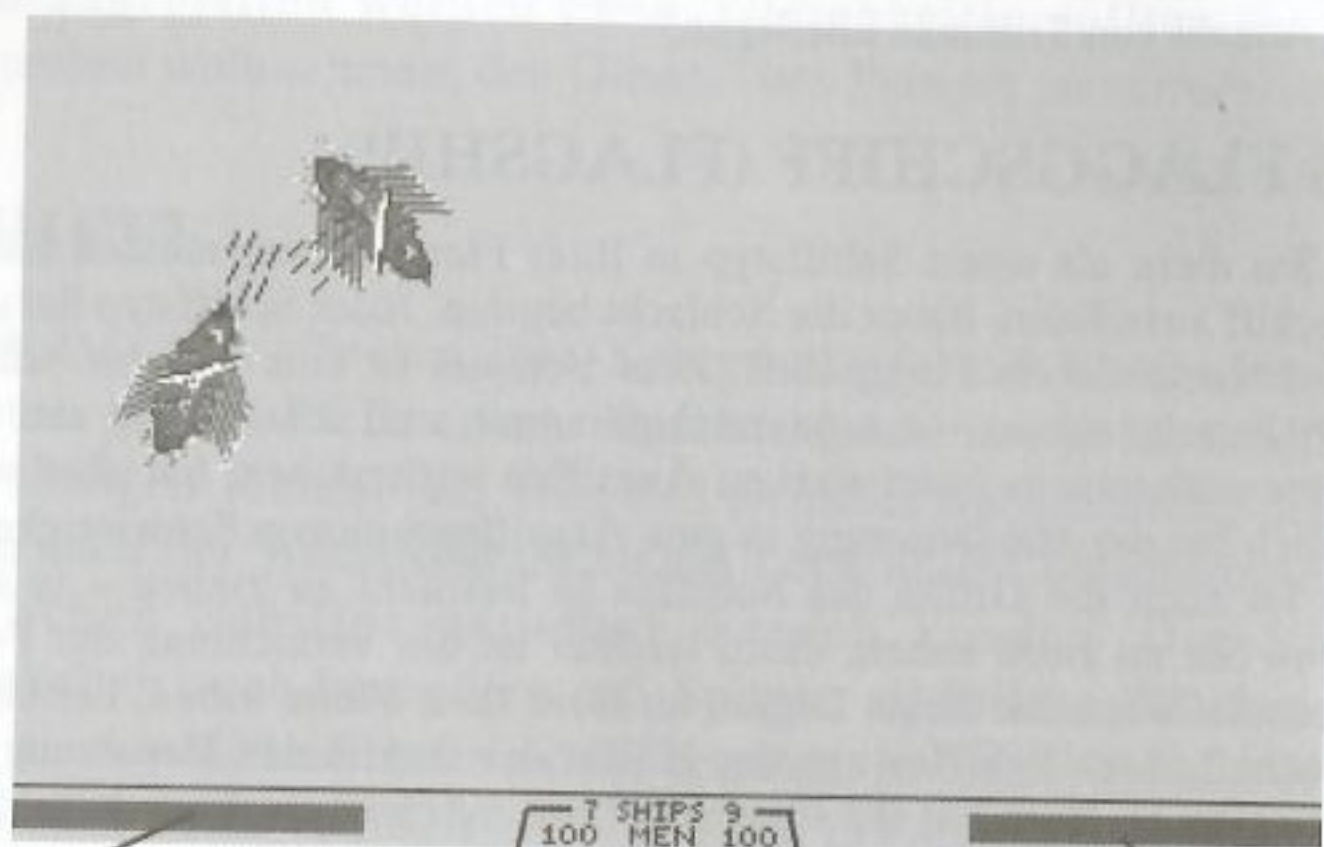
Obwohl die Größe Ihrer Flotte sicher wichtig ist, ist auch der Typ Ihrer Schiffe kritisch. Zum Beispiel ist eine Flotte aus robusten Galleonen derselben Anzahl von Triremen überlegen.

DAS FLAGGSCHIFF (FLAGSHIP)

Wenn Sie mehr als einen Schiffstyp in Ihrer Flotte haben, müssen Sie ein Flaggschiff auswählen, bevor die Schlacht beginnt. Jeder Schiffstyp hat seine Vor- und Nachteile als Flaggschiff. Zum Beispiel ist eine Trireme schnell, aber nicht sehr robust – ein paarmal gerammt, und schon sinkt sie. Eine Galleone andererseits kann starken Angriffen widerstehen, hat aber wahrscheinlich bei der Manövrierung in gute Angriffspositionen Schwierigkeiten. Daher ist auch die Größe des Schiffes in Betracht zu ziehen – je mehr Soldaten Sie an Bord haben, desto leichter ist die Vernichtung der Feindmannschaft. Wenn Sie keine Legion an Bord Ihrer Flotte haben, besteht die Mannschaft Ihres Schiffes aus der Hälfte der maximalen Besatzung, mit einer Legion an Bord hat Ihr Flaggschiff die maximal tragbare Anzahl von Soldaten.

SEESCHLACHTEN

Wenn Sie eine Seeschlacht ausfechten, kontrollieren Sie nur Ihr Flaggschiff. Während Sie gegen das feindliche Flaggschiff kämpfen, erhöht sich oder fällt die Moral Ihrer Flotte je nach Kampfverlauf. Während einer Seeschlacht haben Sie auf zwei Sachen zu achten – Ihren Fortschritt gegenüber dem feindlichen Flaggschiff, und wie gut Ihre Flotte kämpft.



Stärke des
feindlichen
Flaggschiffs

Anzahl der
Männer an Bord
des feindlichen
Flaggschiffs

Anzahl der übriggebliebenen
feindlichen Schiffe

Anzahl der
übriggebliebenen
römischen Schiffe*

Anzahl der Männer an Bord
Ihres Flaggschiffs

Stärke Ihres
Flaggschiffs

*Das Flaggschiff wird nicht mitgezählt.

Siehe *Seeschlacht* auf der Referenz Karte für Informationen zur Kontrolle Ihres Flaggschiffs

Katapulte und Pfeile (Catapults and Arrows)

Das Katapult schießt nur in einer geraden Linie vom Bug des Schiffs. Siehe *Seeschlacht* auf der Karte mit den Befehlszusammenfassungen für Informationen zum Abschuß Ihres Katapults. Die Soldaten an Bord Ihres Schiffes schießen automatische Pfeile ab, wenn das Schiff in Reichweite des Feindes kommt. Wenn alle Männer an Bord Ihres Schiffes fallen, werden keine Pfeile mehr abgeschossen – die Katapult-Mannschaft wird jedoch auf Befehl weiterschließen.

Rammen (Ramming)

Um zu rammen steuern Sie einfach die Ramme im Bug des Schiffes in das feindliche Schiff. Je schwerer Ihr Schiff und je schneller Sie sich fortbewegen, desto mehr Schaden richten Sie an.

Entern (Boarding)

Siehe *Seeschlacht* auf der Referenz Karte für Informationen zum Niederlassen der Enterrampe. Sie können jederzeit während des Kampfes die Enterrampe herunterlassen. Wenn die Rampe mit dem feindlichen Flaggschiff in Kontakt kommt, entern Ihre Legionen automatisch und der Nahkampf beginnt. Wenn die Rampe keinen Kontakt bekommt, wird sie automatisch hochgezogen.

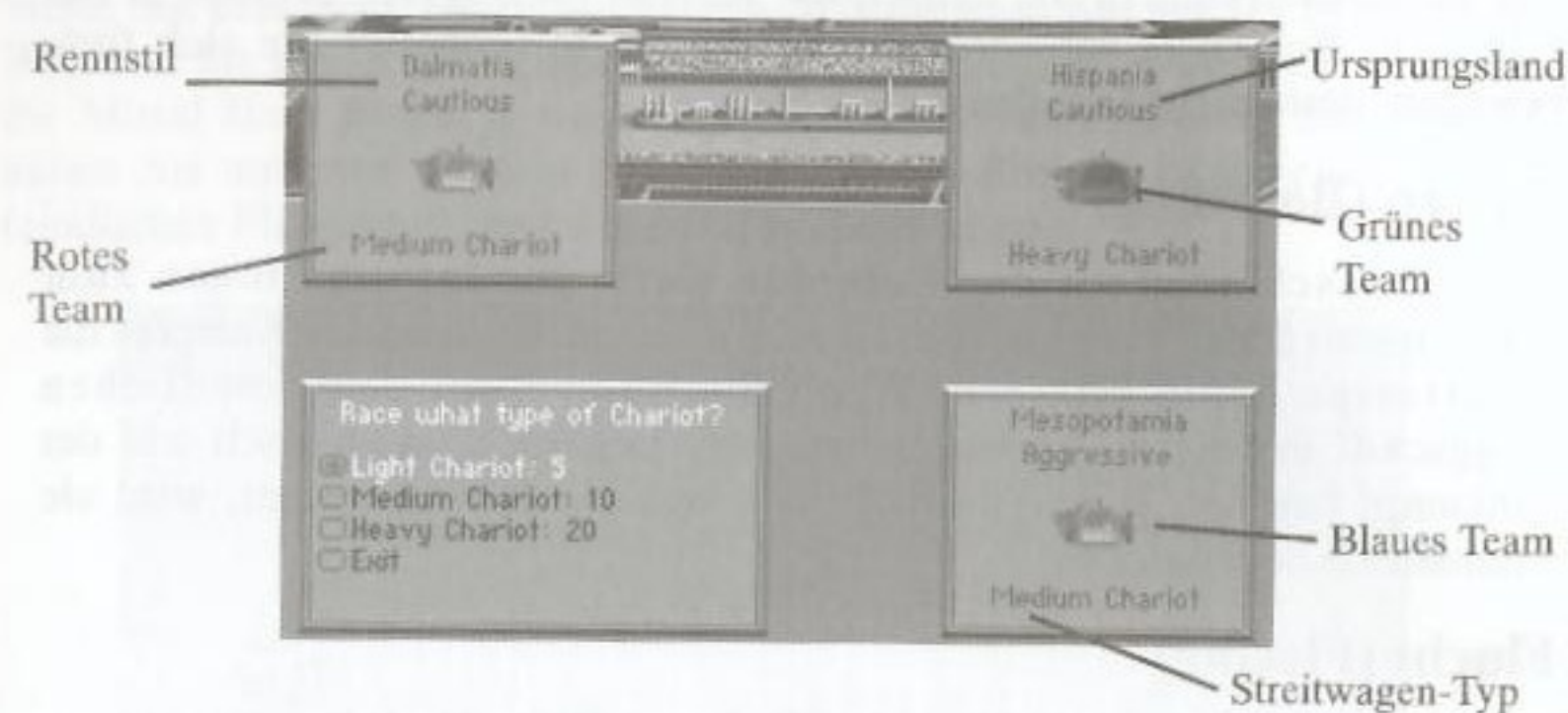
Flucht (Fleeing)

Siehe *Seeschlacht* auf der Centurion Referenz Karte für Informationen zur Flucht aus der Schlacht.

STREITWAGEN-WETTRENNEN

Die Römer waren große Pferderennen-Enthusiasten, und praktisch jedes Fest war ein Anlaß für ein Pferderennen. Rennen wurden zwischen professionellen Gruppen oder Faciones ausgetragen, die ihre eigenen Ställe, Pferde und eigenen Triumphwagenfahrer hatten. Jede Gruppe hatte eine Farbe – rot, blau, weiß oder grün – und Ihre eigene Gruppe von Anhängern. Streitwagenfahrer waren so berühmt wie heute die Spitzensportler und auch ihre Bezahlung war vergleichbar – ein geschickter Triumphwagenfahrer konnte frühzeitig in den mit einem Vermögen in den Ruhestand treten. Während jedoch Rennen eine ausgezeichnete Gelegenheit für einen Mann waren, um als Niedriggeborener sozialen Status zu gewinnen, war es auch ein gefährlicher Beruf – die meisten Streitwagenfahrer verloren früh auf der Rennbahn ihr Leben.

Wählen Sie einen Streitwagen



Sie kontrollieren den Streitwagen des weißen Teams. Als erstes haben Sie zu entscheiden, ob Sie einen leichten, mittelschweren oder schweren Streitwagen fahren wollen. Wenn Sie einen Streitwagen wählen, haben Sie auch verschiedene Dinge zu achten:

Speed (Geschwindigkeit) – Leichte Wagen sind schneller als schwere.

Durability (Haltbarkeit) – Zusammenstöße mit Gegner sind eine echte Gefahr. Schwere Wagen können viel aushalten, leichte nicht.

Cost (Kosten) – Je leichter ein Triumphwagen, desto billiger ist er.

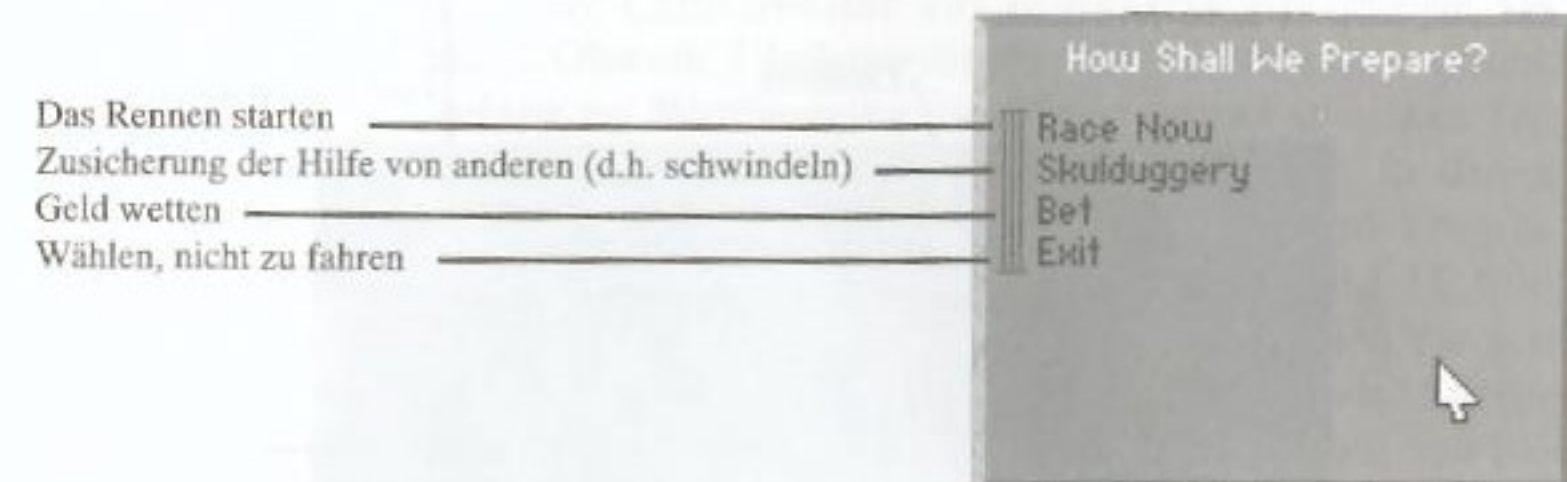
Betting Odds (Wettchancen) – Die Chancen, daß Sie gewinnen sind niedriger, wenn Sie einen mittelschweren oder schweren Wagen fahren. Siehe unten Wetten

Rennstile (Racing Styles)

Achten Sie auf die Rennstile Ihrer Gegner. Aggressive Gegner fahren schnell, machen aber eher Fehler als ausgeglichene oder vorsichtige Fahrer.

Vorbereitung für das Rennen

Sie können sich auf das Rennen durch Wetten vorbereiten. Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Gewinnchancen nicht gut sind, können Sie schwindeln.



Schwindel (Skulduggery)

Wählen Sie eine Möglichkeit zur Bestechung eines Gegners, "kaufen" Sie einen Arzt oder bitten Sie um die Hilfe der Götter. Wählen Sie Done (Ausgeführt).

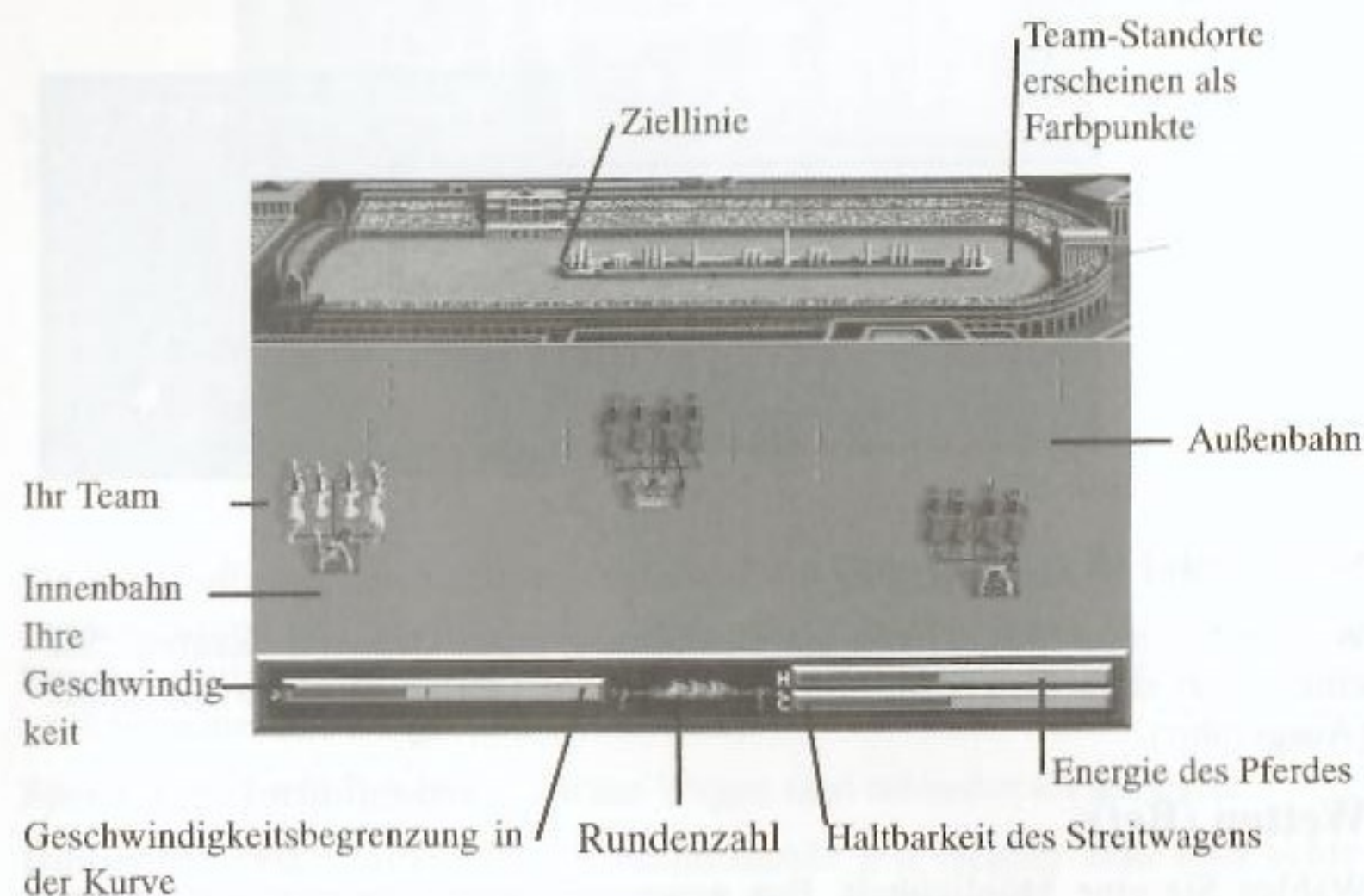
Wetten (Bet)

Wählen Sie eine Möglichkeit, Ihre gewettete Summe zu erhöhen oder zu erniedrigen. Die höchste Wette ist 100 Talente. Wählen Sie Done, um Ihre Wette abzumachen. Die Wettchancen sind immer mindestens 1-1, Mittelschwere und schwere Streitwagen sind schwieriger zu lenken, daher sind die Wettchancen besser – 2-1, wenn Sie einen mittelschweren Wagen fahren, oder 3-1 bei einem schweren Wagen.

Bemerkung: Jedes Mal wenn Sie gewinnen, verringern sich die Wettchancen – z.B. wenn Sie einen schweren Wagen fahren und gewinnen, sind Ihre Wettchancen nur noch 2-1 beim nächsten Mal, daß Sie einen schweren Wagen fahren. Die Chancen können nie weniger als 1-1 sein. Jedes Mal, wenn Sie böse verlieren (dritter oder vierter Platz), erhöhen sich die Wettchancen – maximal 5-1.

Auf der Rennbahn

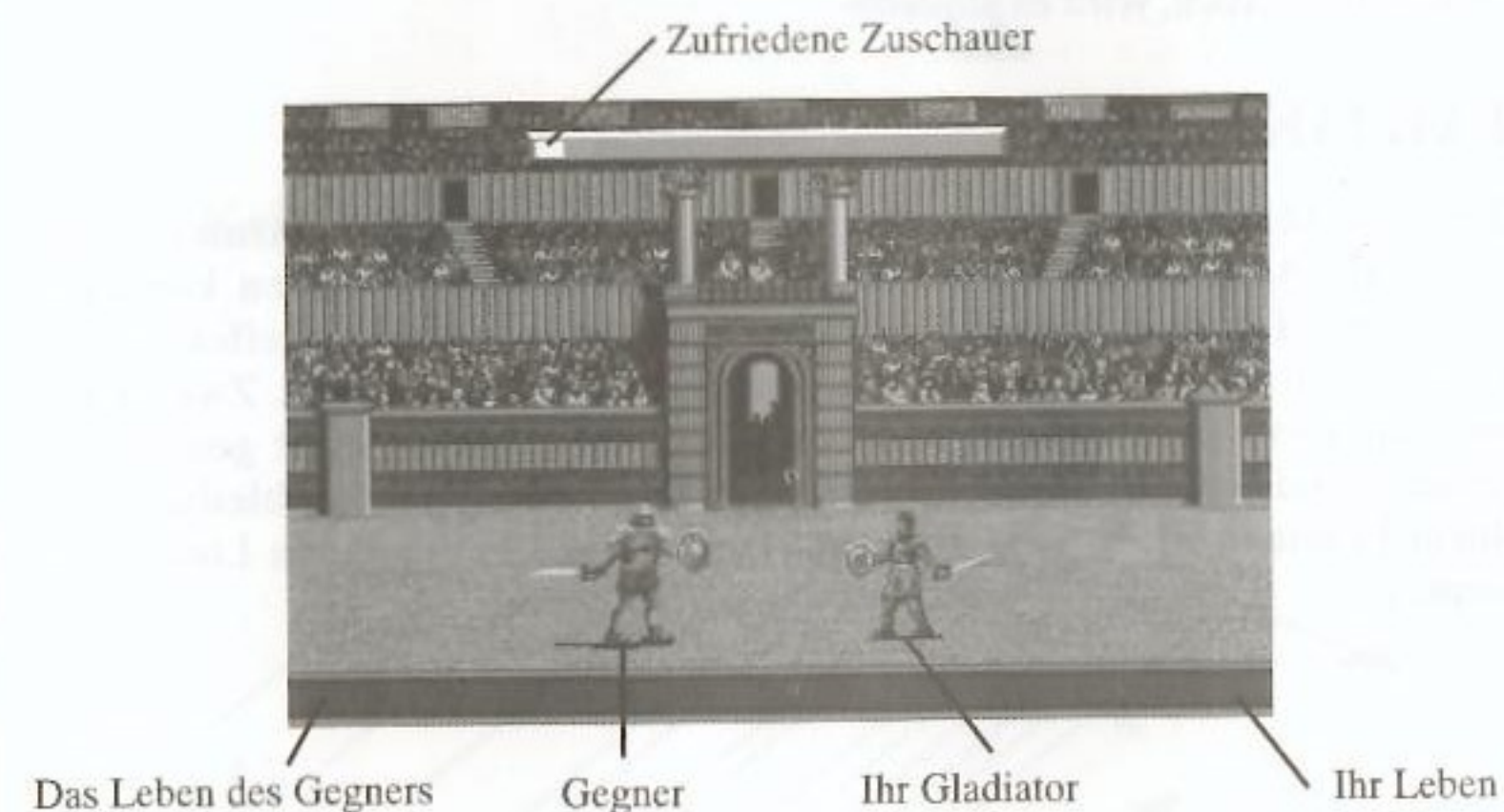
Siehe Rennen der Streitwagen auf der Referenz Karte für Informationen zur Kontrolle Ihres Wagens.



Sie müssen drei Runden fahren, um ein Rennen abzuschließen. Jedes Mal, wenn Sie eine Runde abschließen, springt ein Fisch auf dem Zähler der Rundenzahl hoch. Die Ziellinie erscheint, wenn einer der Streitwagen zwei Runden gefahren hat. Um ein Rennen zu gewinnen, müssen Sie die Ziellinie vor den anderen drei Wagen durchfahren. Achten Sie auf die Kurven. Es ist schwierig, bei hohen Geschwindigkeiten eine scharfe Kurve zu fahren. Die rote Linie der Geschwindigkeitsbegrenzung zeigt die Höchstgeschwindigkeit an, mit der Sie in die Kurve fahren können. Wenn Sie zu schnell fahren, wird Ihr Wagen auseinanderbrechen. Je näher Sie der Außenbahn sind, desto schneller können Sie die Kurve durchfahren. Denken Sie jedoch daran, daß die Innenbahn kürzer ist – obwohl Sie in der Innenbahn nicht schnell fahren können, sind Sie doch vielleicht schneller als Streitwagen, die sich schneller als Sie fortbewegen. Genauso wie Sie die Höchstgeschwindigkeit nicht überfahren sollten, sollten Sie auch in den Kurven nicht Ihre Pferde anpeitschen – die Beschleunigung führt zum Auseinanderbrechen Ihres Wagens.

GLADIATOR-SCHAUS

Spiele wurden abgehalten, um Feste zu feiern, angefangen beim Geburtstag des Herrschers bis zu einer Eroberung. Ehrgeizige Politiker hielten oft großangelegte Spektakel ab, um in die Gunst der Bevölkerung zu kommen und um die Gedanken der Landarbeiter auf radikalere Ereignisse als Landreformen zu lenken. Obwohl Gladiator-Spiele klein anfangen, nahmen sie mit der Zeit an Umfang zu. Wettbewerbe, die früher einmal an einem Tag abgehalten wurden, wurden zu monatelangen Marathon-Anlässen, in denen Tausende umkamen. Ein derartiges Spektakel – die Feier von Trajans Eroberungszügen in Dacia – dauerte 117 Tage und umfaßte 10.000 Gladiatoren und 11.000 wilde Tiere. Wählen Sie Gladiatoren. Wählen Sie den Gladiator, den Sie kontrollieren wollen, und wählen Sie dann, wieviel Sie für Training ausgeben wollen. Wählen Sie danach den Gladiator, gegen den Sie kämpfen wollen und seinen Trainingszustand. Wenn Sie Ihre Kämpfer gewählt haben, beginnt der Kampf.



Siehe *Gladiator-Schaus* auf der Referenz Karte für Informationen zur Kontrolle Ihres Gladiators.

In der Arena

Während Sie kämpfen, steigt oder fällt die Zufriedenheit der Zuschauer je nach Blut und Aktion in der Arena. Je mehr wilde Schwünge und gute Blöcke, desto mehr freuen sich die Zuschauer. Die Zuschauer wollen etwas für ihr Geld sehen, dehnen Sie also das Blutvergießen solange wie möglich aus und vermeiden Sie Unterbrechungen ohne Aktion. Wenn ein Gladiator

fällt, haben Sie zu entscheiden, ob er leben oder sterben soll. Wählen Sie Thumbs Up (Daumen nach oben) wenn der Gladiator den Zuschauern einen guten Kampf geboten hat und Thumbs Down (Daumen nach unten), wenn der arme Hund zu schnell in die Knie gegangen ist.



Leben lassen

Auf
Nimmerwiederschen

Wenn die Zuschauer mit Ihrer Entscheidung zufrieden waren, steigt das Stimmungsthermometer nach oben. Wenn man meinte, daß Sie schlecht entschieden haben, wird es sinken.

TAKTIK

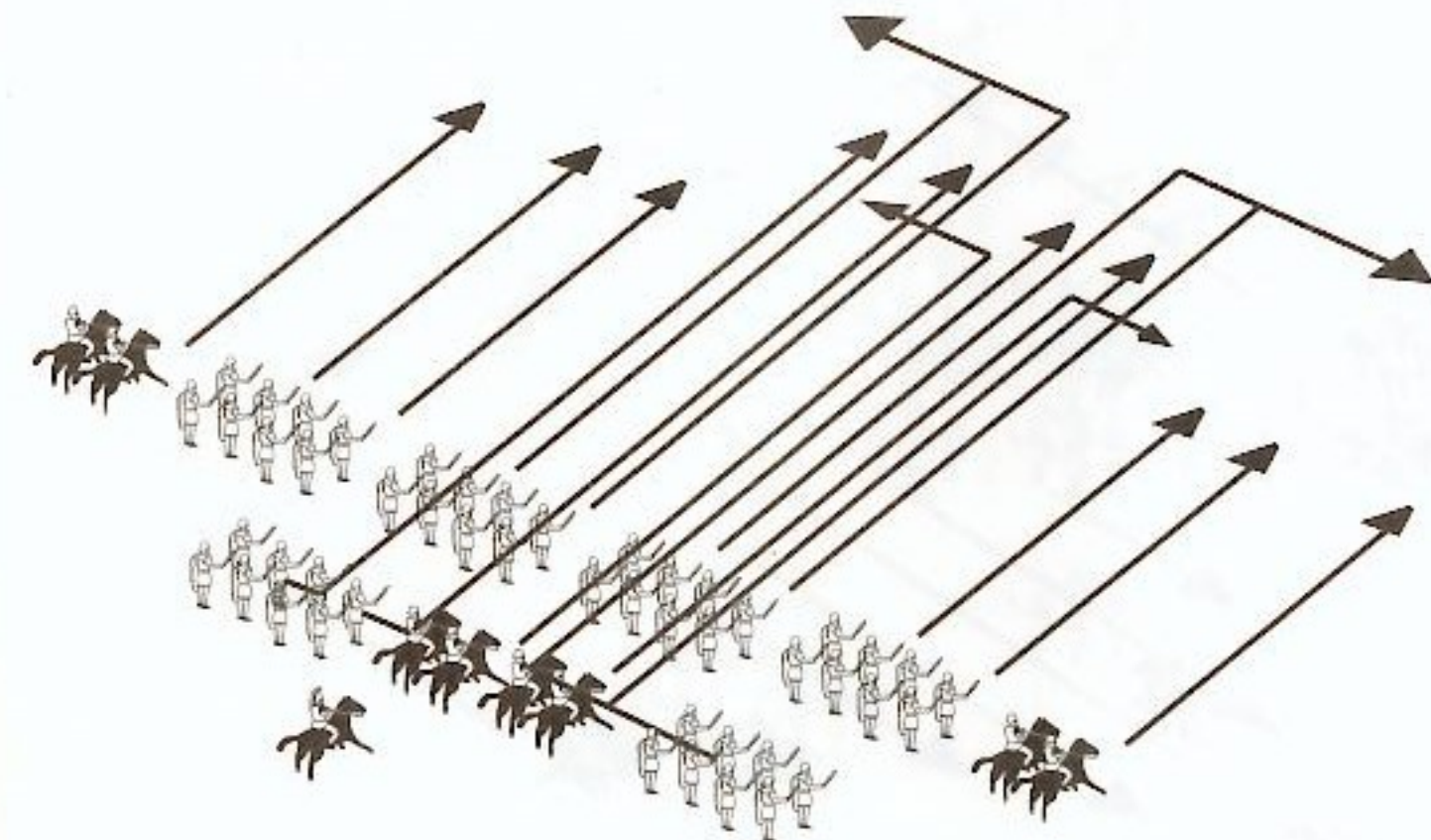
Die Taktiken auf den folgenden Seiten zeigen Konsular-Armeen (die maximale Anzahl von Einheiten, die Sie auf dem Feld haben können). Bestimmte Taktiken (wie z.B. Scipios Verteidigung) sind am effektivsten, wenn sie mit der Maximalzahl an Einheiten durchgeführt werden. Zwei Arten von Taktiken – Fester Stand und Frontalangriff – werden nicht gezeigt. 28 Fester Stand befiehlt Ihren Kohorten, in ihrer Formation zu bleiben. Bei einem Frontalangriff, bewegt sich jede Kohorte in einer geraden Linie nach vorne.

AUSGEGLICHENE FORMATION

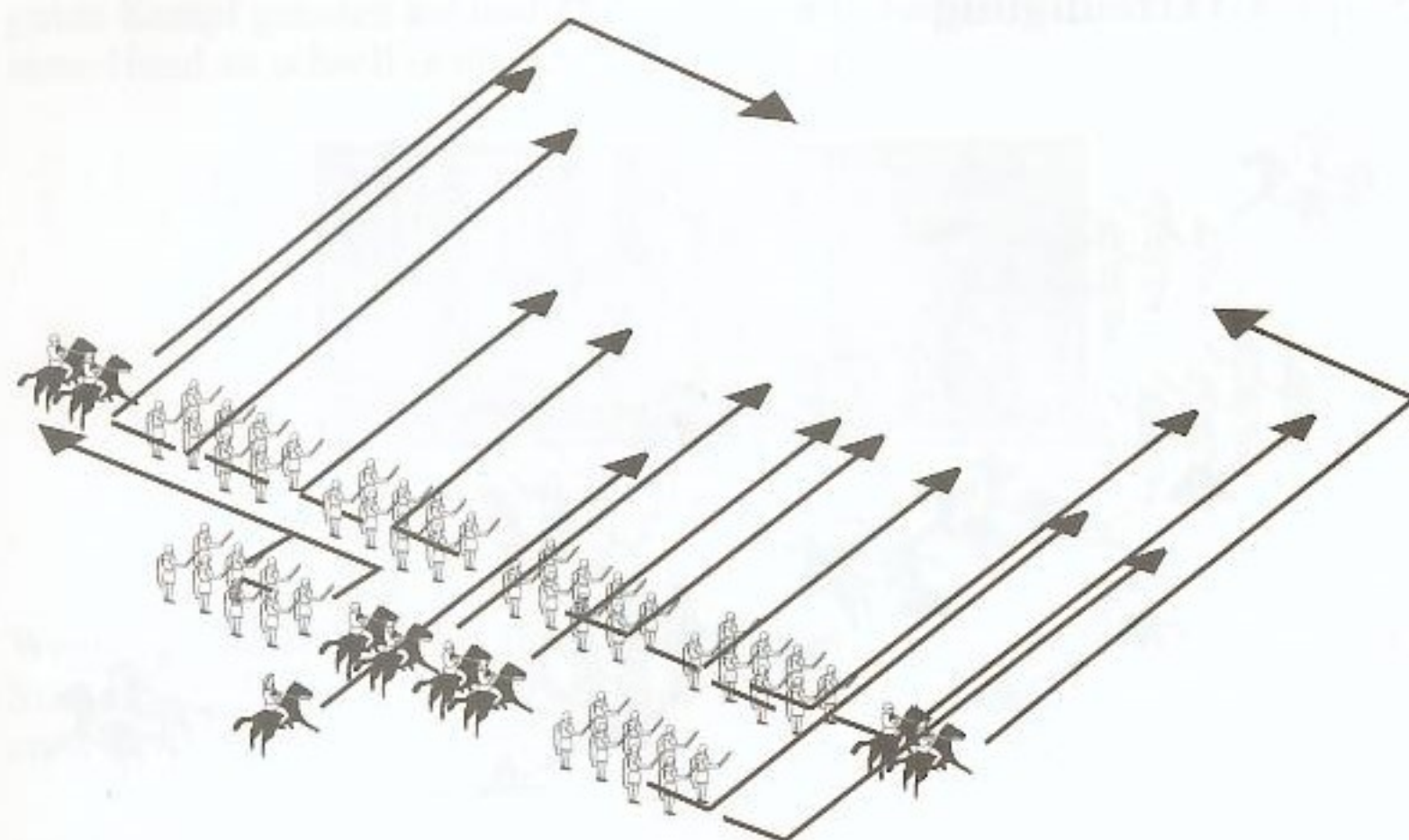
Scipios Verteidigung



Einen Keil treiben

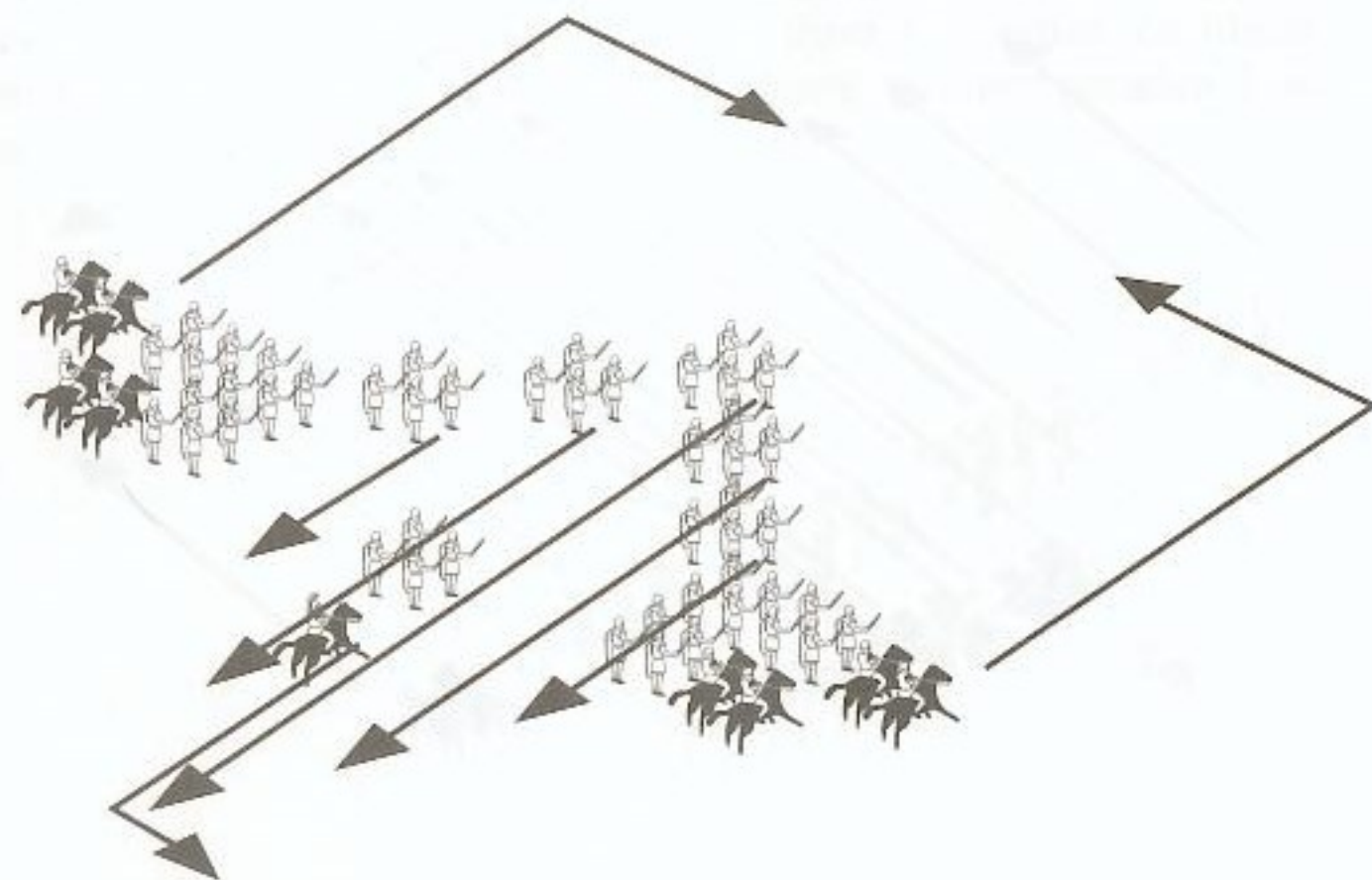


Outflank

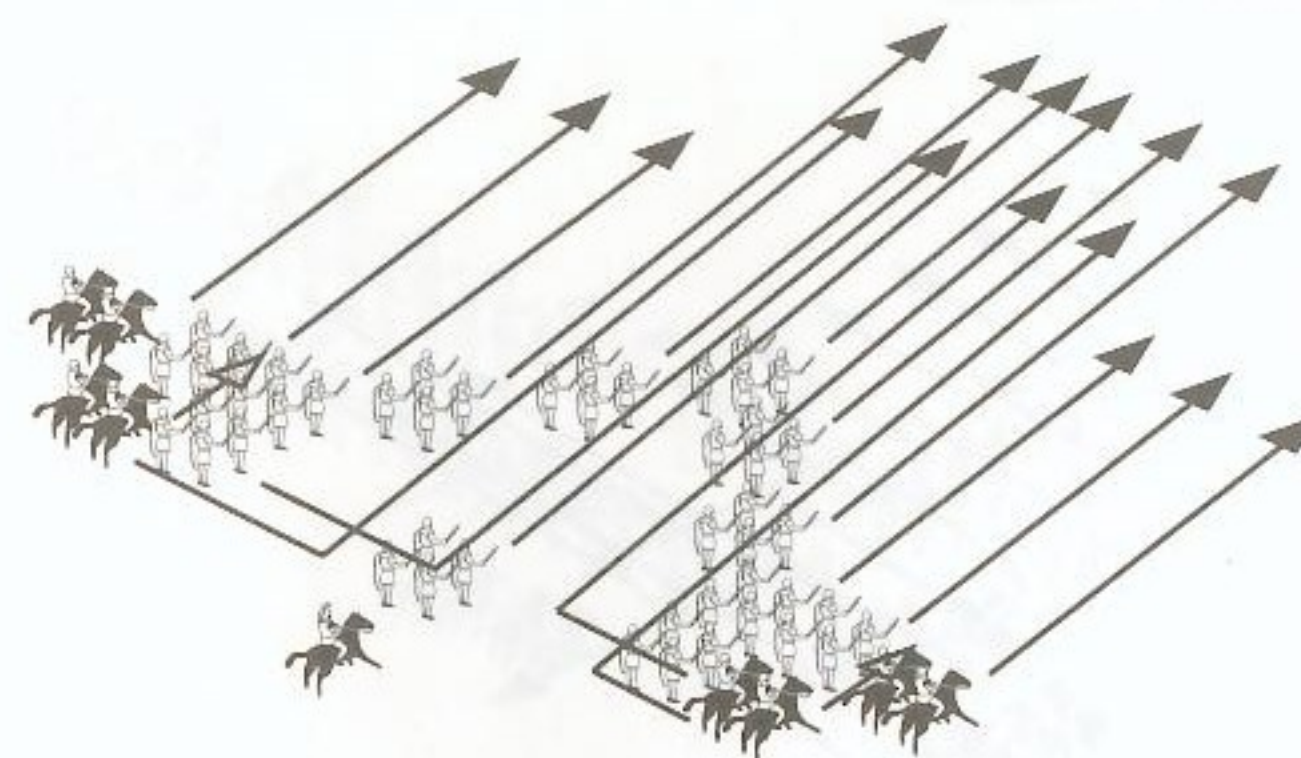


KEILFORMATION

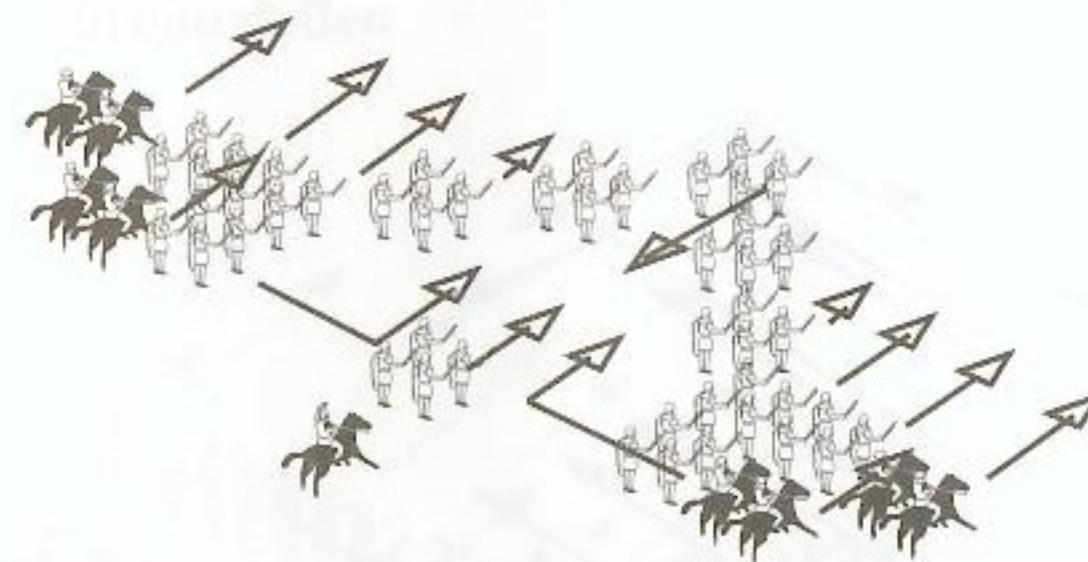
Cannae-Taktik



Einen Keil treiben

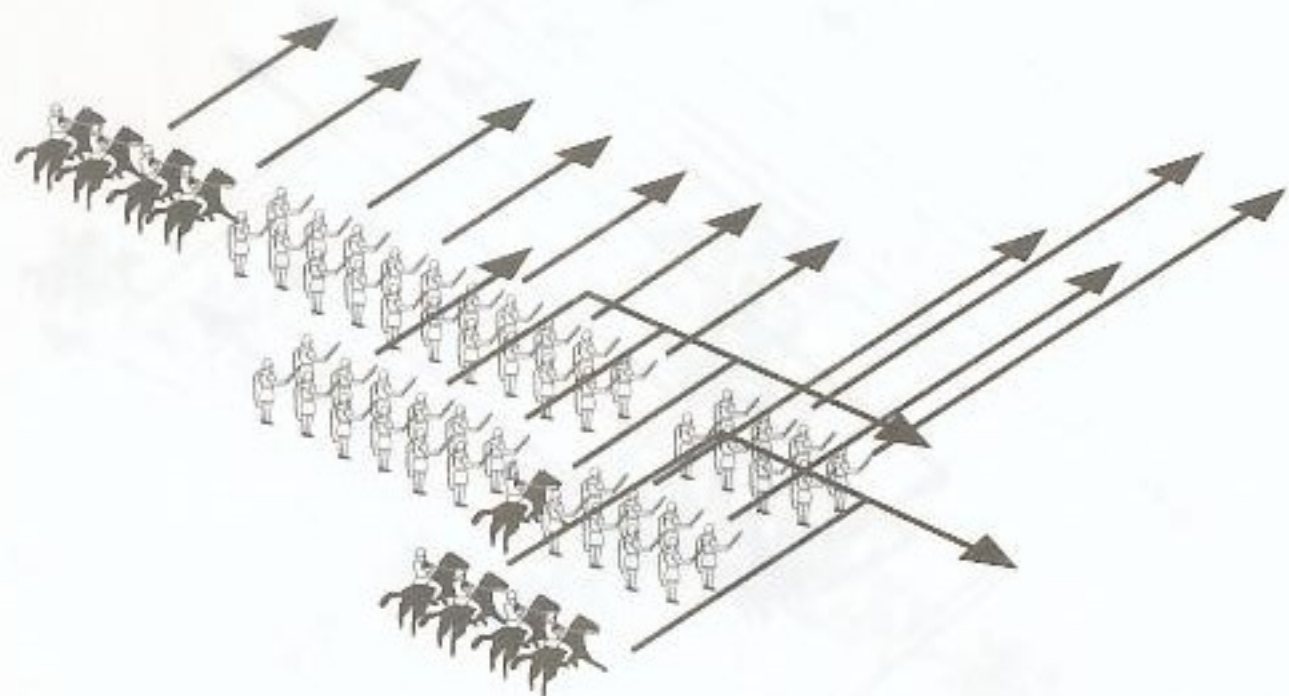


Eine Linie bilden

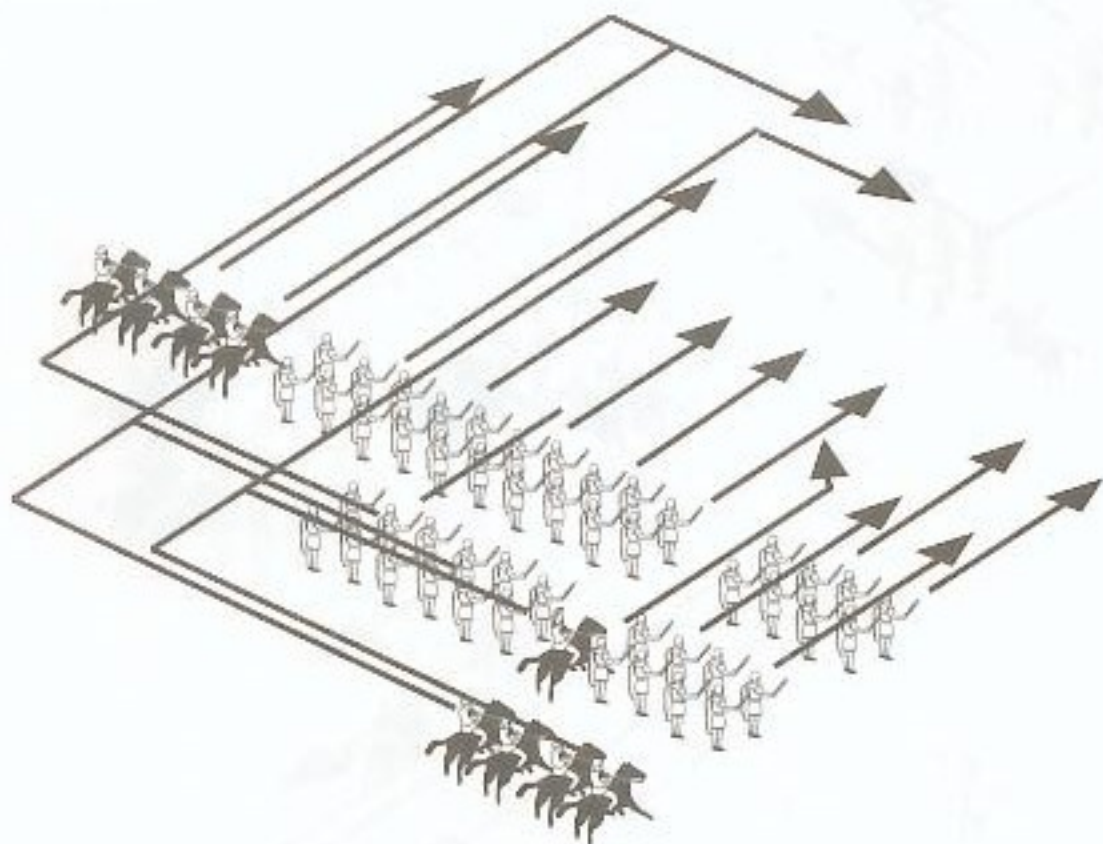


STARKE RECHTSFORMATION

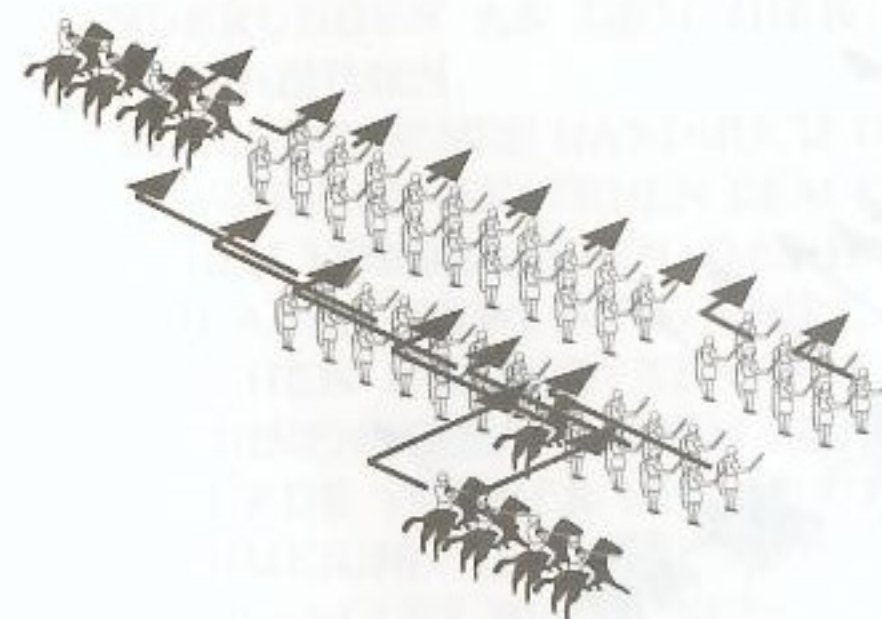
Nach rechts ausfallen



Nach links ausfallen

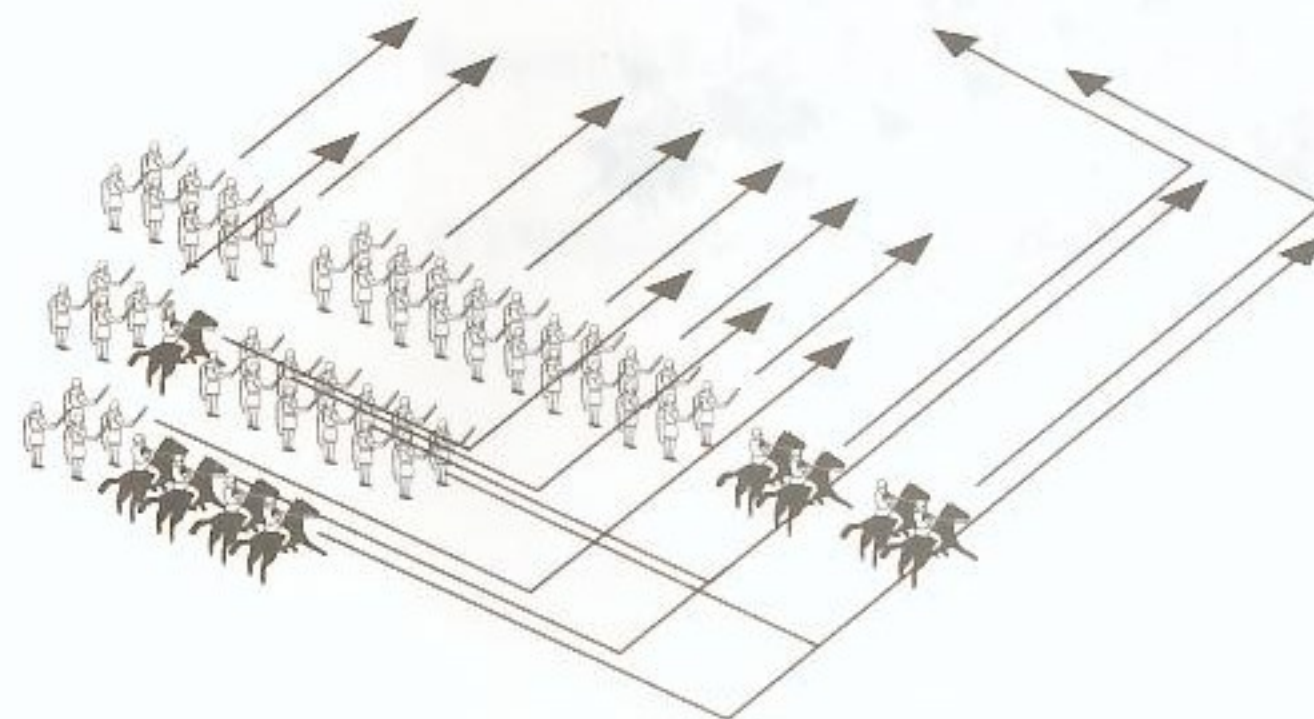


Massierte Truppen



STARKE LINKSFORMATION

Nach rechts ausfallen



Nach links ausfallen

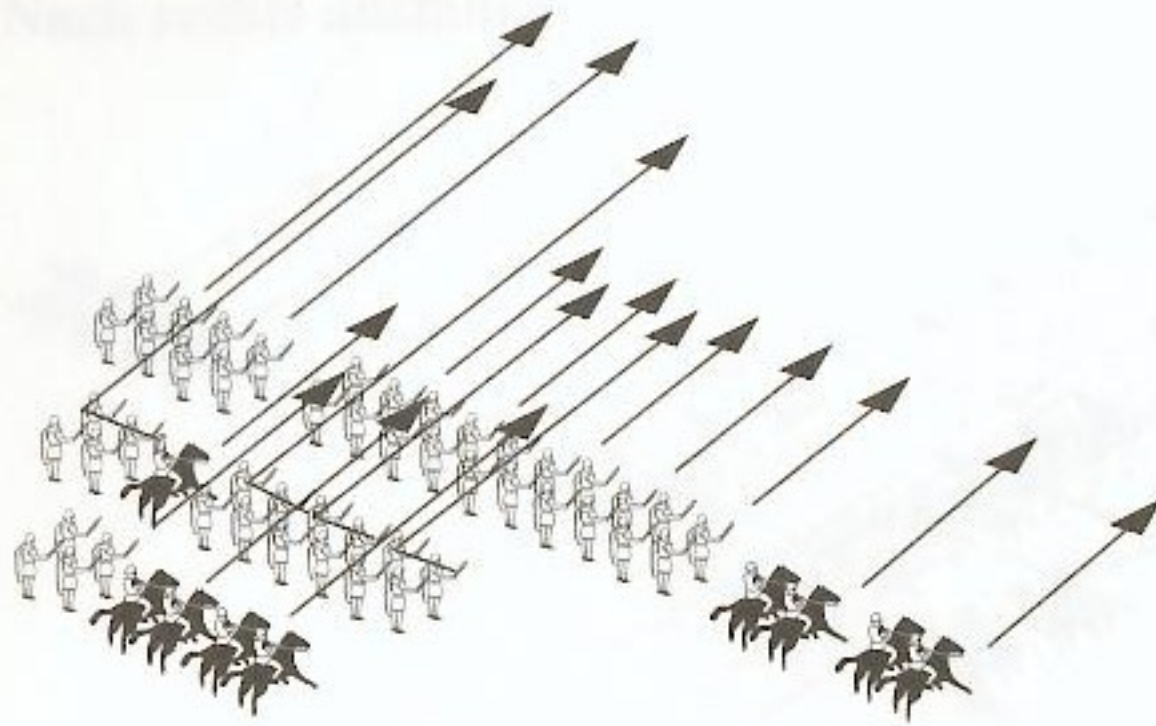
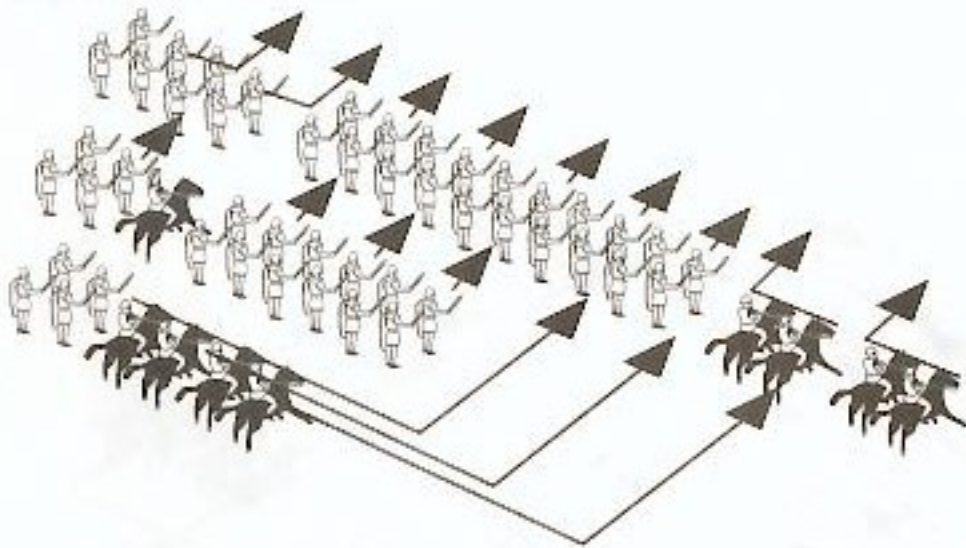


Bild Massierte Truppen



HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS. SL3 8YN, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Software © Kellyn Beck and Bits of Magic
All rights reserved

© 1990 Electronic Arts All rights reserved.

NOTIZEN

