

CENTURION

DEFENDER OF ROME™

BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC



MANUALE

INDICE

Come Utilizzare il Presente Manuale	1
Che cosa c'è in Centurion	1
Inizio Rapido di Centurion	4
La Cartina	7
I Gradi	8
Come Governare le Province Romane	10
Come Negoziare le Alleanze	14
Tributi e Politica Tributaria	15
Insurrezioni	15
Eserciti dediti al Saccheggio	16
Eventi Occasionali	16
Caratteristiche delle Legioni	16
Le Coorti	18
I Generali	18
Battaglia sulla Terraferma	19
Note di Combattimento di Scipione	22
Le Navi	24
La Nave Ammiraglia	25
Battaglia Navale	26
Gare con le Bighe	27
Lotte tra Gladiatori	31
Manovre Tattiche	32

E' l'anno 275 A.C. Grazie a numerose conquiste e ad un'attenta attività diplomatica, la repubblica romana è riuscita a portare sotto il suo controllo i piccoli regni e le città-stato di Italia. E' questo il momento in cui gli eredi di Romolo e Remo faranno la loro comparsa sul palcoscenico del mondo. Si tratta dell'umile inizio di un impero che un giorno abbraccerà la maggior parte dell'Europa, dell'Asia Minore e del Nord Africa.

Il vostro dovere di giovane ed ambizioso ufficiale è quello di difendere Roma. La vostra speranza è di diventare Imperatore. La vostra sorte – di dominare il mondo.

COME UTILIZZARE IL PRESENTE MANUALE

Poiché i comandi alla tastiera ed i dispositivi di controllo variano a seconda dei modelli di computer, il presente manuale è stato ideato come una guida a Centurion di carattere generale. Vi troverete una panoramica del gioco, descrizioni delle caratteristiche e funzioni e Note di carattere storico. Per le istruzioni di caricamento, i comandi alla tastiera ed altre informazioni specifiche al vostro computer, si rimanda alla Scheda Riassuntiva dei Comandi, inclusa nel gioco.

In tutto il manuale, l'espressione "selezionare" significa muovere il cursore a forma di freccia su una voce ed attivarla premendo un pulsante d'azione. Per informazioni sul pulsante d'azione del vostro computer, si rimanda alla sezione Come Selezionare le Voci nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.

CHE COSA C'E' IN CENTURION



Quando il gioco inizia, solamente la provincia di Italia è sotto il vostro controllo. Il legionario che si trova in Italia contrassegna l'unica legione che comandate. Per andare a Roma, dovrete entrare nella provincia di Italia. Per ulteriori informazioni si rimanda a *Come entrare nelle Province nella Scheda Riassuntiva dei Comandi*.

Roma, dolce Roma

Inizierete con il grado di Ufficiale. Con questo grado non vi sarà possibile formare altre legioni o creare flotte. Non solo, ma con i venti talenti che ci sono nei forzieri potrete fare ben poco. Ma c'è una via d'uscita: potrete avanzare di grado ed accrescere la vostra ricchezza aggiungendo – e mantenendo sotto il vostro controllo – altre province. Per ulteriori dettagli sulle province, si rimanda a *Come Governare le Province Romane*.

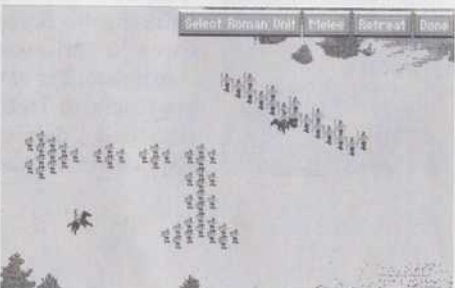
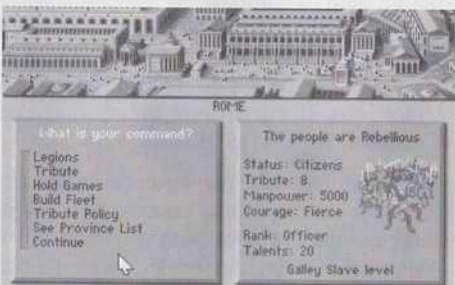
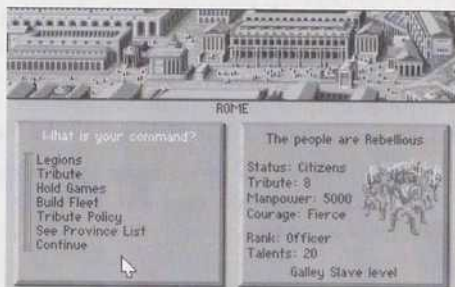
Formazione di Alleanze

La conquista di alleati mediante la convinzione è senza dubbio più economica della loro sottomissione con la forza. Quando spostate per la prima volta la vostra legione in una provincia, potrete cercare di stringere delle alleanze con i vicini. Per ulteriori dettagli sull'aspetto diplomatico e sulle alleanze, si rimanda a *Come Negoziare le Alleanze*.

Civilizzazione mediante la Conquista

Se i barbari ignorano i vostri diplomatici, può darsi che diano retta alla legione che avete portato con voi. Quando dichiarate guerra, dovrete scegliere una formazione, una tattica e quindi iniziare il combattimento.

Durante la battaglia, è possibile fermare l'azione ed impartire ordini a singole unità o coorti (gruppi di legionari o di cavalleria). Per dettagli su legioni, formazioni e manovre tattiche, si rimanda a *Caratteristiche delle Legioni e Battaglia sulla Terraferma*.



Lotta alle Canaglie dedite al Saccheggio



A Roma non mancano certo i nemici. Tribù di barbari invadono Italia dal Nord in cerca di facili bottini. Dal Sud, città come Cartagine inviano eserciti organizzati nella speranza di opporre resistenza all'ascesa di Roma. In qualità di soldato avete il dovere di proteggere Roma ed i suoi alleati da attacchi sferrati da eserciti stranieri. Si veda in proposito *Eserciti Dediti al Saccheggio*.

Distruzione delle Flotte Nemiche



Quando ricoprirete un grado sufficientemente elevato, e avrete denaro a sufficienza, potrete creare delle flotte per spostare le legioni oltremare e combattere contro le marine militari straniere. Si veda in proposito *Battaglia Navale*.

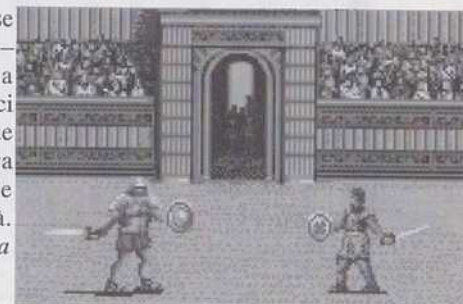
Gareggerete nel famoso Circo Massimo

Se possedete un numero sufficiente di talenti, potrete partecipare alle gare con le bighe che si tengono a Roma. Se vincete, potrete guadagnare altri talenti e migliorare la vostra reputazione. Fate attenzione agli avversari più aggressivi e alle svolte ad U. Si veda in proposito *Gare con le Bighe*.



Verserete Sangue Umano nel Colosseo

Come disse Giovenale, le masse bramano solamente due cose – "il pane ed i circhi". Senza dubbio le masse sono più felici quando si divertono, ed il sangue che scorre durante le lotte tra gladiatori sicuramente aumenterà la vostra popolarità. In proposito si veda *Lotte tra Gladiatori*.



INIZIO RAPIDO DI CENTURION

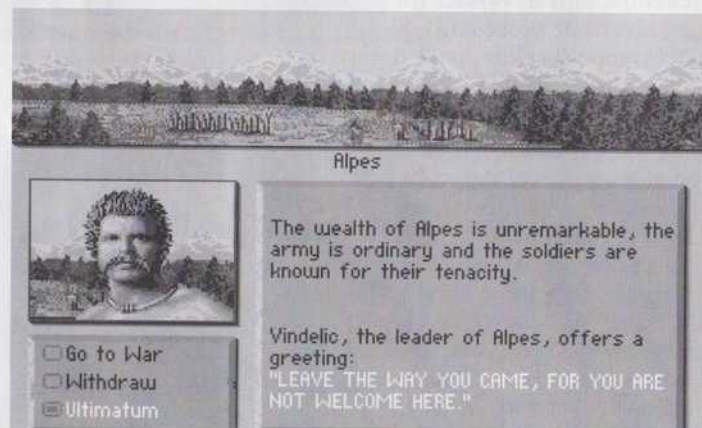
Il vostro obiettivo in Centurion è di dominare il mondo mantenendo felice la gente. Sebbene vi siano molteplici modi per conquistare il mondo, varrebbe forse la pena che iniziaste occupando le Alpi.

1. Selezionate Italia I.

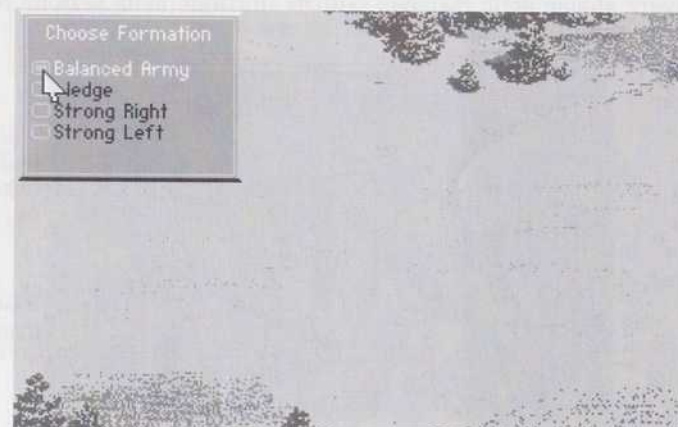
Selezionate le Alpi come vostra destinazione



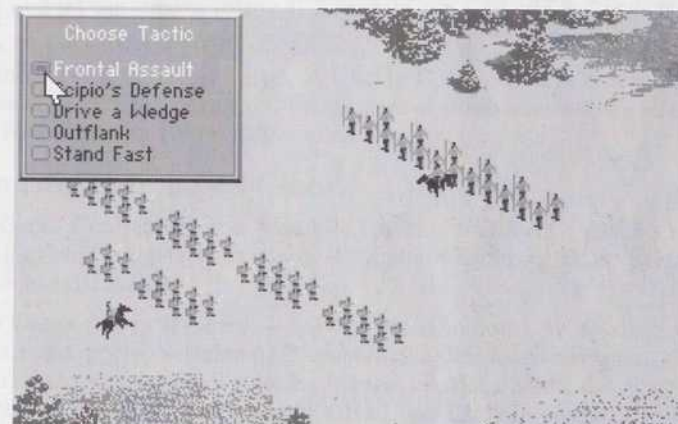
2. Selezionate Ultimatum. Se non sono più disposti a trattare, selezionate Go To War



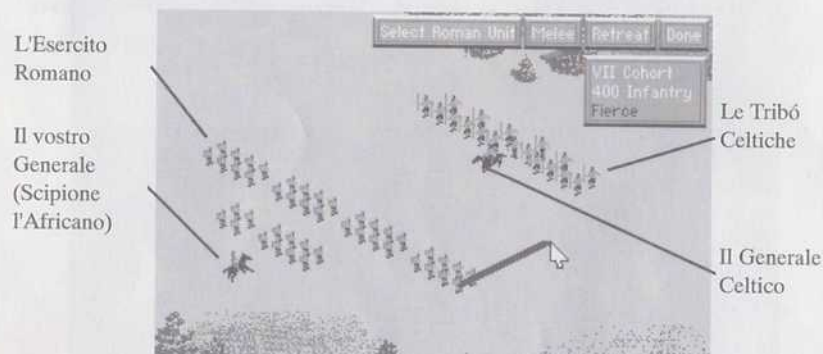
3. Selezionate Balanced Army



4. Selezionate Frontal Assault (Assalto Frontale). La battaglia inizia immediatamente, quindi dovrete interromperla per decidere sul da farsi – per ulteriori dettagli si rimanda a Come Comandare le Singole Unità nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.



5. Impartite ordini alle Singole Unità. Con il gioco in pausa, potrete impartire ordini alle unità. Procedete facendo delle prove. Cercate di impiegare alcune delle manovre tattiche illustrate nella sezione Note di Combattimento di Scipione.



6. Quando la battaglia termina, selezionate Next Turn (Prossimo Turno) sulla Cartina. Trascorrerà un anno e in questo periodo potrete rafforzare la vostra legione, spostarvi in un'altra provincia, od organizzare delle gare con le bighe (per ora non avete ancora denaro a sufficienza o il grado giusto per allestire dei giochi tra gladiatori o creare una flotta). Ogni anno controllate se siete avanzati di grado – più elevato è il vostro grado, più legioni potrete avere. E fate attenzione agli eserciti di saccheggiatori!

LA CARTINA



Il Turno di Gioco

Il gioco progredisce in singoli incrementi di un anno ciascuno, detti anche turni. I turni limitano il numero di azioni che si possono effettuare in un anno. Ad esempio, è possibile spostare o rafforzare ogni singola legione solamente una volta per turno. Anche le flotte possono essere spostate solamente una volta per turno. Per passare al turno successivo, selezionate End Turn (Termina Turno) dalla Cartina.

Menu di Controllo del Gioco

Dal Game Control Menu è possibile caricare o salvare i giochi, iniziare nuovi giochi, regolare il livello di difficoltà o uscire al DOS. Selezionate un'opzione dal menu:

Save Game (Salva il Gioco) – Salva il gioco in corso. E' possibile salvare fino a nove giochi. Selezionate il numero che desiderate assegnare al gioco in corso. Quando appare il riquadro bianco, inserite il nome del gioco. Nota: Non è possibile cancellare i giochi salvati, ma è invece possibile salvare un gioco scrivendolo sopra ad uno precedente.

Load Game (Carica il Gioco) – Carica un gioco precedentemente salvato. Selezionate il gioco che desiderate continuare (1-9).

New Game (Nuovo Gioco) – Inizia un nuovo gioco.

About Centurion (Informazioni su Centurion) – Visualizza i riconoscimenti del gioco.

Difficulty Levels (Livelli di Difficoltà) – Stabilisce il livello di difficoltà del gioco in corso. I livelli di difficoltà vanno da Galley Slave (facile) ad Emperor (difficile). Potrete inoltre selezionare Fine Tuning (Sintonizzazione accurata) per aumentare o diminuire il livello di difficoltà di una particolare caratteristica – Battaglia sulla Terraferma, Gare con le Bighe, Lotte tra Gladiatori, e Battaglia Navale.

Quit to DOS (Uscita al DOS) – Abbandona il gioco in corso. Assicuratevi di salvare il gioco prima di uscire se volete continuarlo più tardi.

Continue Playing (Continua il gioco) – Vi fa ritornare al gioco.

I GRADI

Inizierete col grado di Ufficiale. Man mano che avanzate di grado, potrete comandare più legioni ed il senato vi concederà nuovi poteri.

<u>GRADO</u>	<u>LEGIONI</u>	<u>FLOTS</u>	<u>NUOVI POTERI</u>
UFFICIALE	1	0	-
CENTURIONE	2	0	-
TRIBUNO	3	1	Comando di legioni di cavalleria, flotte
LEGATO	4	1	-
GENERALE	6	2	-
PRETORE	8	2	-
CONSOLE	10	3	Comando di eserciti consolari
PROCONSOLE	12	3	-
IMPERATORE	12	3	-

Come Avanzare di Grado

A Roma, la reputazione che godete determinerà il vostro successo. Il grado che vi verrà conferito nell'esercito dipenderà dai fatti e dalle azioni che vi hanno distinto dal resto dei patrizi romani. Col miglioramento del vostro stato sociale riceverete delle promozioni. Il compimento delle seguenti azioni farà migliorare il vostro stato sociale:

Aggiunta di Province – L'aggiunta di province (sia mediante negoziati che con la conquista) migliora il vostro stato. L'aggiunta di province che sono ricche di risorse – l'Egitto, Cartagine, la Macedonia, la Partia o la Gallia – vi farà guadagnare più onori che non l'aggiunta di province più povere.

Rafforzamento di Trattati – Anche la vostra reputazione di amministratore degno di fiducia influisce sul vostro stato. Ogni volta che un'alleanza viene consolidata, la vostra reputazione migliora.

Vittoria di Gare con le Bighe – Il sostegno al cavallo giusto vi farà apparire sotto una buona luce. Quando la vostra squadra vince, guadagnerete l'ammirazione della gente.

Costruzione di Anfiteatri – Tutte le classi della società romana traggono vantaggi dalla costruzione di un anfiteatro. E' un ottimo metodo per ottenere il sostegno popolare.

Organizzazione di Lotte tra Gladiatori – Spettacoli fastosi possono accrescere la vostra popolarità, ma solo quando giudicate con giustizia chi deve vivere e chi deve morire.

Mantenimento del Prestigio di Roma – E' vostro dovere tenere sempre alta la reputazione di Roma di alleato forte, potente, affidabile ed amministratore giusto. Il prestigio di Roma viene intaccato tutte le volte che le popolazioni delle province sono coscì insoddisfatte del dominio di Roma che si ribellano. Anche il saccheggio di una provincia intacca il prestigio dell'impero.

Come Perdere il Proprio Stato Sociale

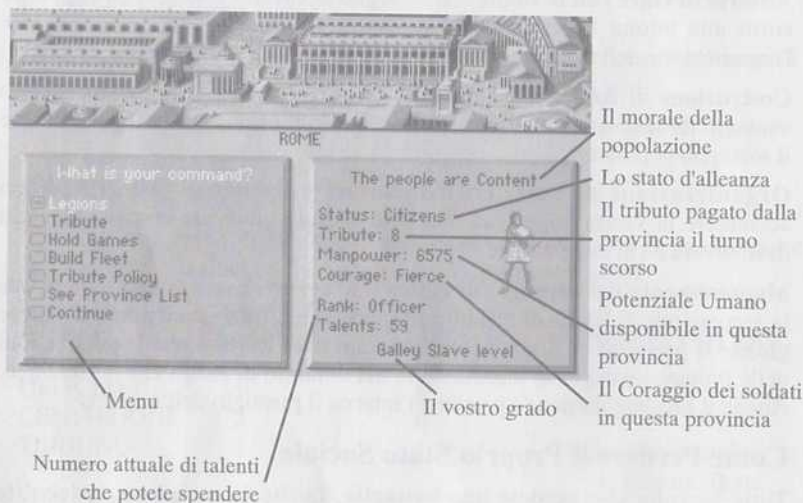
Tutte le volte che perdete una battaglia, fallite in un gioco, indebolite un'alleanza, o non riuscite a proteggere un alleato da attacchi stranieri, la vostra popolarità verrà intaccata. Tuttavia, sebbene il vostro stato sociale possa peggiorare, non potrete mai essere degradato.

Come Diventare Imperatore

La conquista di tutte le province del mondo non è sufficiente per raggiungere il grado più alto di Imperatore – dopo tutto, gli imperatori romani erano adorati come dei. Per diventare Imperatore, dovrete guadagnarvi anche il rispetto della gente e lo potrete fare sponsorizzando giochi e gare, consolidando alleanze e tenendo alto il prestigio di Roma.

COME GOVERNARE LE PROVINCE ROMANE

Una volta entrati in una provincia romana, potrete comandare le legioni in quella zona, fissare i tributi che la provincia dovrà pagare, costruire flotte, ed organizzare giochi. Se avete assolutamente bisogno di denaro e non vi importa niente della reputazione che godete, potete anche decidere di saccheggiare le province!



IL MORALE

Nelle province romane il morale degli abitanti dipende da quali sono le vostre richieste nei loro confronti – sia in termini di tributi che di uomini. Quanti più tributi e soldati chiedete da una provincia, tanto più insoddisfatta sarà la popolazione della provincia nei confronti del governo di Roma. Le province che hanno una buona alleanza con Roma sono naturalmente più disponibili a rinunciare ai talenti e ai loro uomini – ad esempio, le vostre richieste avranno un effetto minore sul morale dei popoli Alleati. Inoltre anche il prestigio di Roma incide sul morale di ogni provincia. Se il prestigio di Roma si deteriora perché lasciate che l'esercito saccheggi tutte le province che occupa, anche il morale di tutti i vostri sudditi potrebbe precipitare.

Il morale della gente può essere *Rebellious, Angry, Restless, Content* (Ribelle, Arrabbiato, Irrequieto o Contento). Un morale Ribelle potrebbe essere il segno premonitore che una provincia insorgerà contro di voi entro breve tempo.

LE ALLEANZE

I Romani usavano un particolare tipo di sistema, suddiviso in gradi, di punizioni e ricompense per governare le province del loro impero. La cittadinanza romana, che secondo la legge Romana determinava i diritti di un popolo, era la ricompensa più ambita. Lo stato di cittadino era estremamente ambito e veniva concesso solamente agli alleati più meritevoli. Vi sono quattro tipi di alleanza: *Occupied, Colony, Ally, Citizens* (Territorio occupato, Colonia, Alleati, Cittadini). Le alleanze migliorano automaticamente col tempo, a patto che il morale della popolazione rimanga buono.

IL POTENZIALE UMANO

Ogni provincia produce uomini che sono obbligati, secondo la legge Romana, a servire nell'esercito. Il potenziale umano di una provincia è rappresentato dal numero attuale di uomini reclutabili in quella zona. Il tasso d'incremento del potenziale umano dipende dalle dimensioni e dalla densità della popolazione della provincia.

IL CORAGGIO

Il coraggio visualizzato nella schermata di una Provincia, è il coraggio generale dei soldati in quella zona. I soldati di una provincia possono avere un coraggio *Fierce, Good, Weak, Panicky* (Valoroso, Buono, Debole, in Preda al Panico). Per ulteriori dettagli sugli effetti del coraggio di un popolo si rimanda a Caratteristiche delle Legioni.

I MENU

Legioni

Selezionate *Legions* per ottenere le seguenti opzioni:

Raise Legion (Crea Legione)- Forma una nuova legione. Selezionate *Raise Legion*, e quindi digitate il tipo di legione che desiderate formare. Non è possibile formare una nuova legione se non si possiedono talenti a sufficienza. Il numero di soldati che reclutate dipende dal potenziale umano

disponibile nella provincia. Inoltre, per formare legioni di cavalleria ed eserciti consolari dovreste ricoprire un determinato grado (per dettagli si rimanda a I Gradi).

Strengthen Legion (Rinforza Legione) – Consente di reclutare soldati per rinforzare una legione. Se in una provincia vi sono più legioni, dovreste selezionare quale legione desiderate rinforzare. Per rinforzare una legione avrete bisogno di talenti. Il costo è proporzionato a quello necessario per formare una legione. Ad esempio, supponiamo che il 20% della vostra legione di fanteria (840 soldati) sia caduto in battaglia. Per rinforzare la legione in modo che ritorni al suo potenziale massimo, dovreste pagare 20% del costo necessario per formare una legione completamente nuova ($0.2 \times 20 \text{ talenti} = 4 \text{ talenti}$). Il numero di soldati che potete effettivamente reclutare è tuttavia limitato al potenziale umano disponibile nella provincia.

Move Legion (Sposta Legione) – Sposta una legione. Se in una provincia vi sono più legioni, dovreste selezionare quale legione desiderate spostare. Quando appare la cartina, selezionate la provincia o la flotta nella quale volete spostare la legione.

Upgrade Legion (Promuovi Legione) – Promuove una legione di fanteria a legione di cavalleria, oppure una legione di cavalleria ad esercito consolare. Per dettagli sui diversi tipi di legioni, si rimanda a Caratteristiche delle Legioni.

Legion List (Lista delle Legioni) – Elenca tutte le legioni nell'impero, il loro stato e posizione attuali.

Continue – Vi fa ritornare al Main Menu (Menu Principale).

Saccheggio

Per saccheggiare una provincia di tutta la sua ricchezza, selezionate Plunder. Quando appare il riquadro, selezionate Yes per confermare l'ordine, oppure selezionate No se avete cambiato idea. Nella provincia che intendete saccheggiare ci deve essere una legione romana. Se da una parte il saccheggio è un metodo veloce per riempire i vostri forzieri, d'altra parte le persone che avete derubato non lo apprezzeranno affatto. E una volta che gli altri paesi hanno visto cosa significa il dominio di Roma, saranno sicuramente meno propensi ad accogliere a braccia aperte i vostri diplomatici quando busseranno alla loro porta. Ogni provincia può essere saccheggiata solamente una volta. Nota: Non è possibile saccheggiare Italia.

I Tributi

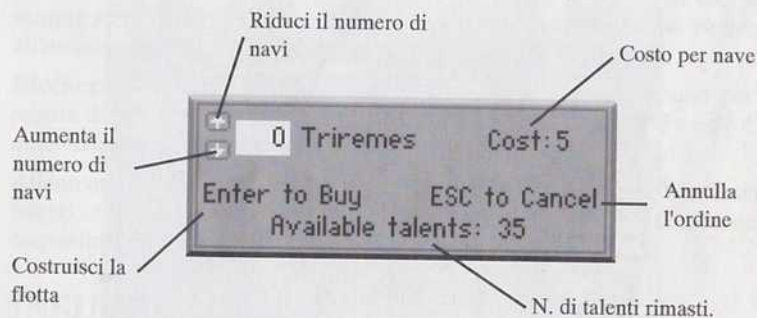
Ogni provincia deve pagare un tributo per l'ordine e la protezione che Roma cosc benignamente concede. Selezionate Tribute e quindi selezionate il livello di tassazione. Per dettagli su come esigere i tributi, si rimanda a Tributi e Politica Tributaria. Se non volete modificare il livello dei tributi, selezionate Continue per tornare al Menu Principale.

Organizzazione dei Giochi

Selezionate Hold Games, quindi selezionate quali giochi desiderate indire. Nelle province, potrete organizzare i giochi a vostre spese per mantenere contente le popolazioni locali. A Roma potrete invece partecipare alle gare con le bighe e alle lotte tra gladiatori. Se non volete organizzare alcun gioco, selezionate Continue per tornare al Menu Principale. (Per ulteriori dettagli sui giochi, si veda Gare con le Bighe e Lotte Tra Gladiatori).

Costruzione di Flotte

Potrete formare delle flotte in tutte quelle province che hanno accesso al mare. Se una provincia non ha accesso al mare, questa opzione viene visualizzata in rosso e non può essere selezionata. Selezionate Build Fleet, e quindi selezionate il tipo di nave che volete costruire (Per ulteriori dettagli sui vari tipi di navi, si rimanda a Le Navi.) Quando appare il riquadro, definite il numero di navi che volete costruire.



Per poter costruire una flotta dovreste perlomeno ricoprire il grado di Tribuno.

Politica Tributaria

Selezionate Tribute Policy per definire un livello standard di tributi per tutte le province dell'impero. Questa opzione è disponibile solamente in Italia. Per ulteriori dettagli su come esigere tributi, si rimanda a Tributi e Politica Tributaria. Per ritornare al Menu Principale, selezionate Continue.

Lista delle Province

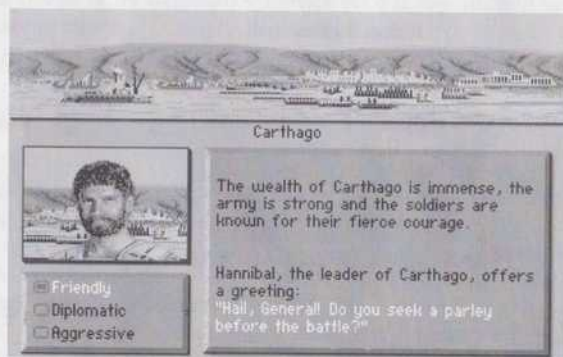
Selezionate See Province List, per poter osservare lo stato attuale di ogni provincia – le ultime tasse pagate, il morale della popolazione, il tipo di alleanza che avete con tale provincia ed il potenziale umano disponibile per il reclutamento.

Continue

Selezionandolo, ritornerete alla Cartina.

COME NEGOZIARE LE ALLEANZE

In vero stile romano, inizierete le trattative con un paese straniero facendo marciare una legione fin sul suo confine. Dopo aver ricevuto il rapporto di un vostro esploratore sulla ricchezza e le difese di quella regione, incontrerete il leader del paese.



Per rispondere al leader, selezionate una dichiarazione. Vi sono sei tipi di dichiarazioni che potete rilasciare: Friendly, Diplomatic, Offer Alliance, Aggressive, Ultimatum, Go to War (Amichevole, Diplomatica, Offerta d'Alleanza, Aggressiva, Ultimatum, Dichiarazione di Guerra). Avete a disposizione solo tre risposte alla volta – e quali saranno, dipenderà da come si mettono le trattative.

Le dichiarazioni che sceglierete incideranno sul successo o meno delle trattative, sebbene anche altri fattori giochino un ruolo importante. Il vostro grado determina la serietà con cui il leader straniero considera le vostre proposte, ed alcuni leader potrebbero rifiutarsi di trattare con voi, se il vostro grado è troppo basso. Le dimensioni della vostra legione possono inoltre influire sul giudizio di un leader (le legioni più grandi suscitano una grande impressione). Infine, anche il prestigio di Roma può incidere sulla disponibilità di un leader a negoziare – le trattative potrebbero interrompersi in breve tempo se Roma gode la fama di alleato poco serio o di cattivo maestro.

TRIBUTI E POLITICA TRIBUTARIA

E' vostro compito definire il livello di tributi pagati da ogni provincia. Avrete la possibilità di definire un livello di tributi diverso per ogni provincia, oppure, se preferite, potrete istituire una politica tributaria che stabilisca un livello di tributi standard per l'intero impero. La politica tributaria può essere istituita solo da Roma. Il numero esatto di talenti che riceverete dalle province dipende da tre fattori:

Il Livello di Tributi – Più esigete, più una provincia è costretta a sganciare; tuttavia, se la spremete troppo, la popolazione sarà sempre meno contenta del dominio romano. Se il vostro livello tributario sottopone tale provincia ad una richiesta eccessiva, la provincia potrebbe insorgere contro di voi. Tenete sempre sotto controllo il morale delle province per vedere quanto vicine sono all'insurrezione.

Ricchezza – Alcune province sono più ricche di altre e possono pertanto pagare di più. (Queste informazioni vi verranno fornite dal vostro esploratore quando entrate nella provincia.)

Alleanza – Il rapporto che Roma ha con le province incide sul numero di talenti che esse le versano ogni anno. Quanto migliore è l'alleanza, tanto più disponibili saranno gli abitanti a versare i loro tributi.

INSURREZIONI

Un'insurrezione può verificarsi quando Roma non riesce a proteggere una provincia o quando il morale generale precipita così in basso che la gente considera Roma più come un peso che un beneficio. Se un esercito di saccheggiatori invade una provincia che non è protetta da Roma, la fazione antiromana nella provincia prende automaticamente il controllo. Anche se cercate di proteggere la provincia, ma non ci riuscite, la provincia insorgerà. L'unico modo per riguadagnare una provincia è quello di riconquistarla.

ESERCITI DEDITI AL SACCHEGGIO

Di tanto in tanto degli eserciti di saccheggiatori si mettono in viaggio per saccheggiare terre straniere. Alcuni vagano alla ricerca di deboli province da invadere. Altri partono con il solo obiettivo di saccheggiare Roma. Se avete una flotta, vi sarà possibile intercettare quegli eserciti che viaggiano via mare.

EVENTI OCCASIONALI

Talvolta accadono delle cose che sono al di fuori del vostro controllo. In questi casi potrete essere fortunato così come sfortunato e non c'è niente che possiate fare quando la fortuna vi sorride o vi gira le spalle tranne che accettarne le conseguenze. Pazienza!

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

CARATTERISTICHE DELLE LEGIONI

Potrete comandare tre tipi di eserciti: legioni di fanteria, legioni di cavalleria ed eserciti consolari.

Tipo	Fanteria massima	Cavalleria massima
Legioni di Fanteria	4200	—
Legioni di Cavalleria	4200	300
Eserciti Consolari	6000	600

E' il vostro grado a determinare quali tipi di legioni potete avere. Non è possibile mescolare le legioni.

Livelli di Difficoltà

Il livello di difficoltà definito nel menu Game Options determina il modo i cui i soldati sono suddivisi in coorti. Al livello di difficoltà più basso, vi sono più soldati per coorte. E' vero che si hanno così meno coorti sul campo, però ciò risulta essere un vantaggio – più soldati si hanno per unità, meno è probabile che si facciano prendere dal panico quando vengono attaccati. Con livelli di

difficoltà più elevati le vostre coorti saranno meno resistenti agli assalti diretti, il che significa che un uso tattico intelligente delle unità è d'importanza vitale. La tabella riportata di seguito illustra il numero massimo di soldati per unità ad ogni livello di difficoltà:

Livello di difficoltà	Coorti di Fanteria	Coorti di Cavalleria
Galleotto	500/Kohorte	150/Kohorte
Legionario	400/Kohorte*	150/Kohorte
Senatore	350/Kohorte*	150/Kohorte
Imperatore	350/Kohorte*	150/Kohorte

* A tutti i livelli di difficoltà, gli eserciti consolari con gli effettivi al completo hanno 500 soldati per coorte di fanteria.

Il livello di difficoltà influisce anche sul coraggio dei nemici – più il livello è difficile e più coraggiosi saranno i vostri nemici.

Il coraggio

Il coraggio di una legione è l'insieme del morale e del valore dei soldati. Il coraggio viene misurato come Valoroso, Buono, Debole, In Preda al Panico, ma lo si dovrebbe considerare come un valore su scala continua – ad esempio, una legione Valorosa potrebbe essere più valorosa di un'altra. Il coraggio di una legione dipende da quale provincia provengono i soldati – una legione formata in Gallia, ad esempio, sarà Valorosa, mentre una legione formata in Dacia sarà Debole. Il rafforzamento di una legione può aumentare o ridurre il coraggio della legione stessa. Se aggiungete dei soldati Deboli ad una legione Buona, abbasserete il coraggio della legione – se aggiungete troppi soldati Deboli, il suo coraggio complessivo potrebbe scendere a Debole.

Stato

Lo stato di una legione può essere:

Forming (In Formazione) – La legione è ancora in stato di formazione – l'avete appena creata o rinforzata. Una legione in stato di formazione può agire il prossimo turno.

Ready (Pronta) – La legione può ancora essere rinforzata o spostata durante il turno in corso.

Moved (Spostata) – La legione è stata spostata in una provincia confinante. Non può agire fino al prossimo turno.

LE COORTI



Coorti di Fanteria

Velocità: Lenta
Effettivi: da 1 a 500
soldati



Coorti di Elefanti

Velocità: Buona
Effettivi: da 1 a 20 elefanti

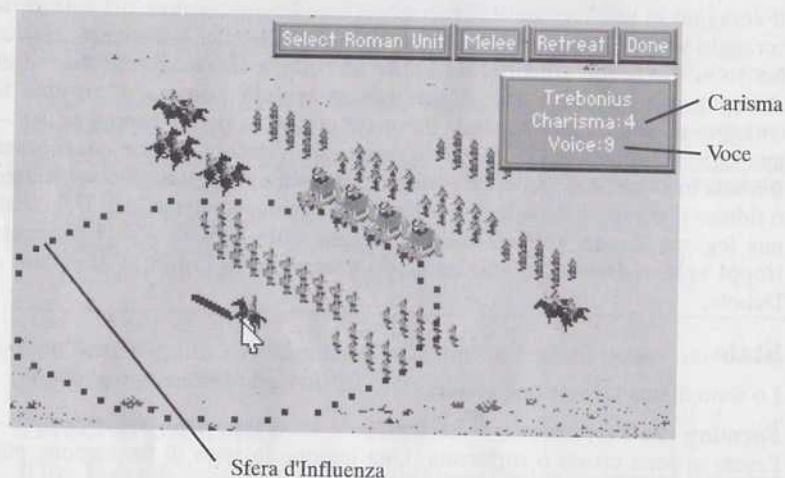


Coorti di Cavalleria

Velocità: Veloce
Effettivi: da 1 a 150
cavalieri (Soldati a cavallo)

I GENERALI

I generali comandano e motivano i loro eserciti. Ogni generale possiede doti di leadership che incidono sulla sua abilità di comandante: la voce, il carisma e la sfera d'influenza. Per vedere le doti di leadership di un generale, selezionate la sua unità.



Voce – Il raggio del controllo del generale sulle sue coorti. La voce è l'equivalente numerico della sfera d'influenza del generale. La voce di un generale può andare da 8 (un raggio basso) a 18 (un raggio elevato).

Carisma – In qualità di leader il generale deve incitare le sue truppe ed infondere loro coraggio. Le unità che si trovano all'interno della sfera d'influenza del loro generale non si faranno prendere dal panico cosc facilmente come le unità al di fuori del suo controllo diretto. Se un generale cade in battaglia, molte delle sue truppe verranno prese dal panico ed abbandoneranno il campo – un vero disastro per qualsiasi esercito.

Sfera d'Influenza – I generali possono comandare solamente le unità all'interno della loro sfera d'influenza. Le truppe al di fuori di tale sfera agiscono solamente in conformità agli ordini tattici scelti prima della battaglia o in base a qualsiasi comando di Mischia o di Ritirata impartito loro da quando è iniziata la battaglia (tuttavia, essi attaccheranno le unità nemiche che trovano sulla loro strada e quando necessario si difenderanno).

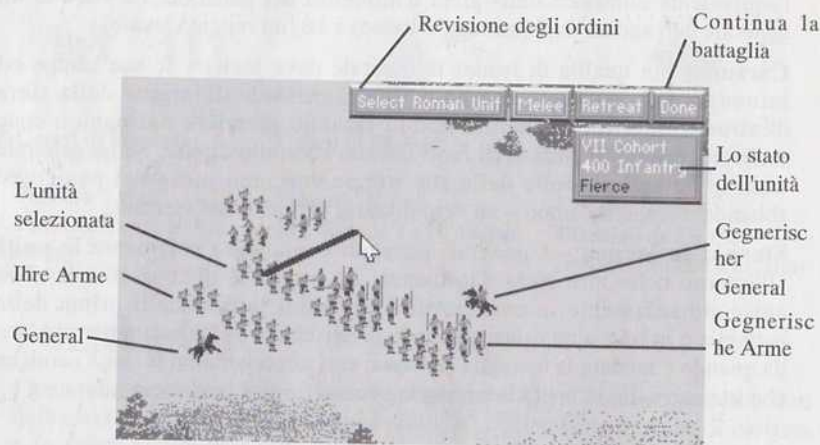
BATTAGLIA SULLA TERRAFERMA

Quando combattete contro i soldati di una provincia, state effettivamente riducendo il potenziale umano di quella provincia. Può essere nel vostro interesse cercare di uccidere il minor numero possibile di soldati nemici, in modo che, una volta aggiunta tale provincia all'impero, avrete più soldati da reclutare. D'altra parte, se siete preoccupati per la possibilità di un'insurrezione in quella provincia, può darsi che vi convenga uccidere il maggior numero di soldati per ridurre il numero di soldati sui quali i ribelli potranno contare.

Scelta di una Formazione e di una Tattica

Dopo aver deciso di dichiarare guerra, dovrete confrontarvi col nemico sul campo di battaglia. Quando appaiono i prompt, selezionate una formazione ed una tattica che la vostra legione dovrà adottare (Per gli schemi, si rimanda a Manovre Tattiche). Si tratta degli ordini preliminari per le coorti. Una volta scelta la tattica, ha inizio la battaglia.

Il Campo di Battaglia

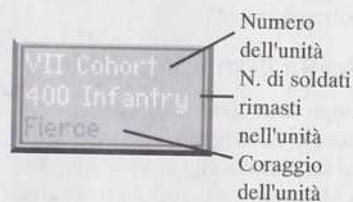


Interruzione della Battaglia

È possibile interrompere la battaglia, mettendo in pausa il gioco, per poter impartire ordini alle singole unità o riesaminare lo stato di coraggio di qualsiasi unità in campo (per ulteriori dettagli in proposito si rimanda a Come Comandare le Singole Unità nella Scheda Riassuntiva dei Comandi).

Controllo dello Stato delle Unità

Una volta interrotta la battaglia, potrete controllare lo stato di ogni unità in campo. Per verificare lo stato di un'unità, selezionate quell'unità. Apparirà il riquadro dello stato dell'unità, che vi darà delle informazioni di importanza vitale sugli effettivi ed il coraggio attuali dell'unità.



Vi sarà inoltre possibile verificare lo stato di un'unità nemica (o di unità amiche al di fuori della sfera d'influenza del vostro generale) spostando il cursore sull'unità e tenendo premuto il pulsante d'azione.

Revisione degli ordini

Se desiderate rivedere gli ordini attualmente in vigore per l'intero esercito, interrompete la battaglia e selezionate Select Roman Unit (Seleziona Unità Romana).

Mischia

Per ordinare ad un'unità di spostarsi ed attaccare il nemico più vicino, selezionate un'unità e quindi selezionate Melee (Mischia). Se volete che tutte le unità partecipino alla mischia, (anche quelle al di fuori della sfera d'influenza del vostro generale), selezionate Melee senza specificare alcuna unità in particolare. In questo modo "darete carta bianca alla legione romana" e tutte le unità del vostro esercito avanzeranno verso l'unità nemica più vicina ed attaccheranno.

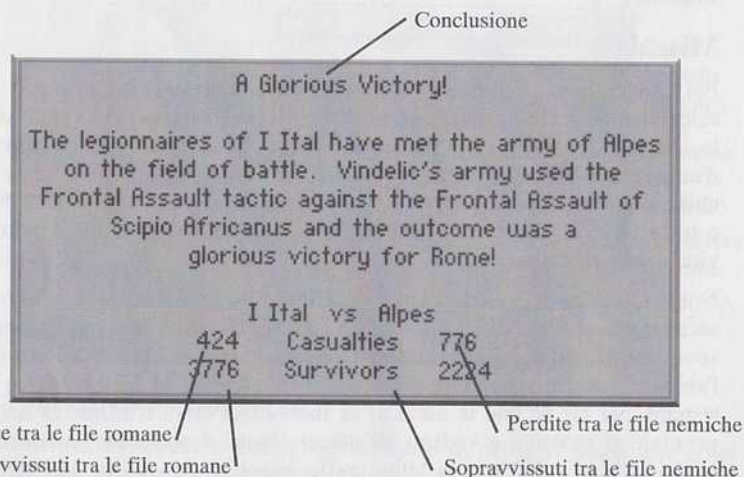
Nota: Quando date carta bianca alla legione, l'esercito si abbandonerà al saccheggio più sconsiderato. Questa tattica non porta automaticamente alla sconfitta del nemico e invece può portare proprio alla vostra sconfitta se l'azione viene iniziata troppo presto. D'altro canto, la Mischia è un ottimo sistema per far sì che le unità al di fuori della sfera d'influenza del vostro generale si spostino e vadano all'attacco. Nota: è possibile impartire ordini nuovi ad una unità che si trova nella mischia; una volta dati tali ordini tuttavia, l'unità non è più in stato di mischia.

Ritirata

Per ordinare ad un'unità di ritirarsi, selezionate l'unità e quindi selezionate Retreat. Le unità continueranno a ritirarsi finché non sono fuori dal campo di battaglia o finché non impartite loro nuovi ordini. Se volete che tutte le unità si ritirino (anche quelle al di fuori della sfera d'influenza del vostro generale), selezionate Retreat senza specificare un'unità in particolare. Nota: Se state proteggendo una provincia romana da un esercito di saccheggiatori e ordinate a tutto il vostro esercito di ritirarsi, la popolazione di quella regione insorgerà contro di voi ed annienterà il vostro esercito.

Risultato della Battaglia

Quando uno degli eserciti viene sbaragliato o distrutto, la battaglia termina ed appare la schermata col risultato della battaglia:



I generali non vengono contati nè tra le perdite nè tra i sopravvissuti.

NOTE DI COMBATTIMENTO DI SCIPIONE

Attacco ai fianchi



Una coorte marcia con gli scudi e le armi in avanti, rendendo cos  i suoi fianchi e la parte posteriore vulnerabili all'attacco. L'attacco ai fianchi   l'attacco appunto ad una di queste parti vulnerabili. Appena possibile,   nel vostro interesse muovere le vostre unit  in modo che possano attaccare il nemico ai fianchi.

Raddoppio



Quando due coorti stanno attaccando, vengono lanciati contro il nemico i loro effettivi associati. "Raddoppiate" contro il nemico tutte le volte che potete.

Sbaragliamento

Da un punto di vista puramente tattico, lo sbaragliamento di un'unit  nemica (il costringerla cio  ad abbandonare il campo di battaglia) sortisce lo stesso effetto della distruzione dell'unit ; dopo tutto un'unit  nemica in preda al panico non pone alcuna minaccia alle vostre unit . Una volta sbaragliata un'unit  nemica, pu  darsi che valga la pena dirigere la vostra coorte o coorti attaccanti contro un'altra unit  nemica.

Difesa contro Offesa

La difesa   pi  facile dell'offesa. Le unit  che sono piazzate (ovvero che non si stanno muovendo) hanno un certo vantaggio sulle unit  che si stanno spostando – l'unit  difensiva pu  infliggere dei danni all'unit  attaccante che si sta avvicinando proprio subito prima di essere circondata. Se l'avanzata di un'unit  in direzione del nemico non rappresenta un vantaggio tattico, lasciatela dove  .

La Cavalleria

Grazie alla loro velocit  e potenza, le coorti di cavalleria costituiscono le unit  pi  efficaci sul campo di battaglia. Un attacco ai fianchi sferrato da un'unit  a cavallo   mortale.

Gli elefanti

I Romani scoprirono che la semplice dimensione e la singolarit  degli elefanti erano sufficienti a gettare il caos tra le file di soldati e cavalli. E' pi  probabile che le truppe si facciano prendere dal panico la prima volta che devono affrontare gli elefanti. Quando una legione annovera tra i suoi soldati dei veterani nelle battaglie con gli elefanti, il loro coraggio aumenta quando devono affrontare questi animali.

Gli elefanti sono ben corazzati sulla parte anteriore, ma possono essere attaccati efficacemente dai lati o dal retro. Un'unit  di elefanti in preda al panico si comporter  in modo strano, spesso attaccando le proprie truppe nel tentativo di fuggire dal campo.

I Generali

Il coraggio di una coorte può precipitare se il suo generale cade in battaglia. Se il coraggio della coorte scende a Panicked (in preda al panico), la coorte abbandonerà il campo di battaglia. Per tenere sempre alto il coraggio delle vostre truppe, evitate che il generale si sposti in una posizione dove può essere attaccato dal nemico. E allo stesso modo, cercate di approfittare di tutte le occasioni che vi si presentano per uccidere il generale nemico.

LE NAVI

I Romani armavano le loro navi da guerra con catapulte e baliste, ovvero delle grandi balestre per lanciare frecce. Inoltre ogni nave aveva montato sulla sua prua uno sperone che poteva essere usato per infliggere un foro nello scafo nemico subito sotto la superficie dell'acqua. I Romani misero anche a punto degli speciali ponti appuntiti che impiegavano quando abbordavano le navi nemiche. In Centurion vi sono tre tipi di navi da guerra con diverse caratteristiche di velocità, dimensione e resistenza:



Trireme
Velocità: Veloce
Resistenza: Scarsa
Dimensione: Imbarca
50 soldati a piedi



Quinquereme
Velocità: Buona
Resistenza: Buona
Dimensione: Imbarca
100 soldati a piedi



Galeone
Velocità: Lenta
Resistenza: Ottima
Dimensione: Imbarca
200 soldati a piedi

Le navi romane erano operate da marinai esperti, ma i combattimenti erano per lo più affidati ai legionari. Quando costruite una flotta, le navi sono provviste di un equipaggio di marinai in armamento ridotto. Per trasformare le navi in un efficace mezzo offensivo, dovrete equipaggiare la nave con dei soldati. Per equipaggiare le navi con legionari, spostate una legione o un esercito sulla flotta (si rimanda in proposito a Come Spostare le Legioni dalla Cartina nella Scheda Riassuntiva dei Comandi). Le navi possono portare anche unità di cavalleria (sebbene tali unità non siano di alcun vantaggio quando si combattono battaglie navali). Le unità di cavalleria occupano più posto a bordo – un soldato a cavallo occupa lo stesso spazio di quattro soldati a piedi.

Sebbene le dimensioni della flotta siano molto importanti, quello che è veramente cruciale è il tipo di navi che avete. Ad esempio, una flotta costituita da solidi galeoni avrà un notevole vantaggio rispetto ad una flotta composta dallo stesso numero di triremi.

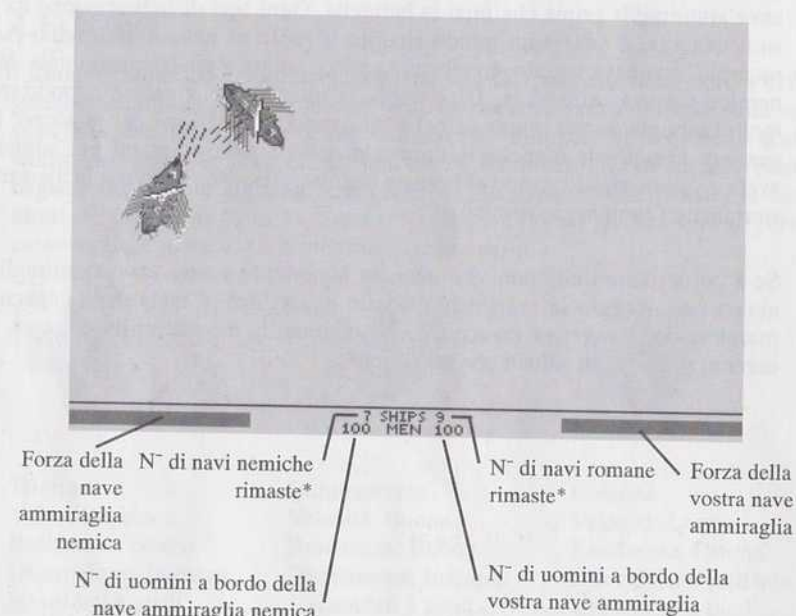
LA NAVE AMMIRAGLIA

Se avete più di un tipo di navi nella vostra flotta, dovrete selezionare una nave ammiraglia prima che inizi la battaglia. Ogni tipo di imbarcazione ha i suoi vantaggi e svantaggi quando ricopre il ruolo di nave ammiraglia. Ad esempio, una nave trireme è veloce ma non è solida – qualche speronata del nemico e verrà affondata. Un galeone, d'altro canto, riesce a sopportare molti colpi ma avrete problemi nel manovrarlo in posizione per attaccare il nemico. Importante è anche la dimensione della nave – quanti più soldati avete a disposizione quando abbordate una nave nemica, tanto più facile sarà sterminare l'equipaggio nemico.

Se a bordo della flotta non vi è nessuna legione, la vostra nave ammiraglia avrà un equipaggio in armamento ridotto equivalente a metà della capacità massima della nave; se invece c'è una legione, la nave ammiraglia avrà il numero massimo di soldati che può portare.

BATTAGLIA NAVALE

Quando combattete una battaglia in mare, controllerete solamente la nave ammiraglia. Mentre combattete contro la nave ammiraglia nemica, il morale della flotta aumenta o diminuisce a seconda di come stanno andando le cose. Dovrete fare particolare attenzione a due cose durante una battaglia navale – il vostro progresso nei confronti della nave ammiraglia nemica e come sta combattendo la vostra flotta.



*Senza contare la nave ammiraglia

Per ulteriori dettagli su come controllare la nave ammiraglia si rimanda a Battaglia Navale nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.

Catapulte e Freccie

Con la catapulta è possibile lanciare solamente in linea retta dalla prua della nave. Per dettagli su come azionare la catapulta si rimanda a Battaglia Navale nella Scheda Riassuntiva dei Comandi. Ogni qualvolta la vostra nave si trova entro la portata di tiro del nemico, i soldati a bordo della nave automaticamente lanceranno le frecce. Se tutti gli uomini sulla vostra nave periscono, non vi sarà più nessuno che può lanciare le frecce, tuttavia

l'equipaggio adetto alla catapulta continuerà ad aprire il fuoco quando glielo ordinate.

Speronamento

Per speronare le navi nemiche, è sufficiente dirigere lo sperone situato sulla nave contro l'imbarcazione nemica. Quanto più pesante è la nave e quanto più veloci siete, tanto più gravi saranno i danni inflitti.

Abbordaggio

Per i dettagli su come abbassare la vostra rampa d'abbordaggio, si rimanda a Battaglia Navale nella Scheda Riassuntiva dei Comandi. E' possibile abbassare la rampa in qualsiasi momento durante il combattimento. Se la rampa entra in contatto con la nave ammiraglia nemica, le vostre legioni vi saliranno a bordo automaticamente e ne deriverà un combattimento corpo a corpo. Se invece la rampa non tocca la nave nemica, verrà automaticamente sollevata.

Fuga

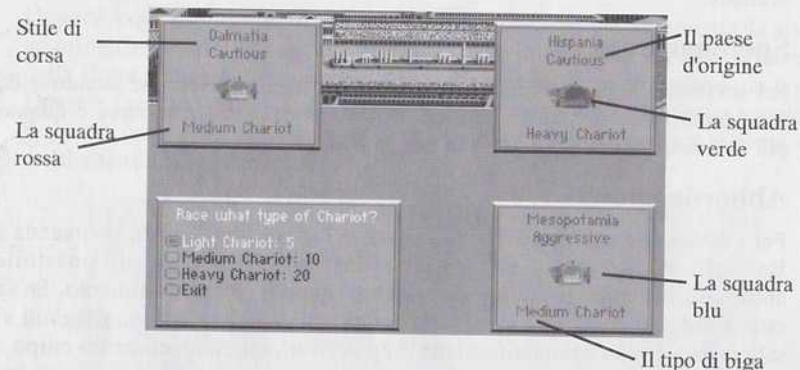
Per darsi alla fuga dovreste spostare la nave ammiraglia verso uno dei bordi dello schermo. Se siete abbastanza veloci o se il nemico non vi insegue, apparirà un messaggio che vi comunicherà in quale mare vi siete ritirati. La vostra flotta si ritira automaticamente con la nave ammiraglia.

Per ulteriori dettagli su come darsi alla fuga durante la battaglia, si rimanda a Battaglia Navale nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.

GARE CON LE BIGHE

I Romani erano dei grandi appassionati delle gare con i cavalli, e qualsiasi festività rappresentava praticamente un buon motivo per organizzare delle gare. Le gare venivano disputate da compagnie di professionisti chiamate faciones, ognuna delle quali aveva le proprie scuderie, i propri cavalli e i propri auriga professionisti. Ogni compagnia aveva un suo colore, rosso, blu, bianco o verde e gruppi di devoti seguaci. Gli auriga godevano della stessa fama e stato sociale degli atleti dei nostri giorni, e anche i loro guadagni erano paragonabili a quelli moderni – un bravo auriga poteva ritirarsi dalla gare ancora giovane dopo aver accumulato un enorme patrimonio. Se le gare però offrivano da un lato ad un uomo di umili origini un'ottima opportunità di fare carriera, dall'altro rappresentavano una professione pericolosa – molti auriga trovarono infatti una morte precoce sulle piste.

Selezionate una biga



Voi controllerete la biga della squadra bianca. La prima cosa che dovete fare è decidere con quale tipo di biga volete gareggiare: leggera, media o pesante.

Quando selezionate una biga dovete prendere in considerazione diversi fattori:

Velocità – Le bighe leggere sono più veloci di quelle pesanti.

Resistenza – Lo scontro con gli avversari costituisce un grave pericolo. Le bighe pesanti riescono a sostenere danni notevoli, quelle leggere no.

Costo – Il costo di una biga dipende dal suo peso: più pesa, più costa.

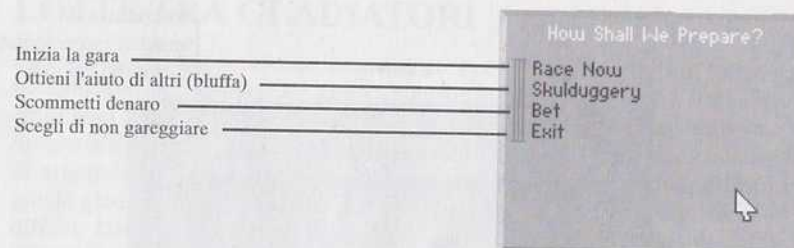
La quotazione delle scommesse – La quotazione che vi dà perdenti è più alta se state gareggiando con una biga media o pesante.

Stili di Corsa

Fate attenzione ed annotatevi gli stili di corsa dei vostri avversari. Gli avversari più aggressivi (Aggressive) saranno molto veloci, ma è probabile che compiano più errori degli avversari Costanti (Steady) o Cauti (Cautious).

Preparazione alla Gara

Potete prepararvi alla gara scommettendo del denaro. Se pensate che le vostre probabilità di vittoria siano scarse, potete sempre bluffare.



DisonestO

Selezionate un'opzione per ingannare l'avversario, assumete un medico, o invocate l'aiuto degli dei. Selezionate Done (Fatto).

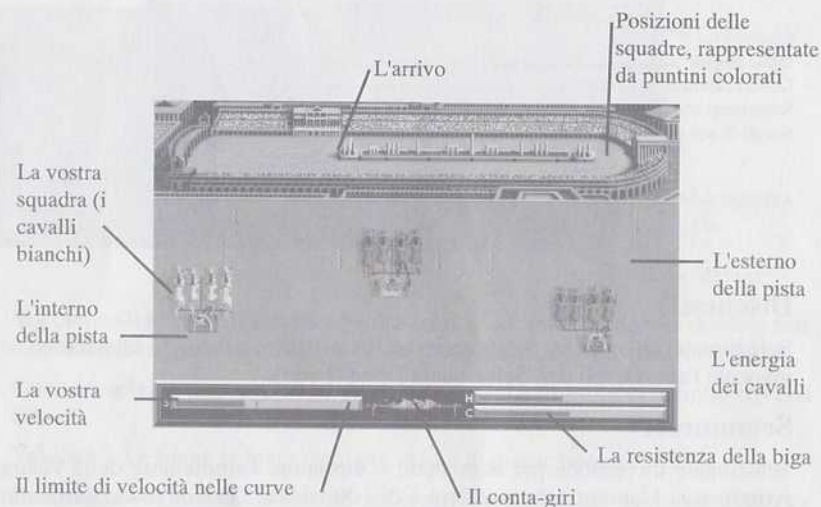
Scommesse

Selezionate un'opzione per aumentare o diminuire l'ammontare della vostra scommessa. L'ammontare massimo è di 100 talenti. Quando avete terminato selezionate Done. La quotazione minima è di 1-1. Le bighe medie e pesanti sono più difficili da governare, e pertanto le quotazioni vengono aumentate a 2-1 se state gareggiando con una biga media e a 3-1 se avete una biga pesante.

Nota: Tutte le volte che vincete, la quotazione scenderà – ad esempio, se state gareggiando con una biga pesante e vincete, nella prossima gara che farete con una biga pesante avrete solamente una quotazione di 2-1. Le quotazioni non possono mai essere inferiori a 1-1. Tutte le volte che subite una seria sconfitta, (vi piazzate al terzo o quarto posto), la quotazione sale – la quotazione massima è di 5-1.

In Pista

Per ulteriori dettagli su come controllare le bighe, si rimanda a Gare con le Bighe nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.



Per completare la gara dovrete fare tre giri di pista. Quando portate a termine un giro, uno dei pesci del conta-giri salta su. L'arrivo viene visualizzato quando una delle bighe completa due giri di pista. Per vincere la gara dovrete giungere all'arrivo prima delle altre tre bighe.

Fate Attenzione alle Curve

E' difficile affrontare una curva stretta quando si viaggia a velocità sostenute. La linea rossa del limite di velocità indica la velocità massima alla quale potete gareggiare quando entrate in curva. Se state andando troppo veloci, la biga si romperà in due. Se siete vicini all'esterno della pista il vostro limite di velocità sarà più elevato e potrete affrontare la curva più velocemente. Tenete presente tuttavia che l'interno della curva è più breve, e anche se non potete andare a velocità sostenuta all'interno della curva, può darsi che riusciate a terminare la curva prima delle bighe più veloci.

Così come è nel vostro interesse rimanere sotto il limite di velocità mentre fate una curva, cercate anche di evitare di frustare i cavalli nelle curve, poiché anche in questo caso l'accelerazione farà rompere la biga in due.

LOTTE TRA GLADIATORI

I giochi gladiatori venivano organizzati per festeggiare un po' tutto, dal compleanno dell'imperatore alle conquiste in terra straniera. I politici più ambiziosi organizzavano spesso dei fastosi spettacoli per accattivarsi il favore della popolazione e per impedire che la plebe si preoccupasse troppo di argomenti più radicali, come ad esempio la riforma agraria. Sebbene i giochi gladiatori incominciarono su scala ridotta, col tempo divennero molto diffusi. Delle competizioni che all'inizio sarebbero durate un solo giorno, divennero maratone di mesi nelle quali migliaia di gladiatori andarono incontro alla morte. Uno di questi spettacoli, in onore delle campagne di Traiano in Dacia – durò 117 giorni e coinvolse 10.000 gladiatori e 11.000 bestie feroci.

Selezione dei Gladiatori

Selezionate il gladiatore che volete controllare e quindi selezionate quanto siete disposti a pagare per l'allenamento. Ora selezionate il gladiatore contro il quale volete misurarvi ed il suo livello d'allenamento. Una volta scelti i combattenti, la lotta ha inizio.



Per ulteriori dettagli su come controllare il vostro gladiatore si rimanda a Lotte tra Gladiatori nella Scheda Riassuntiva dei Comandi.

Nell'Arena

Mentre combattete, il piacere della folla aumenterà e diminuirà a seconda di quanto sangue scorre e di come procedono i combattimenti nell'arena. Il piacere della folla dipende da quanti colpi selvaggi vengono sferrati e quanti blocchi dei colpi avversari vengono eseguiti. Agli spettatori non piace sentirsi imbrogliati, quindi cercate di far durare la carneficina più a lungo possibile, ma evitate i momenti privi di azione. Quando un gladiatore cade, sarete voi a giudicare se deve vivere o morire. Selezionate il "pollice in su" se il gladiatore ha dato vita ad una buona lotta; selezionate "pollice in giù" se questo maledetto cane è caduto troppo in fretta.



Che gli sia concesso di vivere

Che sia fatto sparire

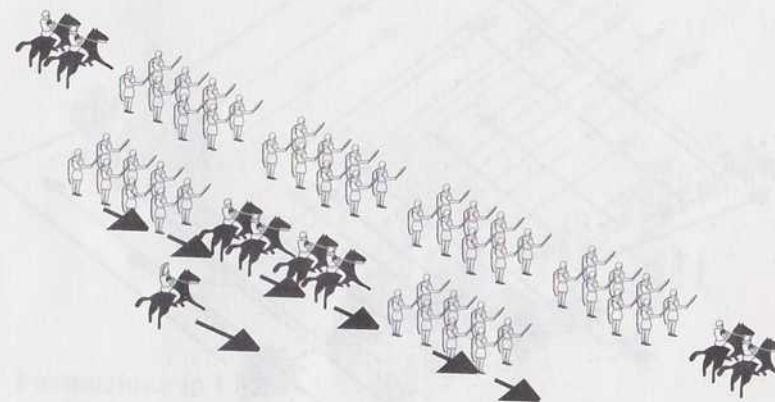
Se la folla è d'accordo con la vostra decisione, la barra del piacere salirà. Se invece è del parere che la vostra decisione è sbagliata, la barra scenderà.

MANOVRE TATTICHE

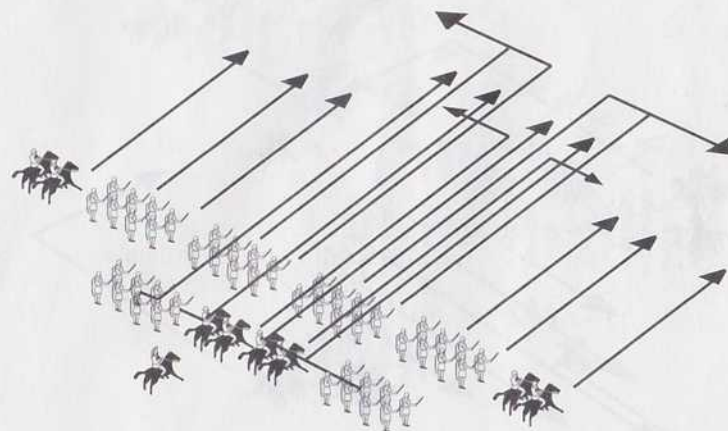
Le manovre tattiche riportate nelle seguenti pagine mostrano gli eserciti consolari (il numero massimo di unità che potrete avere sul campo di battaglia). Alcune manovre (come ad esempio la Difesa di Scipione) sono più efficaci se impiegate con il massimo delle unità. Due tipi di manovre – Stand Fast (Posizione solida) e Frontal Assault (Attacco Frontale) non sono indicate. Stand fast ordina alle coorti di rimanere in formazione. Nell'assalto frontale, tutte le coorti avanzano in linea retta.

FORMAZIONE SIMMETRICA

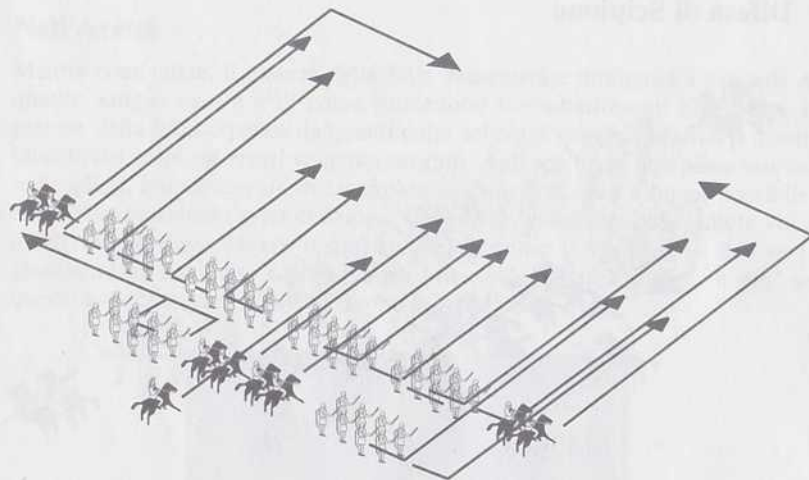
Difesa di Scipione



Attacco a cuneo

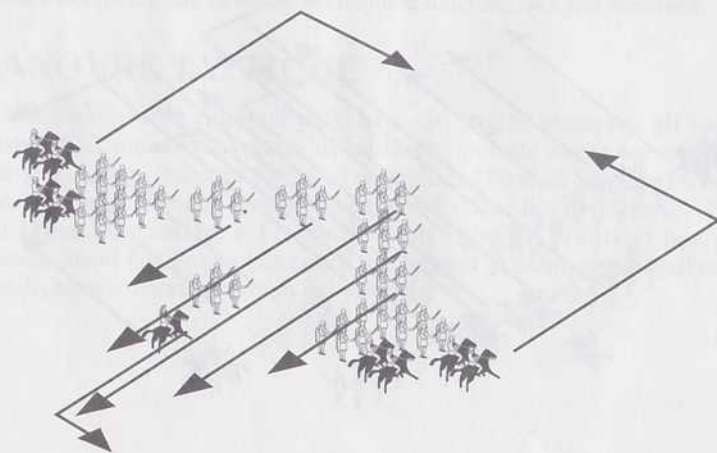


Aggiramento del fianco

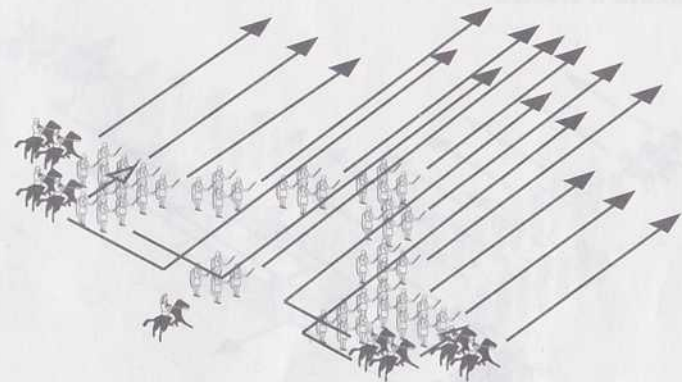


FORMAZIONE A CUNEO

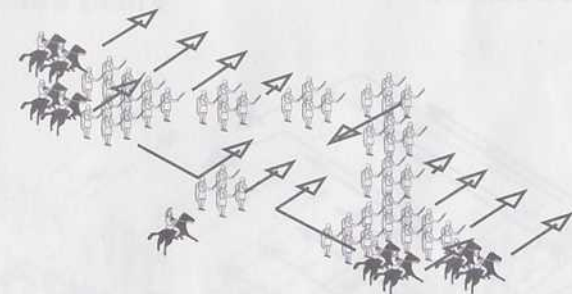
La Tattica di Canne



Attacco a Cuneo

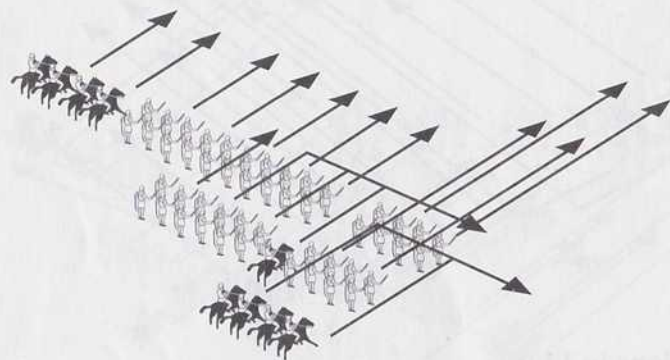


Formazione in Linea

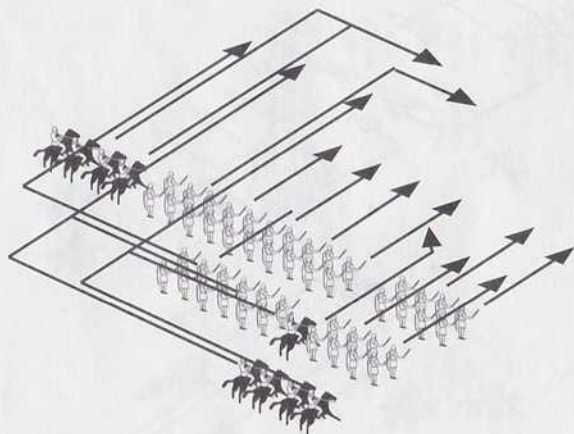


FORMAZIONE PREVALENTE A DESTRA

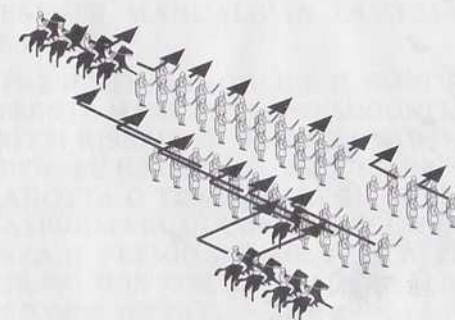
Avanzata a Destra



Avanzata a Sinistra

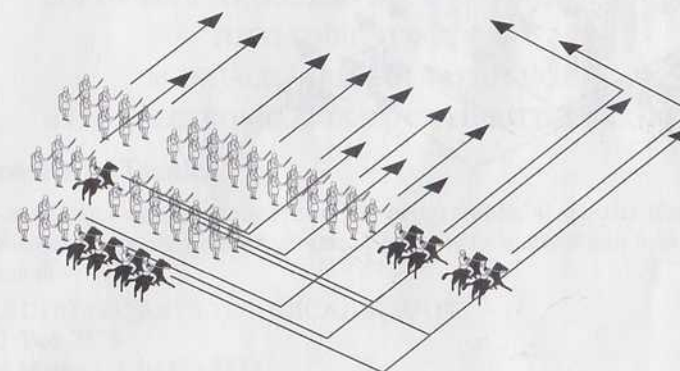


Concentramento delle Truppe

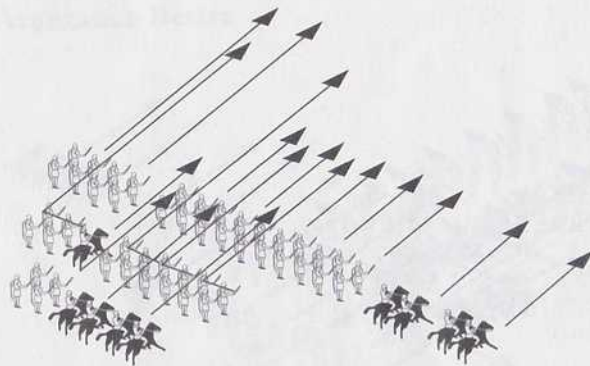


FORMAZIONE PREVALENTE A SINISTRA

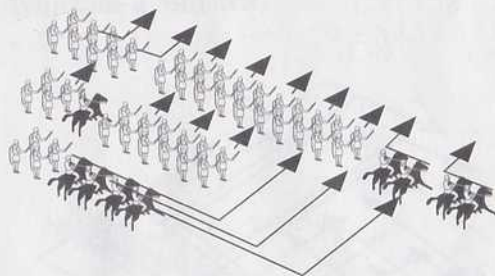
Avanzata a Destra



Avanzata a Sinistra



Concentramento delle Truppe



AVVISO

LA ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MODIFICHE MIGLIORATIVE AL PRODOTTO ILLUSTRATO NEL PRESENTE MANUALE IN QUALSIASI MOMENTO SENZA PREAVVISO.

IL PRESENTE MANUALE E IL SOFTWARE ILLUSTRATO NEL PRESENTE MANUALE SONO SOGGETTI A COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. NESSUNA PARTE DEL MANUALE O DEL SOFTWARE ILLUSTRATO PUO' ESSERE COPIATA, RIPRODOTTA, TRADOTTA O TRASFERITA SU SUPPORTO ELETTRONICO O TRASFORMATA IN FORMA LEGGIBILE DA UNA MACCHINA SENZA IL PREVIO CONSENSO SCRITTO DELLA ELECTRONIC ARTS, P.O. BOX 7578, SAN MATEO, CALIFORNIA 94403-7578; ATTN: CUSTOMER SERVICE.

LA ELECTRONIC ARTS RINUNCIA A QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, RELATIVA AL CONTENUTO DI QUESTO MANUALE, ALLA GARANZIA DI QUALITA' O DI COMMERCIALIZZABILITA' O DI IDONEITA' DEL MEDESIMO A QUALSIASI SCOPO PARTICOLARE. IL MANUALE VIENE FORNITO "COME E'". LA ELECTRONIC ARTS OFFRE CERTE GARANZIE LIMITATE RELATIVE AL SOFTWARE E AI SUPPORTI PER IL SOFTWARE. SI PREGA DI PRENDERE VISIONE DELLA GARANZIA LIMITATA DELLA ELECTRONIC ARTS LIMITED.

SOFTWARE c 1990 KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

MANUALE A CURA DI DAVID LUOTO

c 1990 ELECTRONIC ARTS. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Assistenza Tecnica

Se avete dei quesiti concernenti il programma, il nostro Reparto di Assistenza Tecnica vi potrà aiutare. Se il vostro quesito non è urgente, si prega di scrivere a:

ELECTRONIC ARTS TECHNICAL SUPPORT

P.O. Box 7578

San Mateo, CA 94403-7578

Vi preghiamo di accludere alla vostra lettera le seguenti informazioni:

- Il nome del prodotto
- Il tipo di computer in vostro possesso
- Qualsiasi ulteriore informazione sul sistema (ad esempio tipo e marca del

monitor, scheda video, stampante, modem, ecc.)

. Tipo di sistema operativo o numero della versione DOS

. Descrizione del problema che state avendo

Se avete necessità di parlare con qualcuno con urgenza, telefonateci allo (415) 572-ARTS da lunedì a venerdì tra le 8.30 del mattino e le 4.30 pomeridiane, fuso orario del Pacifico. Quando telefonate dovrete avere le suddette informazioni a portata di mano. Ci aiuterete così a rispondervi nel più breve tempo possibile.

Se risiedete al di fuori degli Stati Uniti, potete contattare uno dei nostri uffici esteri.

Nel Regno Unito: Electronic Arts Limited, P.O. Box 835, Slough SL3 8UX, UK. Telefono ++44 (753) 46465.

In Australia: ECP/EA/ 4/18 Lawrence Drive, Nerang, Gold Coast, QLD 4211. Telefono: (875) 963-488.

Garanzia Limitata

La Electronic Arts ("EA") offre all'acquirente originale del prodotto software per un periodo di novanta (90) giorni dalla data dell'acquisto originale (il cosiddetto "Periodo di Garanzia"), le seguenti garanzie limitate:

Supporti – EA garantisce che, in normali condizioni di impiego, i supporti magnetici e la confezione fornita insieme ad essi sono privi di difetti di materiali e di lavorazione.

Software – EA garantisce che il software, come originalmente acquistato, avrà un rendimento sostanzialmente in conformità con le specifiche espresse nella confezione e nel manuale d'uso.

Rivendicazioni di Garanzia

Per presentare una rivendicazione di garanzia contemplata dalla presente garanzia limitata, vi preghiamo di restituire il prodotto al rivenditore presso il quale è stato acquistato, insieme ad una prova d'acquisto, al vostro nome, indirizzo ed una dichiarazione che descriva il difetto. OPPURE spediteci il disco/i dischi all'indirizzo di cui sopra entro 90 giorni dalla data d'acquisto. Vi preghiamo di allegare una copia della ricevuta d'acquisto datata, il vostro nome, indirizzo ed una dichiarazione del difetto. EA o il suo rivenditore autorizzato, a nostra discrezione, riparerà o sostituirà il prodotto e lo restituirà all'acquirente (spese postali a carico dell'acquirente) o emetterà un credito equivalente al prezzo d'acquisto.

Per la sostituzione di supporti difettosi dopo la scadenza del periodo di garanzia di 90 giorni, spedite il disco/i dischi originali all'indirizzo di cui sopra. Vi preghiamo di allegare una dichiarazione che descriva il difetto, il vostro nome, indirizzo ed un assegno dell'ammontare di \$7.50.

NOTES





ELECTRONIC ARTS®

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

E12001IM