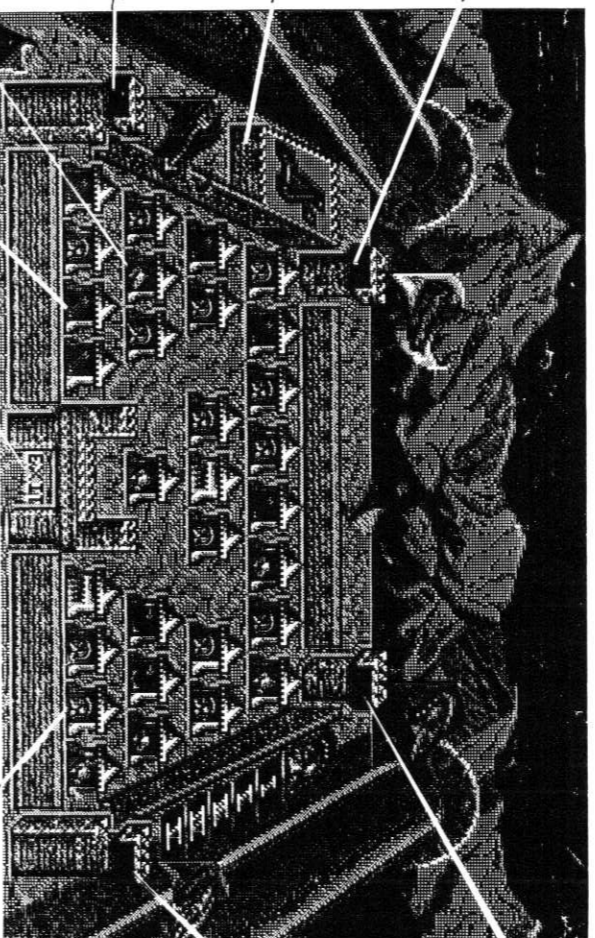


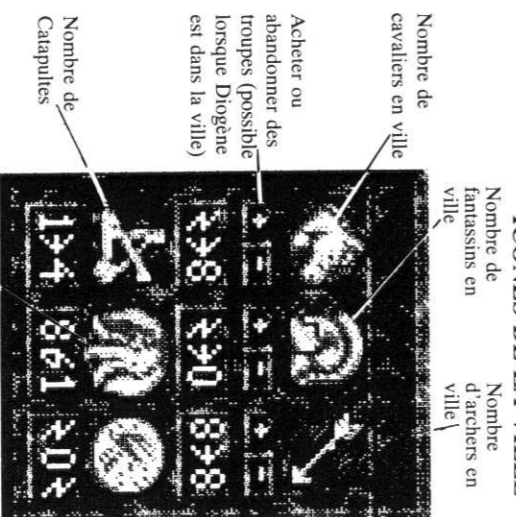
ICONES DE GARNISONS



- Nombre de fantassins en garnison
- Nombre de cavaliers en garnison
- Nombre de catapultes en garnison
- Nombre d'archers en garnison
- Nombre d'éléphants en garnison
- Bataillons de cavalerie de cette armée
- Bataillons d'archers de cette armée
- Exit
- Bataillons d'éléphants de cette armée
- Bataillons d'infanterie de cette armée

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

ICONES DE LA VILLE



Nombre de fantassins en ville

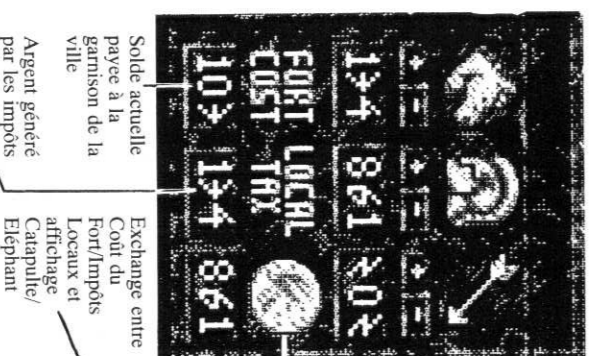
Nombre de cavaliers en ville

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

Nombre de Catapultes

Nombre d'éléphants

ICONES DE LA VILLE



Nombre d'archers en ville

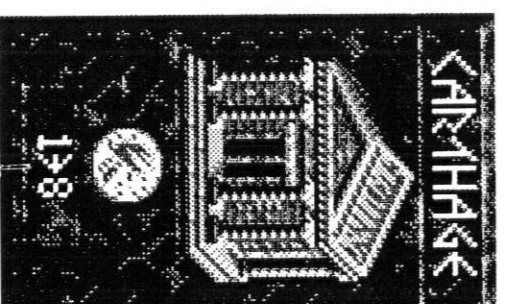
Solde actuelle payée à la garnison de la ville

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

Argent détenu par Diogène

Argent détenu par la ville

ICONES DE CARTHAGE



Argent disponible dans le Trésor de Carthage

ICONES DE BATAILLON



Nombre du Bataillon

Endurance actuelle du bataillon

Loyant/expérience du bataillon

Créer une nouvelle armée

KARTHAGO

DIE PUNISCHEN KRIEGE – EINE HISTORIE

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

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

Die drei punischen Kriege wurden von Karthagern und Römern geführt:

Erster punischer Krieg – 264 bis 241 vC:

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



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

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

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

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

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

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

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

CONFRONTATION

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

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

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

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

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

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

Vous avez une réserve illimitée de flèches.

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

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

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

Die Geschichte eines Helden

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VOTRE CHAR ATTEND

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

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

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

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

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

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

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

CARTHAGE - LE JEU

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

Des cartes en 3D fractales vous montrent la position des villes

carthaginoises, de vos forces et de la progression des légions romaines.

Au début du jeu, vous êtes dans la ville de Carthage avec vos forces

dispersées au hasard à travers le territoire.

Utilisant votre pouvoir divin de visionnaire, vous pouvez vous rendre

compte de la situation, dépêcher vos chars dans certaines villes pour livrer de l'argent, construire et conseiller des armées pour mieux contrecarter le

massacre romain.

Quand vous êtes dans des villes -autres que Carthage - vous pouvez créer

des armées avec la population de ces villes. Une fois créées, vous décidez

de les envoyer à la rencontre des forces romaines ou de les laisser pour

garder la ville.

Vous avez un peu de temps (5 minutes en temps réel) pendant lequel, vous

pouvez construire vos forces et distribuer l'argent avant que les armées

romaines - généralement de 2500 hommes chacune - ne marchent sur

Carthage.

Vous pouvez contrôler au maximum 5 armées mobiles qui peuvent être

utilisées pour renforcer les troupes de garnison ou engager le combat face

aux romains. Chaque armée mobile doit au plus contenir 30

bataillons-cavalerie, infanterie, et archers-, chaque bataillon contenant au

plus 99 hommes.

Contrairement aux troupes, les éléphants et les catapultes ne peuvent être

achetés ou vendus, cependant, au début du jeu, ils sont répartis à travers

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

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

Während Karthago widersteht, unterlaufen mutige Händler mit ihren

Schiffen die römische Blockade, um Gold und Silber nach Hause zu

bringen. Für eine reibungslose Versorgung - z.B. die Auszahlung des

Soldes an die Armee, ohne auf Reserven zurückgreifen zu müssen -

müssen mehr und mehr Übersee-Geschäfte getätigt werden, wodurch

wiederum mehr Geld nach Karthago kommt und Dir zur Verfügung steht.

Deine Reisen im Streitwagen von Stadt zu Stadt, um Geld zu besorgen,

werden immer gefährlicher, da die Römer in ständig wachsender Zahl

Assassinen gegen Dich einsetzen, die mit eigenen, schwer bewaffneten

Kampfwagen ausgerüstet sind, und Dich vom Weg abdrängen wollen.

Kommst Du in eine Garnison, die von Römern belagert wird, oder erobert

wurde, wirst Du solange gefangen gehalten, bis Karthago das Losegeld für

Dich aufbringen kann. Du solltest keine Straßen benutzen, die zu römisch

eroberten Garnisonen führen, wenn Du nicht gefangen genommen werden

willst.

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

Kampf verloren.

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

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

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

50 années plus tard, il y eut la

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

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

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

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

Carthage fut finalement détruite pour toujours par les Arabes en 698 A.D. En 1985, le Maire de Rome signa un traité de paix avec un représentant de Carthage.

LADANWEISUNGEN

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

■ ATARI ST VERSION

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

CARTHAGE wird mit einem Joystick an Port 2 gespielt.

■ AMIGA VERSION

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

CARTHAGE wird mit einem Joystick an Port 2 gespielt.

TIPS ZUM LADEN

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

DIE KONTROLLEN

DER STREITWAGEN

Joystick:

Blick von hinten: Hoch: Beschleunigen

Runter: Bremsen

Links: Nach Links lenken

Rechts: Nach Rechts lenken

Aufsicht:

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

STRATEGIE

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

Klicke RMT auf das Icon, um es zu schließen.

Klicke LMT auf das Icon um es vorzuholen.

VIRUS WARNING

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

WARRANTY LIMITATIONS

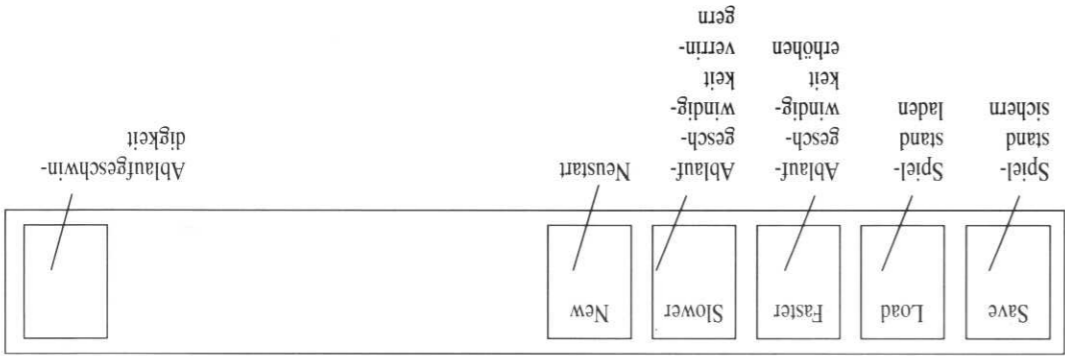
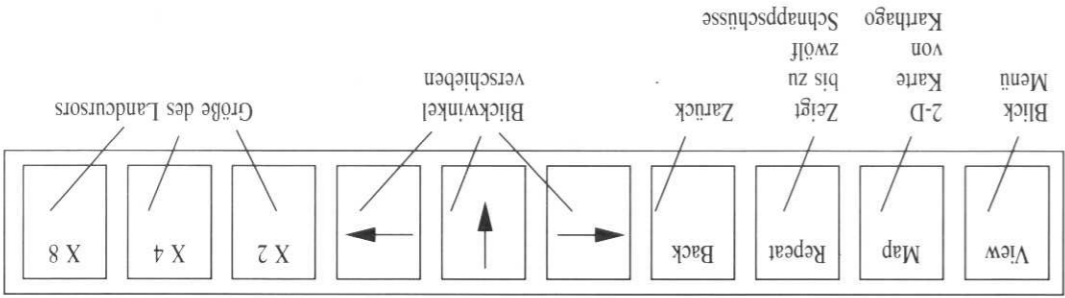
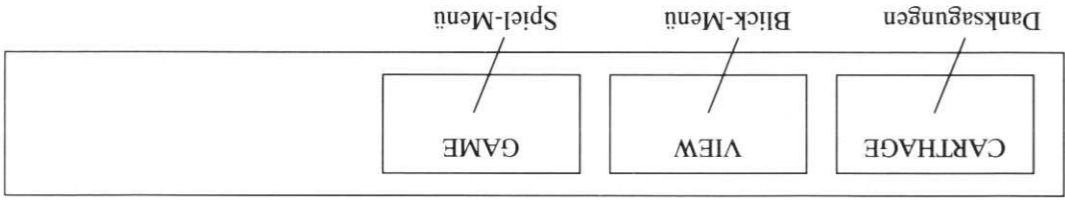
The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the "virus". It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a "virus" which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd. will replace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

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

CREDITS

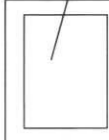
Game Design: Dave Worrall & Geff Bramfitt
 Graphics: Geff Bramfitt
 Additional Graphics: Jim Bowers & Neil Thompson
 Sound: David Worrall & Tim Wright
 Cover Artwork: Christos Achilleos
 Text: Nik Wild
 Manual Illustrations: Steve Simmons

Hauptmenü

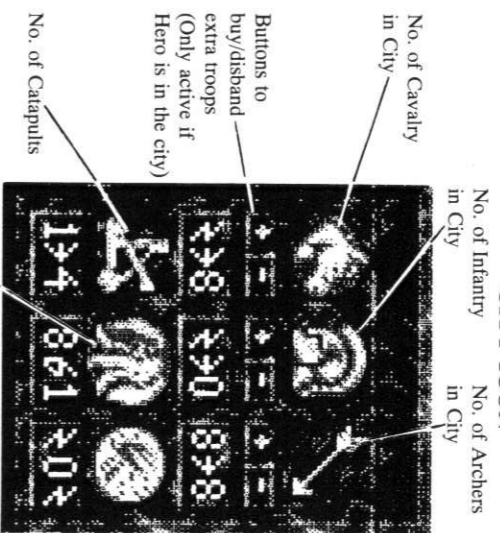


Spiel-Menü

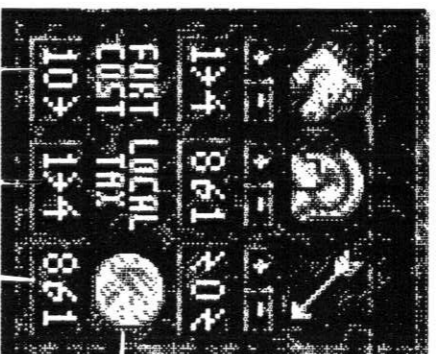
Ablaufgeschwindigkeit



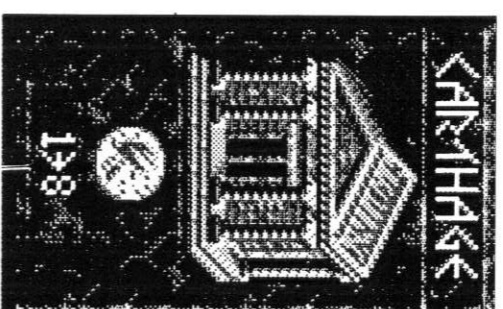
CITY ICON



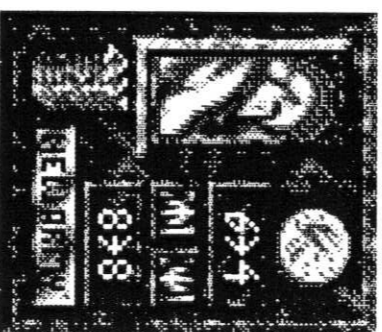
CITY ICON (Financial Status)



CARTHAGE ICON



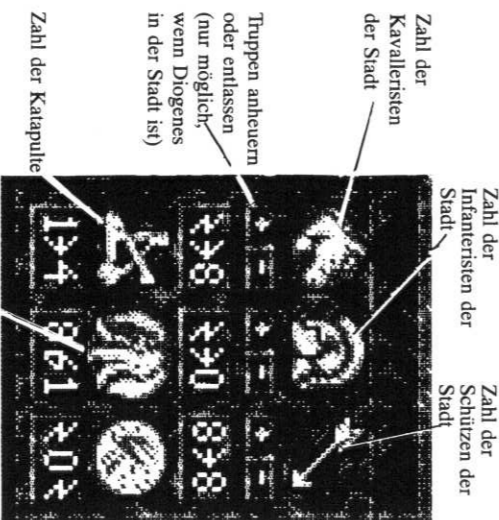
DIOGENES ICON



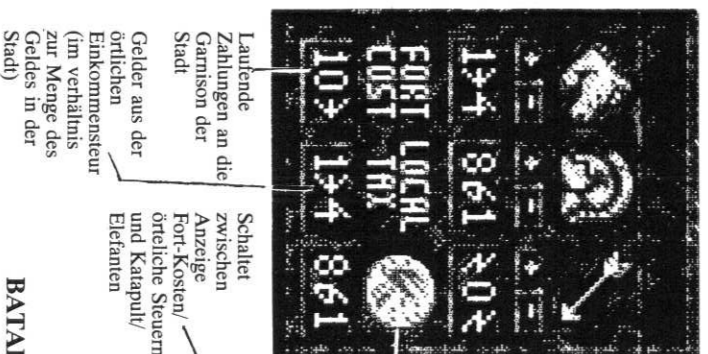
BATTALION ICON



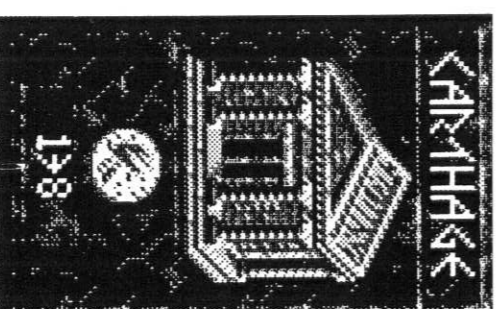
STADT-ICONS



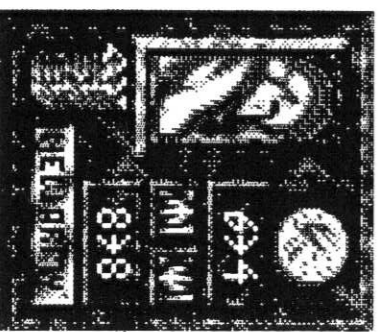
STADT-ICONS



KARTHAGO ICON

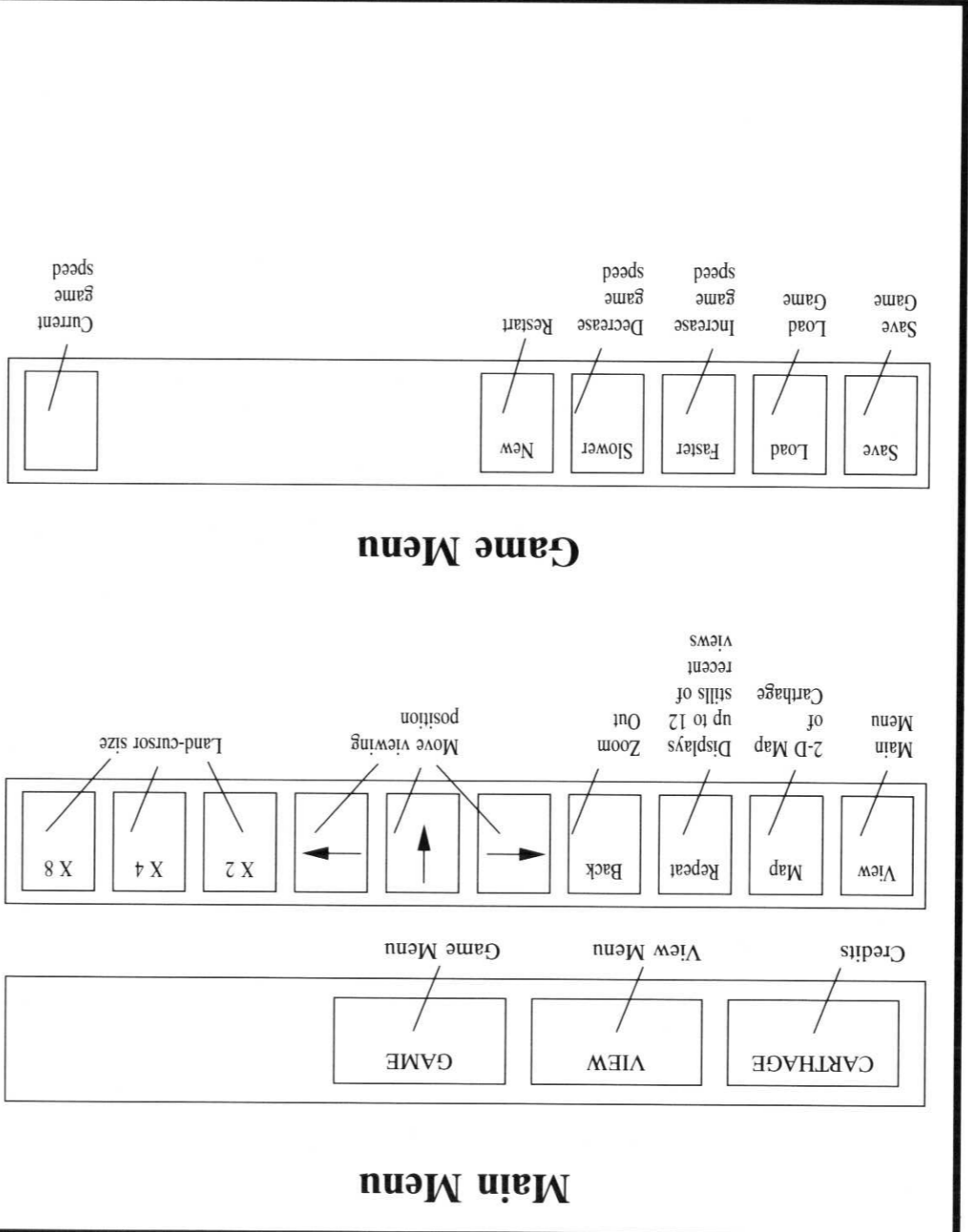


DIOGENES ICON



BATTALIONS-ICON





VIRUS WARNUNG

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

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs- oder Vertriebsfehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden. Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Versuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Würde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2,50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

DANKSAGUNG

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

LOADING INSTRUCTIONS

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

■ ATARI ST VERSION

Insert disk 1 of CARTHAGE. Switch on the monitor/TV then your computer. Insert disk 2 when prompted. CARTHAGE is played with a joystick plugged into the second joystick port.

■ AMIGA VERSION

Switch the computer on. Insert Kickstart disk if necessary. When Workbench is requested insert disk 1 of CARTHAGE into the internal drive. Insert disk 2 when prompted. CARTHAGE is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

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

CONTROLS

THE CHARIOT

Joystick:

Up:

Power

Down:

Brake

Left:

Steer Left

Right:

Steer Right

Plan View

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

NOTE GENERALI

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

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

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

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

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

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

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

E' duro viaggiare o combattere in salita.

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

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

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

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

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

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

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

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

■ VERSIONE ATARI ST

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

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

■ VERSIONE AMIGA

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

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

INFORMAZIONI DI CARICAMENTO

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

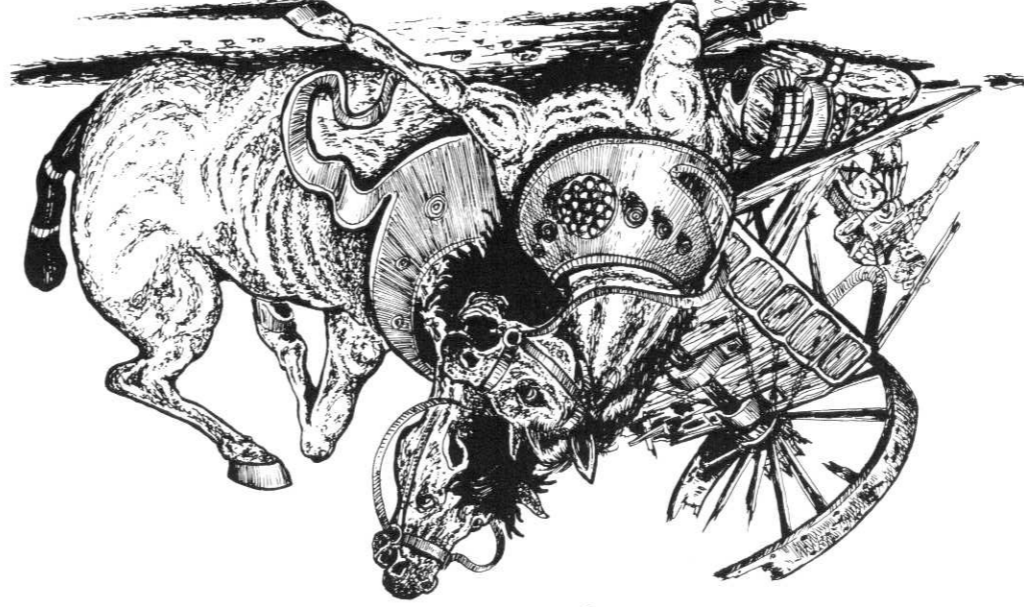
Flags represent Carthagian cities while Roman standards depict captured cities; gold helmets are Carthagian armies, silver helmets are Roman forces.

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

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

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

As soon as Romans enter Carthage the conflict is lost.



A HERO'S TALE

Born in 170 BC, Diogenes was brought up amid stories of brave warriors who fought with Hannibal and his father against the might of the Roman Empire. Dreaming of one day becoming a fighting legend, his decision to join the Carthagian army was not a difficult one. He trained hard and learned quickly, honing his battle skills and tactical expertise to perfection . . . but his forte was chariotriding. He became a garrison commander who loved nothing more than the feel of wrenching reins in his hands, the sound of thundering hooves and, most of all, the thrill of winning. No other Carthagian could match his wheel-spiking skills or speed of pace.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SCONTRO

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

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

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

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

Prendi e sposa un battaglione su un altro e seguita (o attaccherà) quel battaglione.

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

Hai una scorta infinita di frecce.

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

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

CARTHAGE

THE PUNIC WARS - A HISTORY

Carthage was a prosperous Phoenician city on the Gulf of Tunis. According to tradition it was founded in 814 BC by emigrants led by Princess Dido from the Lebanese port of Tyre.

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

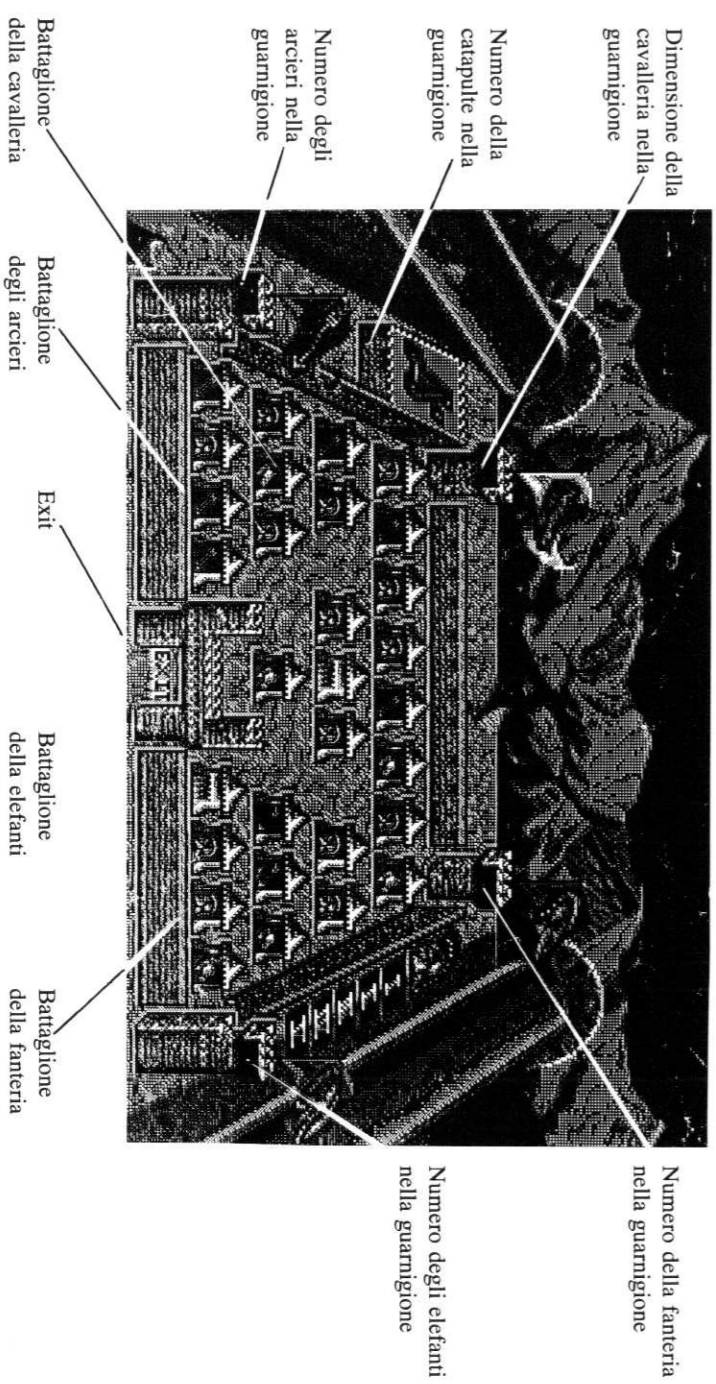
The Punic Wars, of which there were three, were between the Carthagians and Romans:

First Punic War - 264-241 BC:

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



ICONA DELLA GUARNIGIONE



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

This product is COPYRIGHT.

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

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

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

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

*Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
CARTHAGE and associated logo is a trademark of Psygnosis Limited.
The CARTHAGE cover illustration and poster Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/
Christos Achilleos.*

*ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.
Amiga™, Amiga DOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.*

PSYGNOSIS LIMITED

South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.
Telephone: 051-709 5755

COPYRIGHT © 1990 by PSYGNOSIS LTD.

ALL RIGHTS RESERVED