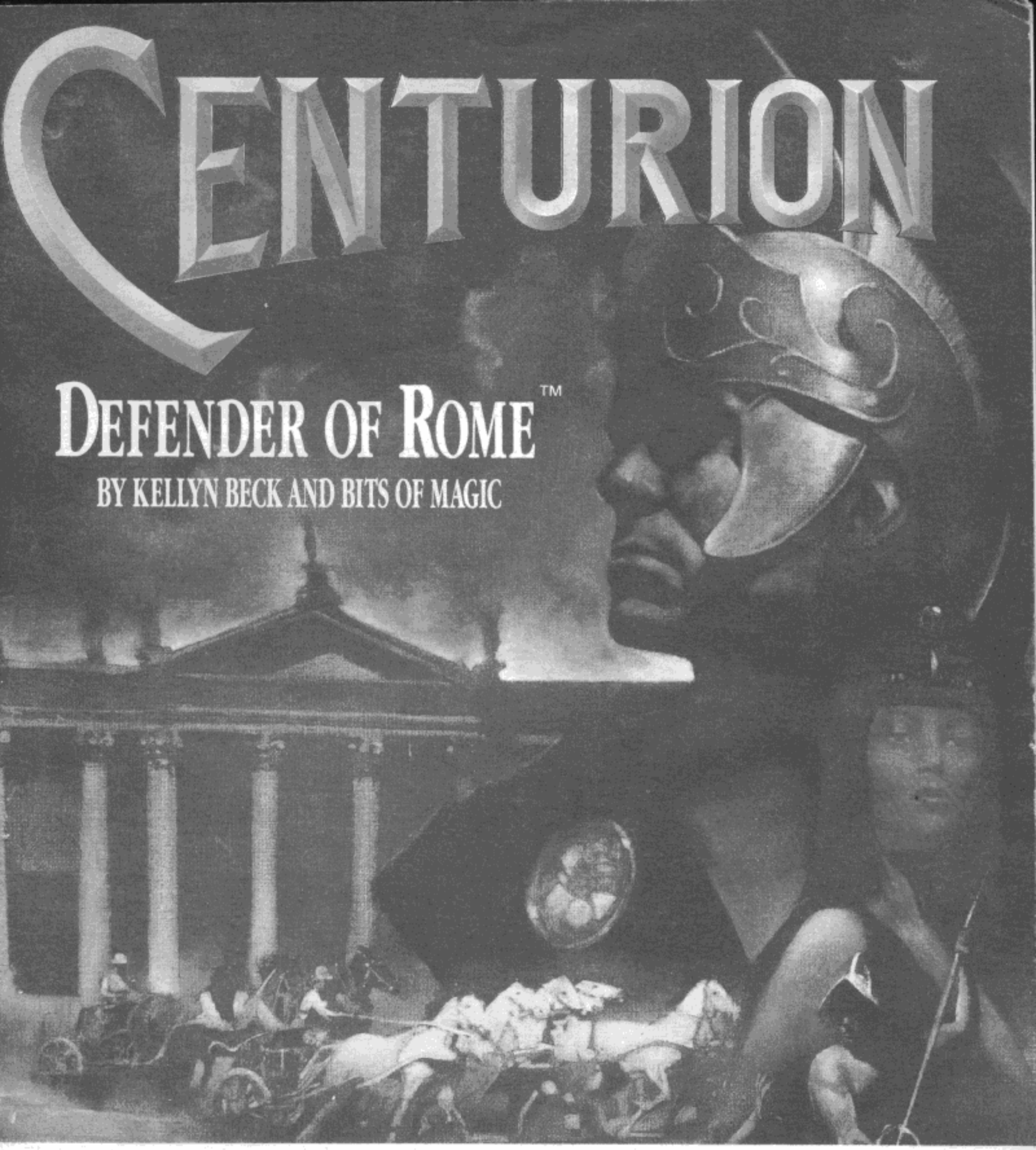

CENTURION
DEFENDER OF ROME™
BY KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC

MANUEL

CONTENTS PAGE

UTILISATION DU PRESENT MANUEL 1
QU'Y A-T-IL DANS CENTURION 1
DEMARRAGE RAPIDE POUR CENTURION 4
CARTE 7
RANG 8
GOUVERNER LES PROVINCES ROMAINES 9
NEGOCIER DES ALLIANCES 14
TRIBUTS ET POLITIQUE DES TRIBUTS 14
REVOLTES 15
ARMEES EN MARAUDE 15
EVENEMENTS INCONTROLES 15
SPECIFICATIONS LEGION 16
COHORTES 17
GENERAUX 18
BATAILLE TERRESTRE 19
COMMENTAIRES DE SCIPION SUR LA BATAILLE 21
BATEAUX 23
LE NAVIRE AMIRAL 23
BATAILLE NAVALE 24
COURSES DE CHARS 25
SPECTACLES DE GLADIATEURS 29
TACTIQUES 30

Nous sommes en 275 avant J. C. Par ses conquêtes et sa diplomatie très grande, la République Romaine a pris le contrôle des petits royaumes et des états-cités d'Italie. C'est l'époque où les héritiers de Romulus et Remus arrivent sur la scène mondiale. Ce sont les humbles débuts d'un empire qui couvrira un jour la majeure partie de l'Europe, l'Asie Mineure et le Nord de l'Afrique.

En tant que jeune officier ambitieux, vous avez pour devoir de défendre Rome. Votre espoir est de devenir César. Votre destinée –de régir le monde.

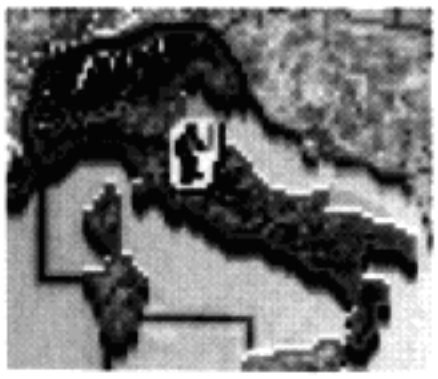
UTILISATION DU PRESENT MANUEL

Parce que les commandes touches et les dispositifs de contrôle varient avec les modèles d'ordinateur, ce manuel a été conçu comme un guide général de Centurion.Vous y trouverez une vue générale du jeu, des descriptions des caractéristiques et des notes historiques. Pour charger des instructions, les commandes du clavier et autres informations spécifiques à votre ordinateur, reportez-vous à la Carte Récapitulative des Commandes incluses dans l'emballage.

Dans ce manuel, la mention 'select' signifie le déplacement du curseur fléché sur un article et son activation en pressant un bouton d'action. Reportez-vous à la rubrique Sélectionner des articles dans la Carte Récapitulative des Commandes pour le bouton d'action de votre ordinateur.

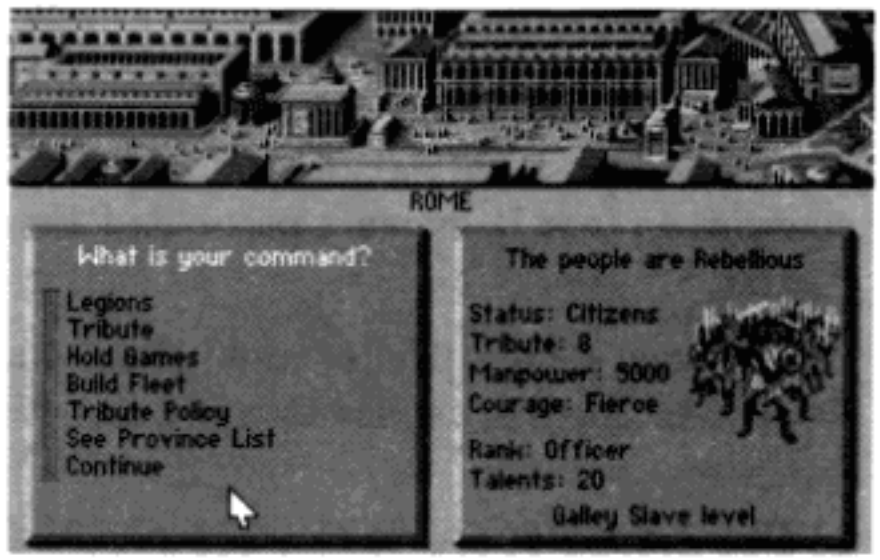
QU'Y A-T-IL DANS CENTURION

Italie – le Commencement d'un Empire



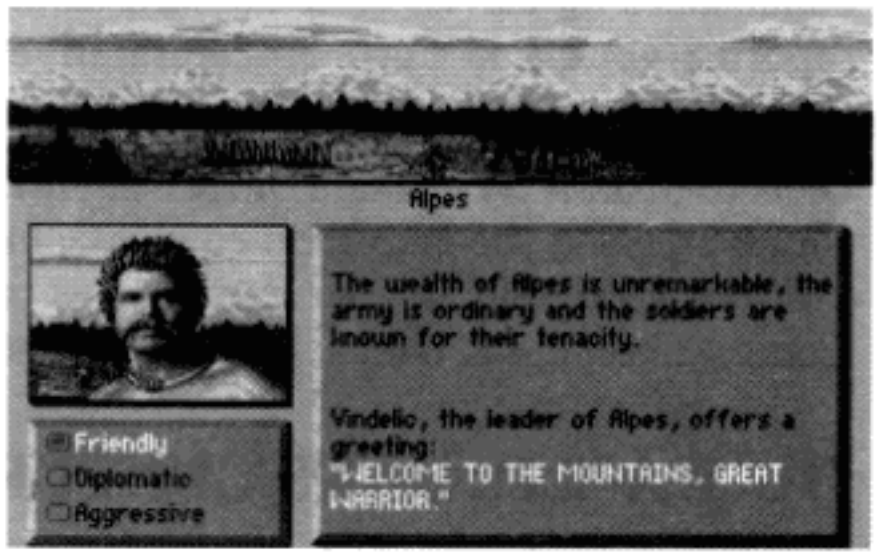
Lorsque le jeu commence, vous êtes seul à contrôler la province d'Italie. Les légionnaires postés aux limites de l'Italie constituent la seule légion que vous commandez. Pour aller à Rome, vous devez entrer dans la province d'Italie. Reportez-vous à la rubrique *Entrer dans des Provinces* de la Carte Récapitulative des Commandes.

Rome, Douce Rome



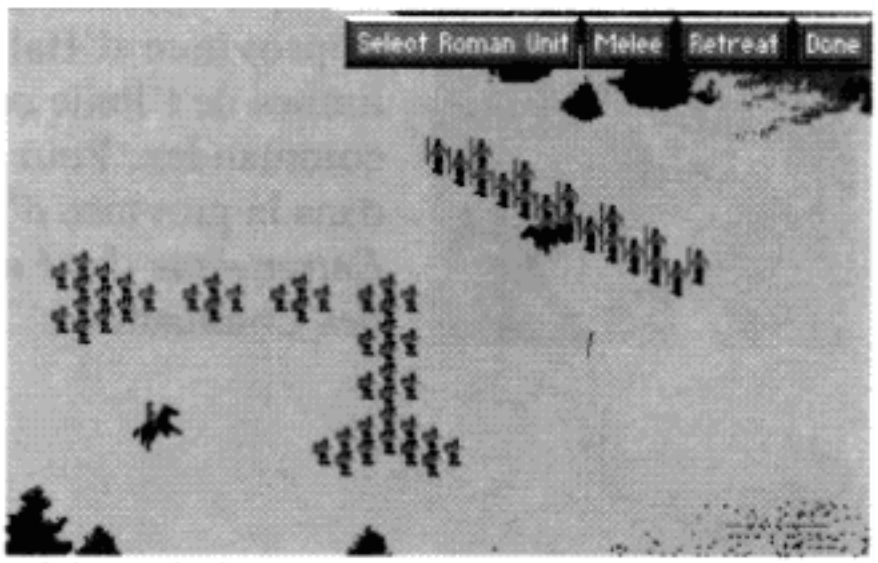
Vous débutez au rang d'officier. A ce niveau, vous ne pouvez constituer de légions ni former des flottes. Et les vingt talents de la trésorerie ne vous permettent pas d'entreprendre de grandes choses. La bonne nouvelle c'est que vous pouvez monter en grade et accroître vos richesses en annexant des provinces – et en les gardant. Voir la rubrique *Régir les provinces* romaines pour plus de détails sur les provinces.

Former des Alliances



Se faire verbalement des alliés coûte moins que de les asservir avec l'épée. Lorsque vous déplacez d'abord votre légion dans une province, vous pouvez essayer de négocier des alliances avec vos voisins. Voir la rubrique *Négocier des Alliances* pour plus de détails sur la diplomatie et les alliances.

Civiliser par des conquêtes



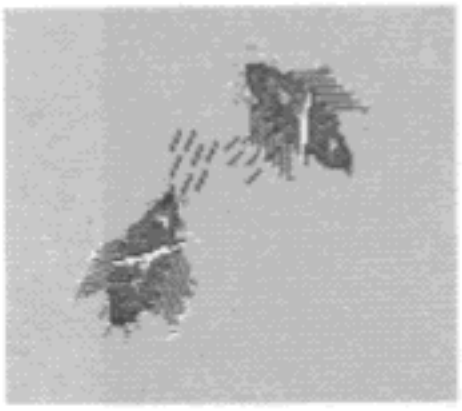
Si les barbares ignorent vos diplomates, ils peuvent écouter la légion que vous amenez avec vous. Lorsque vous partez en guerre, choisissez une formation et une tactique, alors le combat pourra commencer.

Pendant la bataille, vous pouvez stopper l'action et diriger des unités individuelles ou cohortes (groupes de légionnaires ou cavalerie). Voir la rubrique Spécifications de la Légion et Bataille Terrestre pour plus de détails sur les légions, les formations et les tactiques.

Combattre la horde de pillards



Rome ne manque pas d'ennemis. Des tribus barbares du Nord envahissent l'Italie, cherchant un butin facile. Du Sud, des villes comme Carthage envoient des armées organisées dans l'espoir d'empêcher l'ascension de Rome. En tant que soldat, vous êtes obligé de protéger Rome et ses alliés d'une attaque étrangère. Voir la rubrique *Armées en maraude*.

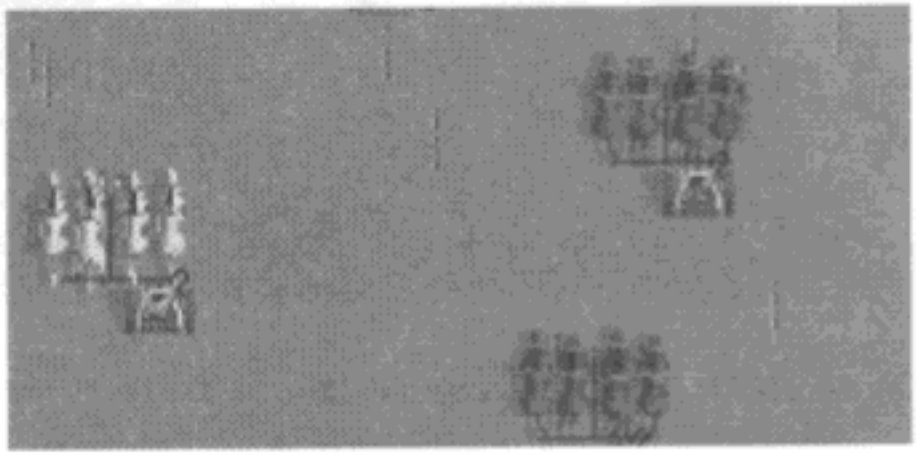


Ecraser les flottes ennemies

Une fois que vous avez accédé à un rang assez élevé et que vous avez assez d'argent, vous pouvez former des flottes pour transporter des légions par-delà les mers et combattre les flottes navales ennemies. Voir la rubrique Batailles navales.

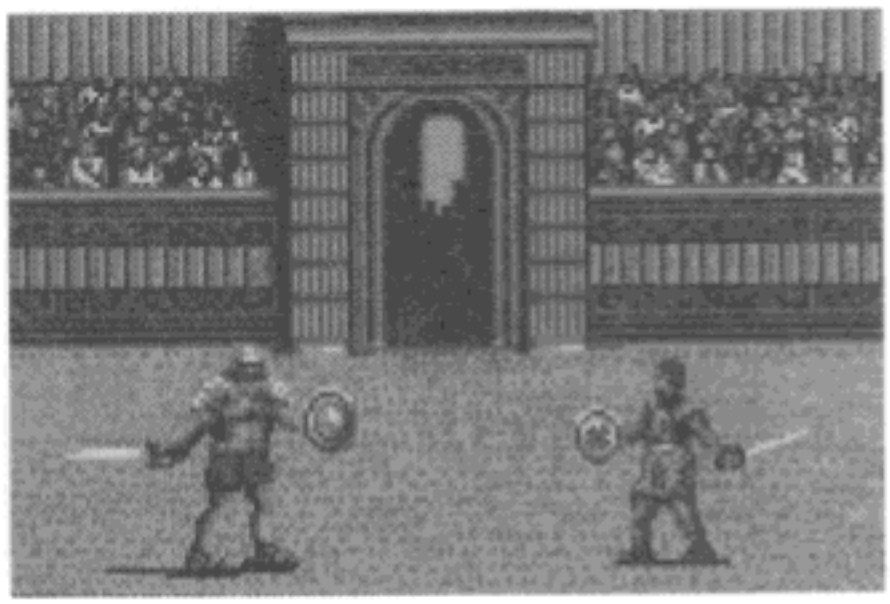
Courir dans le fameux Cirque de Maxime

Avec suffisamment de talents vous pouvez participer aux courses de chars à Rome. Gagner peut vous procurer davantage de talents et accroître votre réputation. Prenez garde aux adversaires agressifs et aux virages en épingles à cheveux. Voir la rubrique *Courses de Chars*.



Verser le sang dans le Colisée

Comme Juvenal l'a dit, le peuple raffole de deux choses – "le pain et les jeux du cirque". Sans aucun doute, le peuple est plus heureux lorsqu'il est distrait, et le sang qui coule pendant les combats de gladiateurs accroîtra à coup sûr votre popularité. Voir la rubrique *Spectacles de Gladiateurs*.

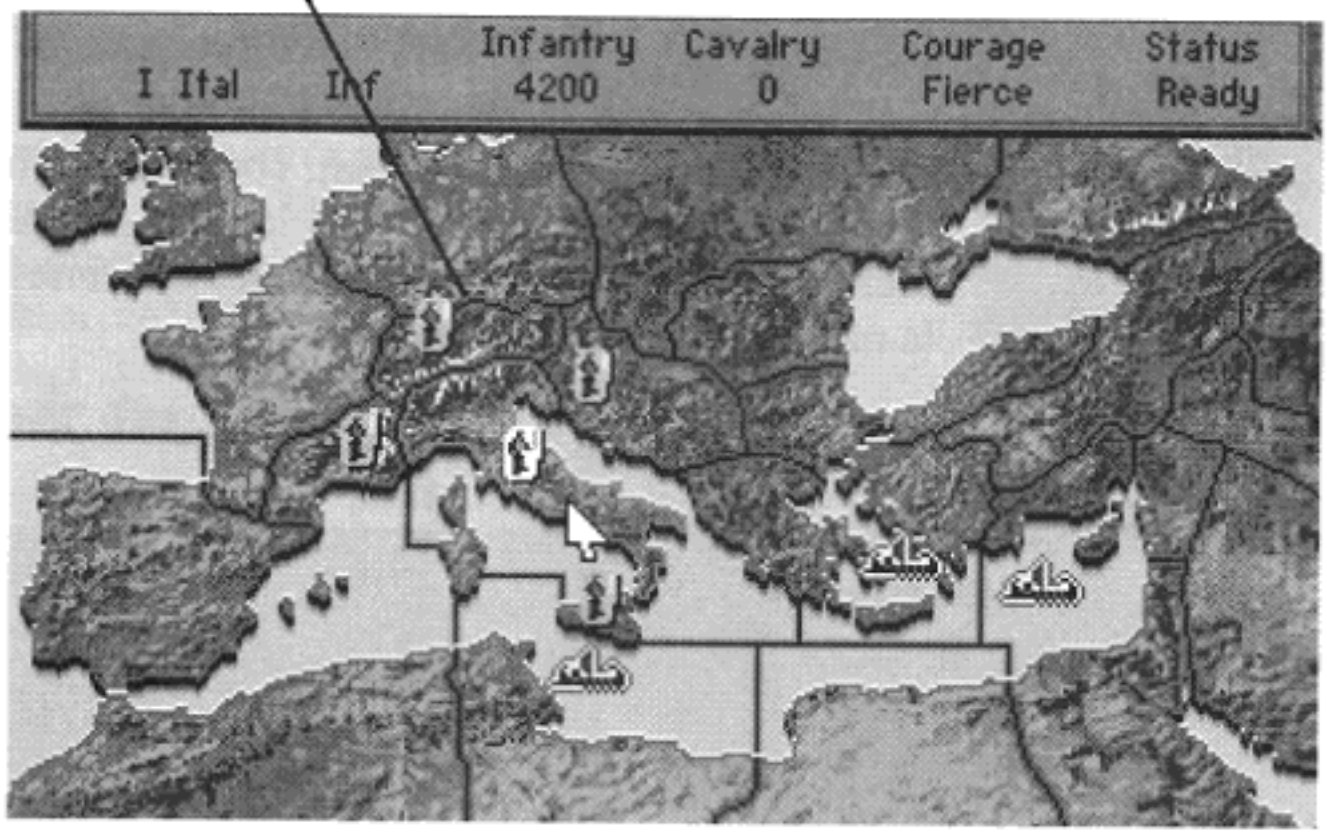


DEMARRAGE RAPIDE POUR CENTURION

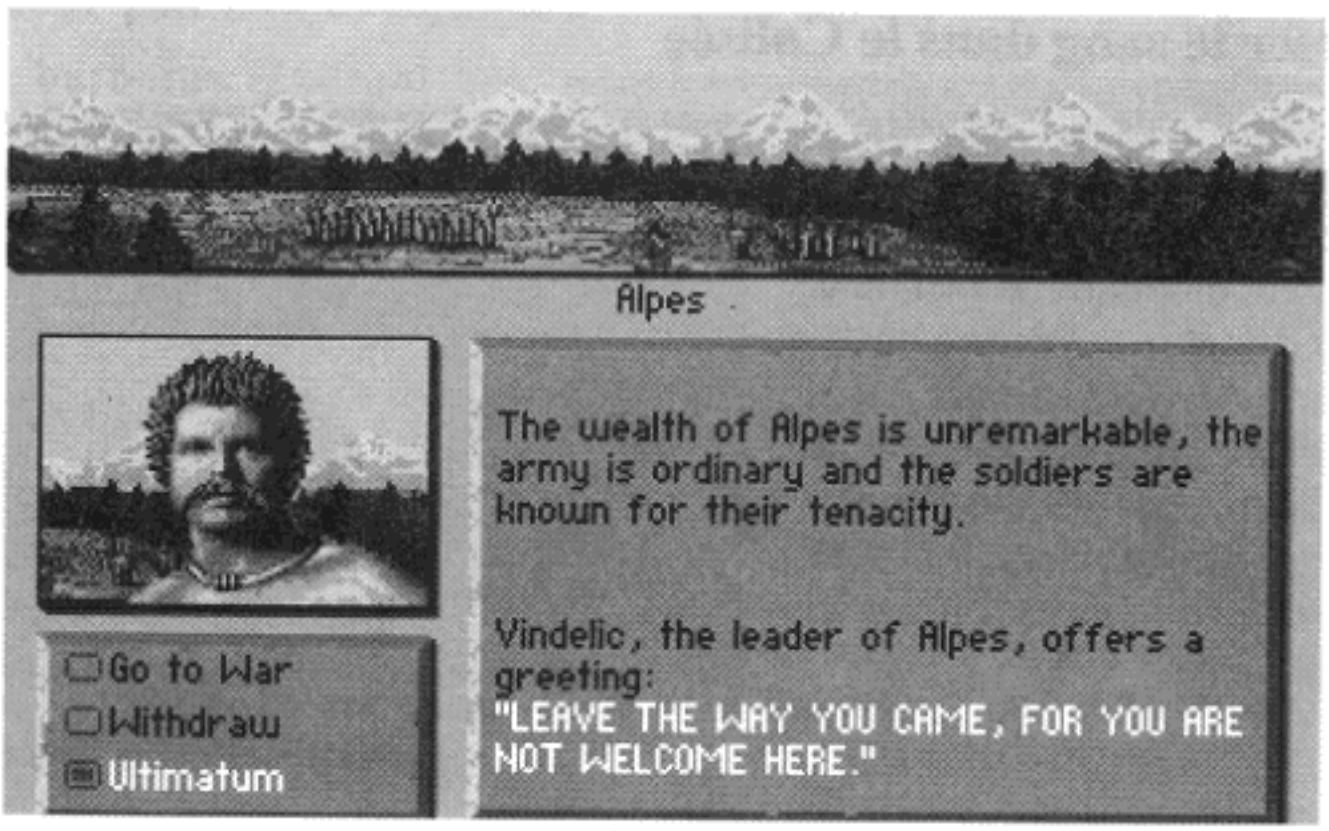
Votre objectif dans Centurion est de régir le monde et de préserver le bonheur de votre peuple. Comme il y a maintes façons de conquérir le monde, vous pouvez commencer par occuper les Alpes.

1. **Sélectionnez Italie I.**

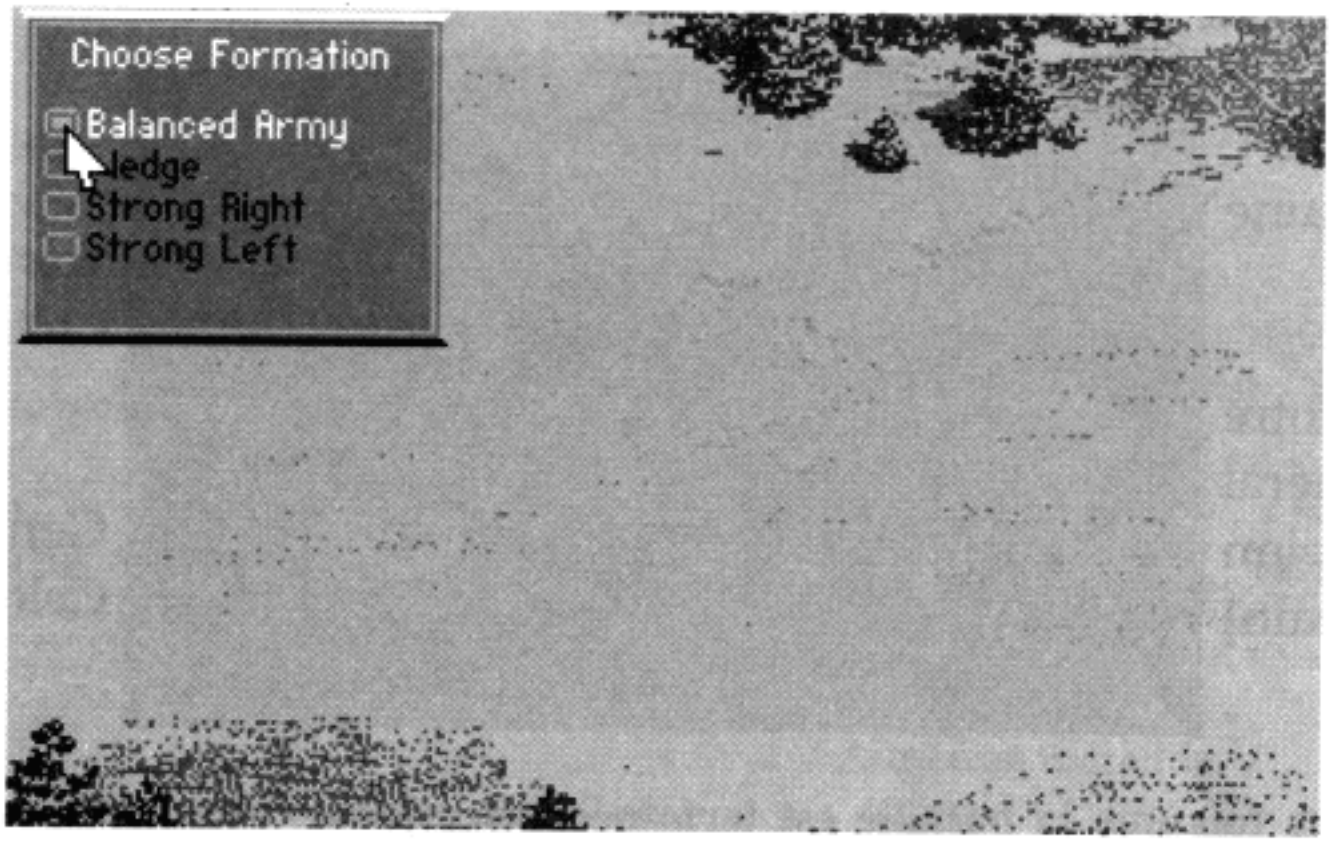
Sélectionnez les Alpes comme destination.



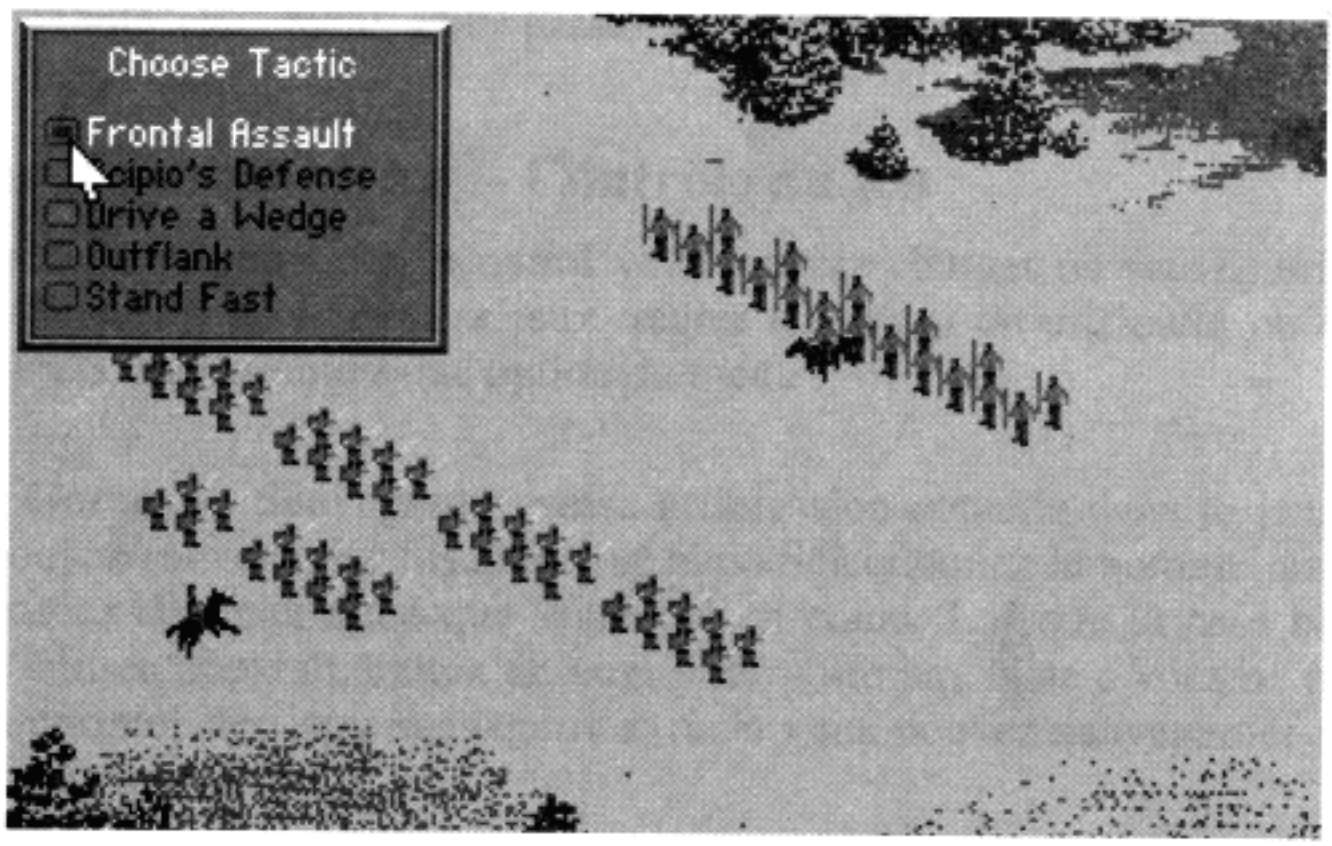
2. **Sélectionnez Ultimatum**. Si cette province ne veut pas négocier plus avant, sélectionnez Go To War (Déclarer la guerre).



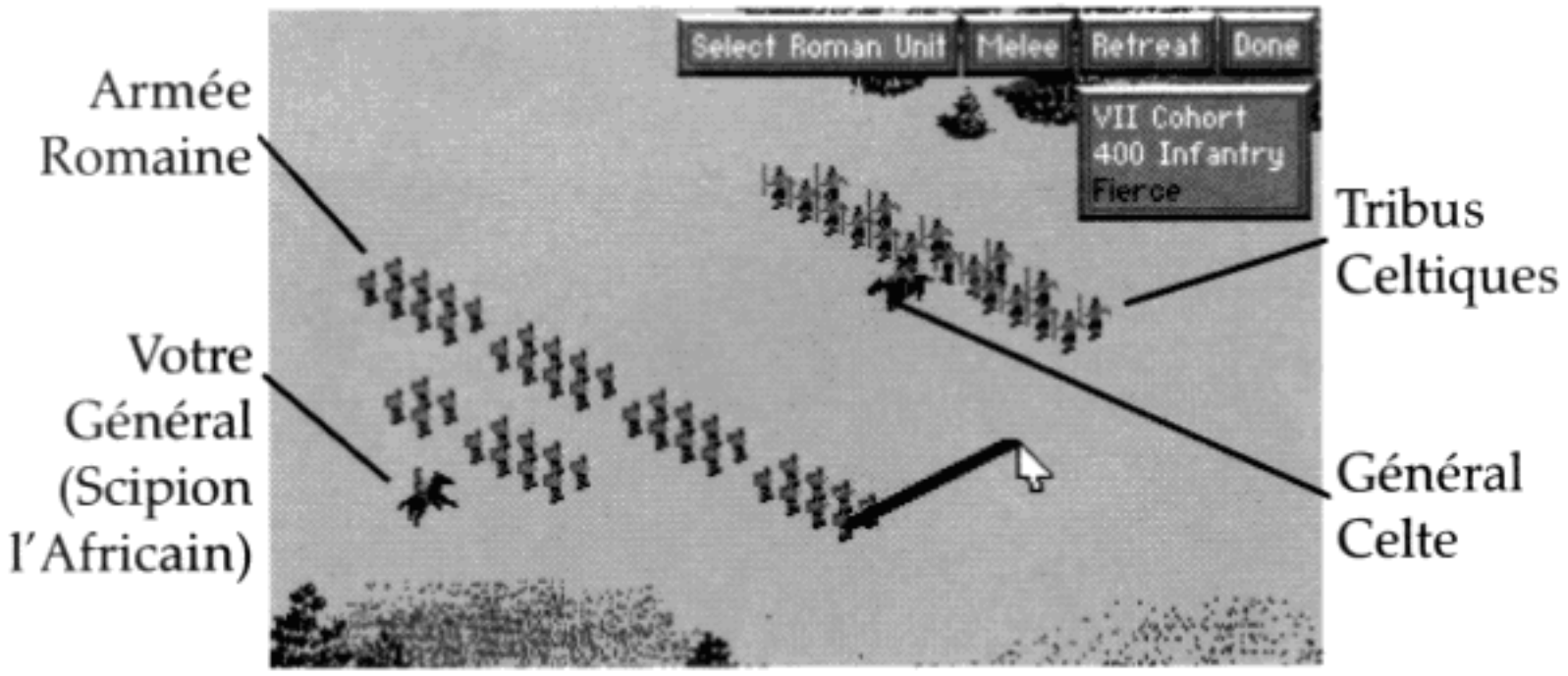
3. **Selectionnez Balanced Army.**



4. **Selectionnez Frontal Assault**. La bataille commence immédiatement, il vous faut donc la suspendre pour faire le point – voir la rubrique *Diriger des unités individuelles* sur la Carte Récapitulative des Commandes.

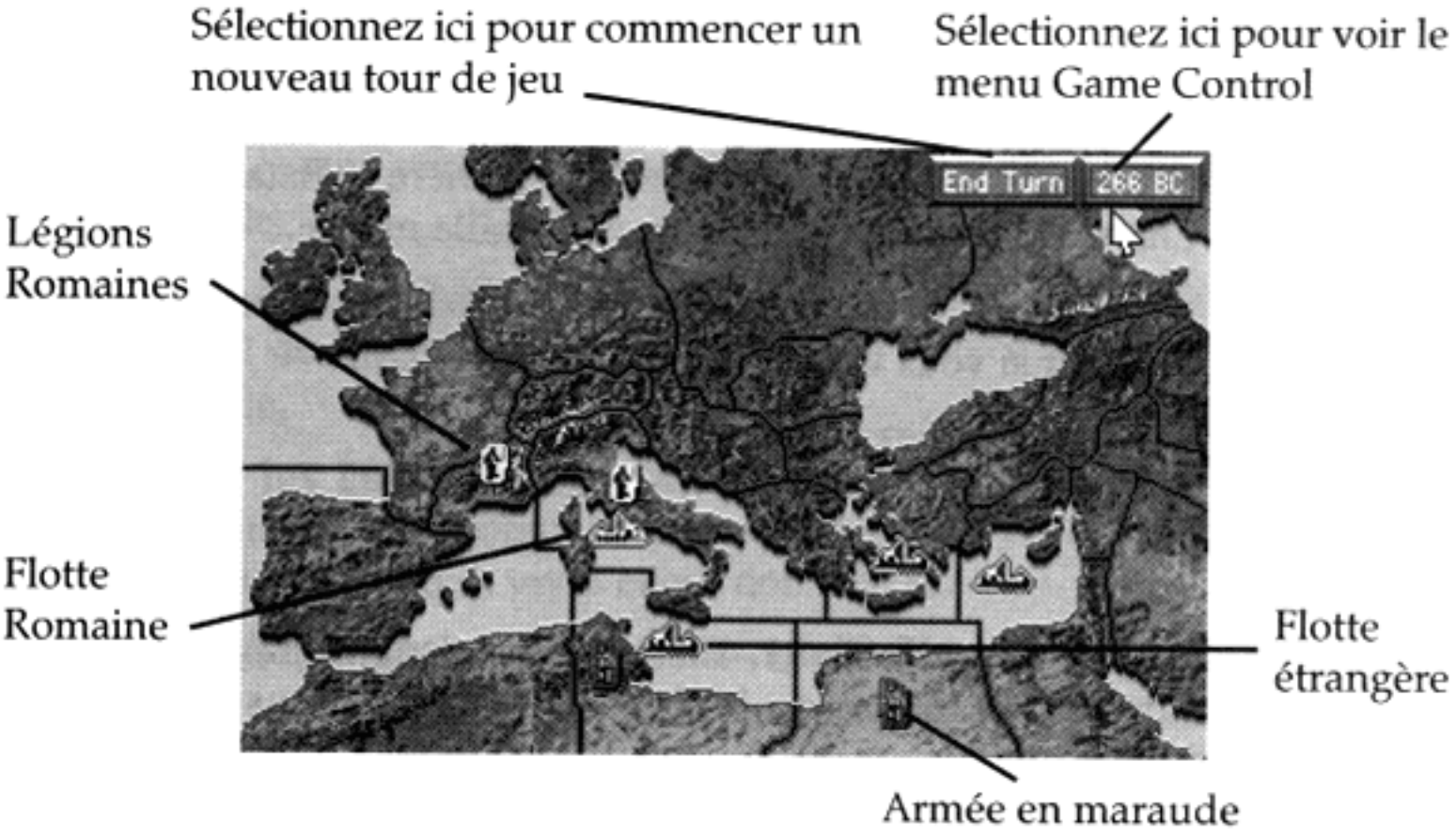


5. **Diriger des unités individuelle**s. Le jeu étant suspendu, vous pouvez donner des ordres à vos unités. Allez de l'avant et faites des expériences. Essayez d'utiliser quelques-unes des tactiques décrites dans la rubrique *Notes sur la bataille de Scipion*.



6. **Une fois que la bataille est terminée, sélectionnez Next Turn sur la carte**. Il se passera une année avant que vous puissiez renforcer votre légion, la déplacer dans une autre province ou faire une course de chars (vous n'avez pas encore l'argent ou le rang nécessaires pour prendre part à des jeux de gladiateurs ou construire une flotte). Chaque année, vérifiez si vous avez gravi un échelon dans la hiérarchie – plus votre rang sera élevé, plus vous pourrez avoir de légions. Et prenez garde aux armées en maraude !

CARTE



LE TOUR DE JEU

La progression du jeu est représentée en incréments d'année simple ou tours. Le tour limite les actions que vous pouvez entreprendre en une année. Par exemple, vous pouvez déplacer ou renforcer une légion individuelle seulement une fois par tour. Des flottes peuvent être déplacées seulement une fois par tour également. Pour passer au tour suivant, sélectionnez End Turn sur la carte.

Game Control Menu – Contrôle du jeu

A partir du menu Game Control vous pouvez charger ou sauvegarder des jeux, démarrer de nouveaux jeux, régler le niveau de difficulté ou quitter pour DOS. Sélectionnez une option du menu :

Save Game – Sauvegardez votre progression actuelle dans le jeu. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à neuf jeux. Sélectionnez le nombre que vous voulez désigner ainsi que votre jeu en cours. Lorsque la case blanche d'édition apparaît, entrez un nom pour votre jeu. Note : Vous ne pouvez supprimer des jeux sauvegardés, mais vous pouvez sauvegarder un jeu sur un ancien.

Load Game — Chargez un jeu préalablement sauvegardé. Sélectionnez le jeu que vous voulez continuer (1-9).

New Game — Commencez un nouveau jeu.

About Centurion —Lisez le générique du jeu.

Difficulty Levels — Fixez le niveau de difficulté de votre jeu en cours. Les niveaux de difficulté vont du Galérien (facile) à l'Empereur (difficile). Vous pouvez sélectionner Fine Tuning pour augmenter ou réduire le niveau de difficulté d'une caractéristique particulière – Bataille terrestre, Course de Chars, Combat de Gladiateurs et Bataille navale.

Quit to DOS —Quittez votre jeu en cours. Prenez soin de sauvegarder votre jeu avant de quitter si vous voulez le continuer plus tard.

Continue Playing —Retournez au jeu.

RANG

Vous commencez au rang d'officier. En grimpant dans la hiérarchie vous pouvez commander davantage de légions et le sénat vous accorde de nouveaux pouvoirs.

RANG	LEGIONS	FLOTTES	NOUVEAUX POUVOIRS
OFFICIER	1	0	—
CENTURION	2	0	—
TRIBUN	3	1	Commande les légions de cavalerie, les flottes
LEGAT	4	1	—
GENERAL	6	2	—
PRETEUR	8	2	—
CONSUL	10	3	Commande des armées consulaires
PROCONSUL	12	3	—
CESAR	12	3	—

Monter les échelons

A Rome, votre réputation détermine votre succès. Votre rang dans la hiérarchie militaire dépend des besoins et des actes qui vous distinguent du reste de la noblesse romaine. Alors que votre position sociale augmente, vous recevrez des promotions. En effectuant une des actions suivantes, vous augmenterez votre position sociale :

Annexer des Provinces — L'annexion de provinces (par des conquêtes ou des négociations) accroît votre statut. Annexer des provinces qui ont de nombreuses ressources – comme l'Egypte, Carthage, la Macédonie, Parthe ou la Gaule – vous vaut davantage d'honneurs que l'annexion de

provinces plus pauvres.

Renforcer les traités — Votre réputation d'administrateur digne de foi affecte aussi votre statut.

Gagner des courses de chars — Miser sur le bon cheval vous donnera fière allure. Lorsque votre équipe gagne une course, vous gagnez l'admiration du peuple.

Construire un Amphithéâtre — Tous les échelons de la société romaine profitent de l'amphithéâtre. C'est un bon moyen pour gagner le soutien du peuple.

Maintenir les combats de gladiateurs — De somptueux spectacles augmentent votre popularité, mais seulement lorsque vous décidez en toute loyauté qui doit vivre et qui doit mourir.

Sauvegarder l'honneur de Rome — Il est de votre devoir de maintenir la réputation de Rome en tant que grande puissance, allié sûr et adminstrateur loyal. L'honneur de Rome est terni chaque fois que le peuple d'une province est mécontent du règne romain au point de se révolter. Le pillage d'une province ternit aussi l'honneur de l'empire.

Perdre son statut social

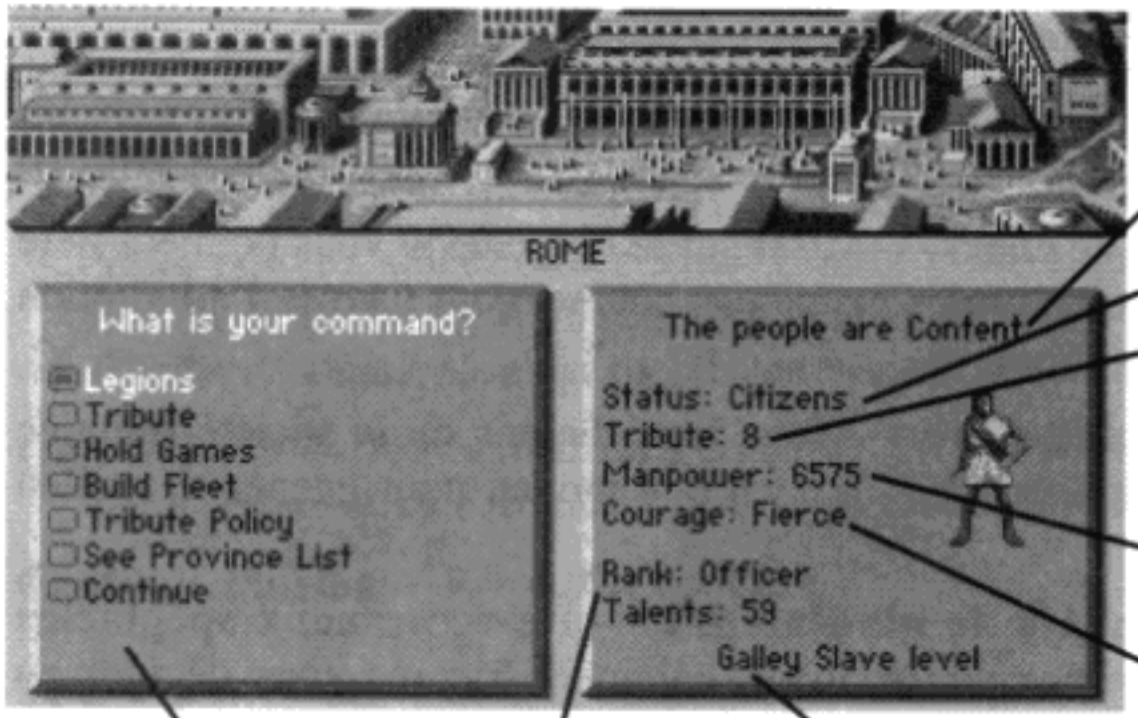
Votre réputation souffre chaque fois que vous perdez une bataille, échouez dans un jeu, affaiblissez une alliance ou négligez de protéger une alliance d'une attaque étrangère. Mais bien que votre statut social puisse être affaibli, vous ne pouvez jamais descendre à un rang inférieur.

Devenir César

Faire la conquête de toutes les provinces du monde ne suffit pas à accéder au rang suprême de César – après tout, les empereurs romains étaient adorés comme des dieux.

GOUVERNER LES PROVINCES ROMAINES

Une fois que vous êtes dans une province romaine, vous pouvez conduire les légions dans ce secteur, fixer le tribut à payer par la province, construire des flottes et mener le jeu. Si vous cherchez désespérément de l'argent et si vous ne vous souciez pas de votre réputation, vous pouvez piller vos propres provinces, aussi.



MORAL

Dans les provinces romaines, le moral des habitants dépend de ce que vous exigez d'eux – en tributs et en effectifs. Plus vous prenez de tributs et de soldats à une province, moins le peuple sera content de l'autorité romaine. Naturellement, les provinces qui bénéficient d'une bonne alliance avec Rome sont plus disposés à céder des talents et des effectifs – par exemple, vos exigences auront un effet moindre sur le moral des alliés. L'honneur de Rome affecte aussi le moral de chaque province. Si l'honneur de Rome est terni parce que vous laissez votre armée piller chaque province qu'elle occupe, le moral de tous vos sujets peut sombrer.

Le moral du peuple peut être Rebelle, Courroucé, Inquiet ou Satisfait. Un moral Rebelle peut être le signe avant-coureur d'une révolte imminente du peuple.

ALLIANCES

Les Romains utilisaient une sorte de système gradué de punitions et de récompenses pour gouverner la province de leur empire. La citoyenneté romaine, qui déterminait les droits d'un peuple sous la loi romaine, était la plus haute récompense. C'était un statut très convoité et il était accordé uniquement à des alliés qui le méritaient. Dans Centurion, une alliance est formée chaque fois que vous annexez une province à votre empire. Il existe

quatre types d'alliances : Occupation, Colonie, Coalition et Citoyens. Une alliance s'améliore automatiquement avec le temps, permettant ainsi de maintenir le moral du peuple à un bon niveau.

EFFECTIFS

Chaque province génère des hommes qui sont obligés, sous la loi romaine, de servir dans l'armée. Les effectifs d'une province représentent le nombre actuel d'hommes pouvant être reccrutés dans ce secteur. Le taux d'acroissement des effectifs dépend du volume et de la densité de la population d'une province.

COURAGE

Le courage affiché sur l'écran est le courage général des soldats dans ce secteur. Les soldats d'une province peuvent avoir un courage Féroce, Bon, Faible ou empreint de Panique. Voir la rubrique *Spécifications des Légions* pour plus de détails sur les effets du courage d'un peuple.

LES MENUS

Legions

Sélectionnez Légions pour avoir les options suivantes :

Raise Legion — Former une nouvelle légion. Sélectionnez Raise Legion, puis le type de légion que vous voulez former. Vous ne pouvez mettre une légion sur pieds sans le nombre nécessaire de talents. Le nombre de soldats que vous recrutez dépend des effectifs disponibles pour vous dans la province. De plus, il existe des rangs minimum auxquels vous pouvez élever des légions de cavalerie et des armées consulaires (voir la *rubrique Rang* pour plus de détails),.

Strengthen Legion — Recruter des soldats pour renforcer une légion. S'il y a plus d'une légion dans la province, vous devez sélectionner la légion que vous voulez renforcer. Renforcer une légion exige des talents. Le coût est proportionnel à la formation d'une légion. Supposons, par exemple, que 20% de votre légion d'infanterie (840 soldats) ont été perdus au cours de la bataille. Pour reconstituer la légion à son maximum, vous aurez à payer 20% du coût de la formation d'une légion entièrement nouvelle (2 X 20 talents = 4 talents). Toutefois, le nombre de soldats que vous recrutez en fait peut être limité par les effectifs de la province.

Move Legion — Déplacer une légion. S'il y a plus d'une légion dans la province, vous devez sélectionner la légion que vous voulez déplacer. Lorsque la carte apparaît, sélectionnez la province ou la flotte dans laquelle vous voulez faire entrer la légion.

Upgrade Legion — Faire passer une légion d'infanterie au grade de légion de cavalerie, ou une légion de cavalerie à celui d'armée consulaire. Voir la rubrique *Spéficiations de la Légion* pour plus de détails sur les différents types de légions.

Legion List — Lister toutes les légions de l'empire et leur statut et positions actuels.

Continue — Revenir au menu principal.

Piller

Pour piller toutes les richesses d'une province, sélectionnez Plunder. Lorsque la case apparaît, sélectionnez Yes pour confirmer votre ordre ou No si vous avez changé d'avis. Une légion romaine doit se trouver dans la province que vous voulez piller. Alors que le pillage est un moyen rapide de remplir vos coffres, le peuple que vous venez de voler n'apprécie pas cette malversation. Et une fois que les autres pays ont été témoins de l'exploitation romaine, ils peuvent être moins consentants pour dérouler le tapis rouge lorsque vos diplomates viennent frapper à leur porte. Vous ne pouvez piller qu'une province à la fois. Note : Vous ne pouvez pas piller l'Italie.

Tribut

Chaque province doit payer un tribut pour l'ordre et la protection fournis gracieusement par Rome. Sélectionnez Tribute, puis le niveau de taxatation. Voir la rubrique *Tributs et Politique des Tributs* pour plus de détails sur l'exaction d'impôts. Si vous ne voulez pas changer le niveau des tributs, sélectionnez Continue pour revenir au menu principal.

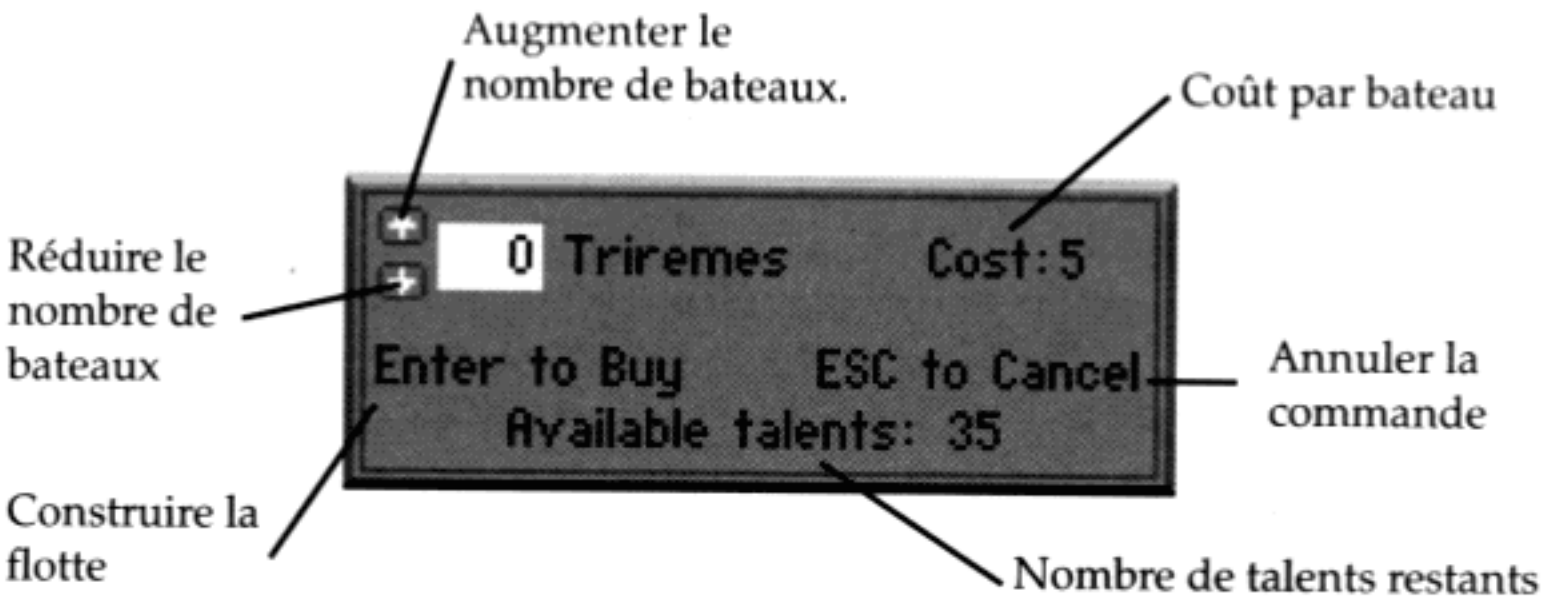
Maintenir les jeux

Sélectionnez Hold Games, puis les jeux que vous voulez maintenir. Dans les provinces vous pouvez payer pour des jeux afin de satisfaire les indigènes ; à Rome, vous pouvez en fait participer aux courses de chars ou aux combats de gladiateurs. Si vous ne voulez pas maintenir de jeu, sélectionnez Continue pour revenir au menu principal. (Voir la rubrique *Courses de chars* et *Combats de Gladiateurs* pour plus de détails sur ces jeux).

Former une Flotte

Vous pouvez former une flotte dans n'importe quelle province ayant un accès

à une mer. Si une province n'en a pas, cette option apparaît en rouge et ne peut être sélectionnée. Sélectionnez Build Fleet et le type de bateau que vous voulez construire (Voir la rubrique **Bateaux** pour plus de détails sur les différents types de bateaux). Lorsque la case apparaît, fixez le nombre de bateaux que vos voulez construire.



Vous devez être au moins Tribun pour pouvoir construire une flotte.

Politique des Tributs

Sélectionnez Tribute Policy pour fixer un niveau standard de tributs pour toutes les provinces de l'empire. Cette option est seulement disponible en Italie. Voir la rubrique *Tributs et Politique des Tributs* pour plus de détails sur l'exaction de tributs. Sélectionnez Continue pour revenir au menu principal.

Voir la liste des Provinces

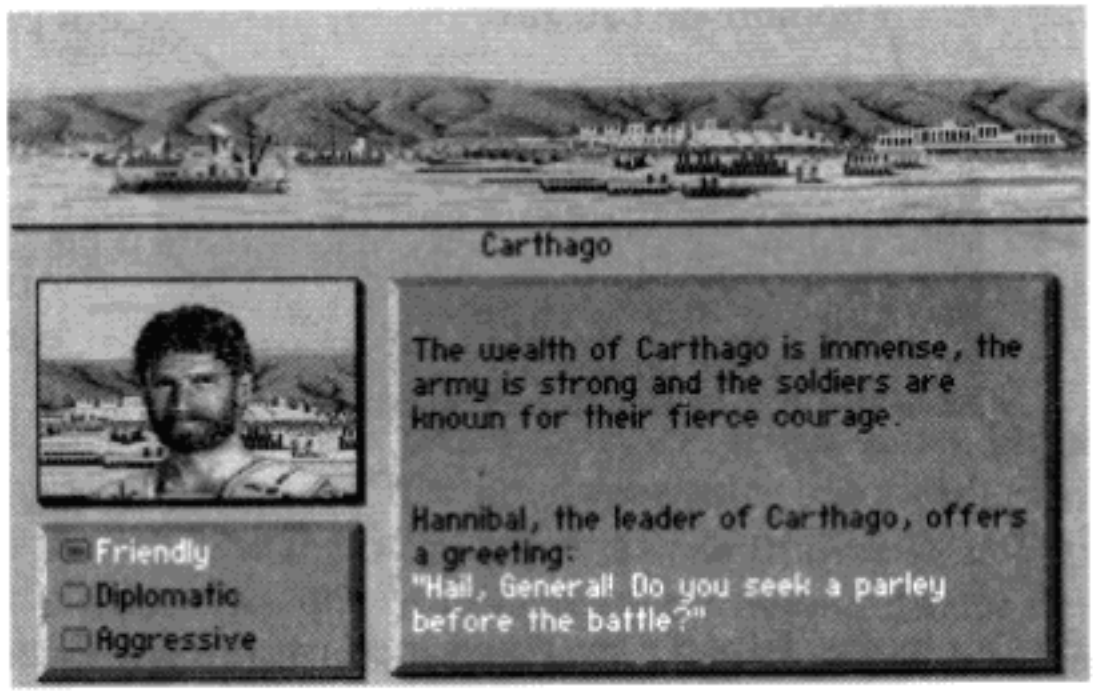
Sélectionnez See Province List pour voir le statut actuel de chaque province – la dernière taxe payée, le moral du peuple, le type d'alliance que vous avez conclue et les effectifs disponibles pour le recrutement.

Continuer

Retourner sur la carte.

NEGOCIER DES ALLIANCES

Pour rester dans la tradition des Romains, vous entamez des négocations sérieuses avec un pays étranger et envoyez une légion par-delà ses frontières. Après avoir reçu un rapport de reconnaissance sur les richesses et les défenses de ce pays, vous rencontrez son dirigeant.



Pour répondre au dirigeant, sélectionnez un comte rendu. Vous pouvez faire six types de comptes rendus : Amical, Diplomatique, Offre d'alliance, Agressif, Ultimatum, Déclaration de Guerre. Seules trois réponses sont disponibles en même temps – qui dépendent toutes les trois de la tournure que prennent les pourparlers.

Les comptes rendus que vous choisissez affectent votre succès dans les négociations, mais d'autres facteurs entrent aussi en jeu. Votre rang détermine le niveau de sérieux avec lequel un dirigeant vous considère, et certains dirigeants peuvent refuser de traiter avec vous si votre rang est trop bas. La taille de votre légion peut également affecter le jugement d'un dirigeant (les légions importantes en nombre sont impressionnantes). Et enfin, l'honneur de Rome peut aussi affecter la promptitude d'un dirigeant à négocier – des pourparlers peuvent avorter très vite si Rome est renommée pour être un piètre allié ou un mauvais dirigeant.

TRIBUTS ET POLITIQUE DES TRIBUTS

Vous fixez le taux de tribut payé par chaque province. Vous pouvez en fixer un différent pour chaque province ou instituer une politique des tributs qui détermine un niveau standard de tributs pour tout l'empire. Une politique des tributs peut être mise en place uniquement à partir de Rome. Le nombre exact de talents que vous recevez d'une province dépend de trois choses :

Niveau du Tribut— Plus vous exigerez d'une province, plus elle sera obligée de payer ; toutefois, plus vous extorquerz d'argent d'elle, moins le peuple sera satisfait du gouvernement romain. Si votre niveau de tributs représente une trop grande contrainte pour l'économie locale, la province peut se révolter. Contrôlez toujours le moral de votre province pour voir si une rébellion est imminente.

Richesses — Certaines provinces sont plus riches que d'autres et peuvent payer davantage. (Cette information vous est fournie par vos éclaireurs lorsque vous entrez pour la première fois dans une province).

Alliance — Les relations de Rome avec une province affectent le montant de talents payé annuellement. Plus l'alliance est solide, plus les habitants coopéreront en payant leurs tributs.

REVOLTES

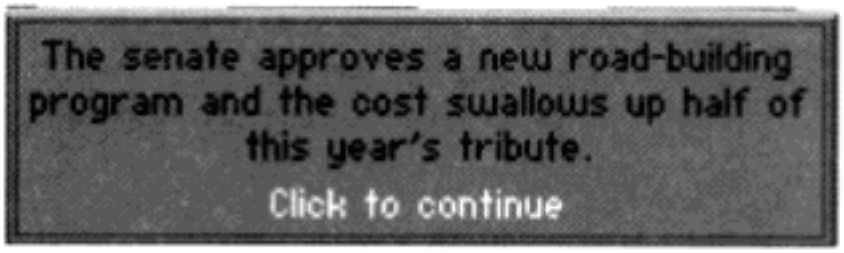
Une rébellion peut se produire lorsque Rome néglige de protéger une province, ou lorsque le moral général baisse tellement que le peuple considère Rome davantage comme une charge que comme un bienfait. Si une armée en maraude envahit une province non protégée, la faction anti-romaine de la province prend automatiquement le contrôle. Même si vous essayez de protéger la province et échouez, celle-ci se révoltera. La seule façon de regagner une province rebelle est de la reconquérir.

ARMEES EN MARAUDE

Des armées occasionnellement en maraude se mettent en route pour faire un raid dans des pays étrangers. Certaines errent, à la recherche de provinces faibles à envahir ; d'autres, dans le seul but de mettre Rome à sac. Si vous avez une flotte, vous pouvez intercepter des armées en maraude transportées par bateau.

EVENEMENTS INCONTROLES

Parfois il peut se produire des choses qui échappent à votre contrôle. Vous pouvez avoir de la chance ou pas, et vous ne pouvez rien faire d'autre lorsque la fortune vous sourit ou se détourne de vous que d'en accepter les conséquences. C'est ainsi.



SPECIFICATIONS LEGION

Vous pouvez commander trois types d'armées : légions d'infanterie, légions de cavalerie et armées consulaires.

Type	Maximum Infanterie	Maximum Cavalerie
Légion d'Infanterie	4200	—
Légion de Cavalerie	4200	300
Armée Consulaire	6000	600

Votre rang détermine les types de légions que vous pouvez avoir. Les légions ne peuvent être combinées.

Niveaux de difficulté

Le niveau de difficulté fixé en-dessous du menu Game Options affecte la répartition des soldats en cohortes. Au niveau de difficulté le plus bas, il y a davantage de soldats par cohorte. En vous donnant moins de cohortes sur le champ de bataille, ce niveau travaille en fait en votre faveur – plus vous aurez de soldats par unité, moins ils seront susceptibles de paniquer pendant une attaque. Des niveaux de difficulté plus élevés vous donnent des cohortes moins résistantes pour les assauts directs, qui accordent une grande attention à l'utilisation tactique raisonnable de vos unités. Le tableau suivant vous montre le nombre maximal de soldats par unité à chaque niveau de difficulté :

Niveau Difficulté	Cohortes Infanterie	Cohortes Cavalerie
Galérien	500/cohorte	150/cohorte
Légionnaire	400/cohorte*	150/cohorte
Senateur	350/cohorte*	150/cohorte
Empereur	350/cohorte*	150/cohorte

* Pour tous les niveaux de difficultés, les armées consulaires au grand complet comptent 500 soldats/cohorte d'infanterie.

Le niveau de difficulté affecte aussi le courage de vos ennemis – plus le niveau est difficile, plus vos ennemis seront courageux.

Courage

Le courage d'une légion est représenté par le moral général et la bravoure des soldats. Le courage se qualifie de Féroce, Bon, Faible ou Sujet à la panique, mais il faut le considérer comme une continuité – par exemple, une légion Féroce peut être "plus féroce" qu'une autre. Le courage d'une légion dépend de la province d'où proviennent les légions – une légion formée en Gaule, par exemple, sera Féroce, alors qu'une légion Dace sera faible. Le renforcement d'une légion peut accroître ou réduire le courage d'une légion. Si vous ajoutez des soldates Faibles à une légion ayant un Bon courage, vous réduirez le courage de la légion – ajoutez-lui un assez grand nombre de soldats Faibles et son courage général deviendra Faible.

Statut

Le statut d'une légion peut être un des suivants :

En formation — La légion est en train de se former – vous l'avez simplement constituée ou renforcée. Une légion en formation peut être opérationnelle pour le tour suivant.

Prêt— La légion peut encore être renforcée ou déplacée pendant ce tour. Note : Le passage de la légion à un niveau supérieur n'affecte pas son statut Prêt.

En déplacement— La légion a été déplacée vers une province voisine. Elle ne peut être opérationnelle jusqu'au prochain tour.

COHORTES



Cohortes d'Infanterie

Vitesse: Lente

Effectifs : 1-500 soldats



[Eléphant]

Cohortes d'éléphants

Vitesse: Bonne

Effectifs : 1-20 éléphants



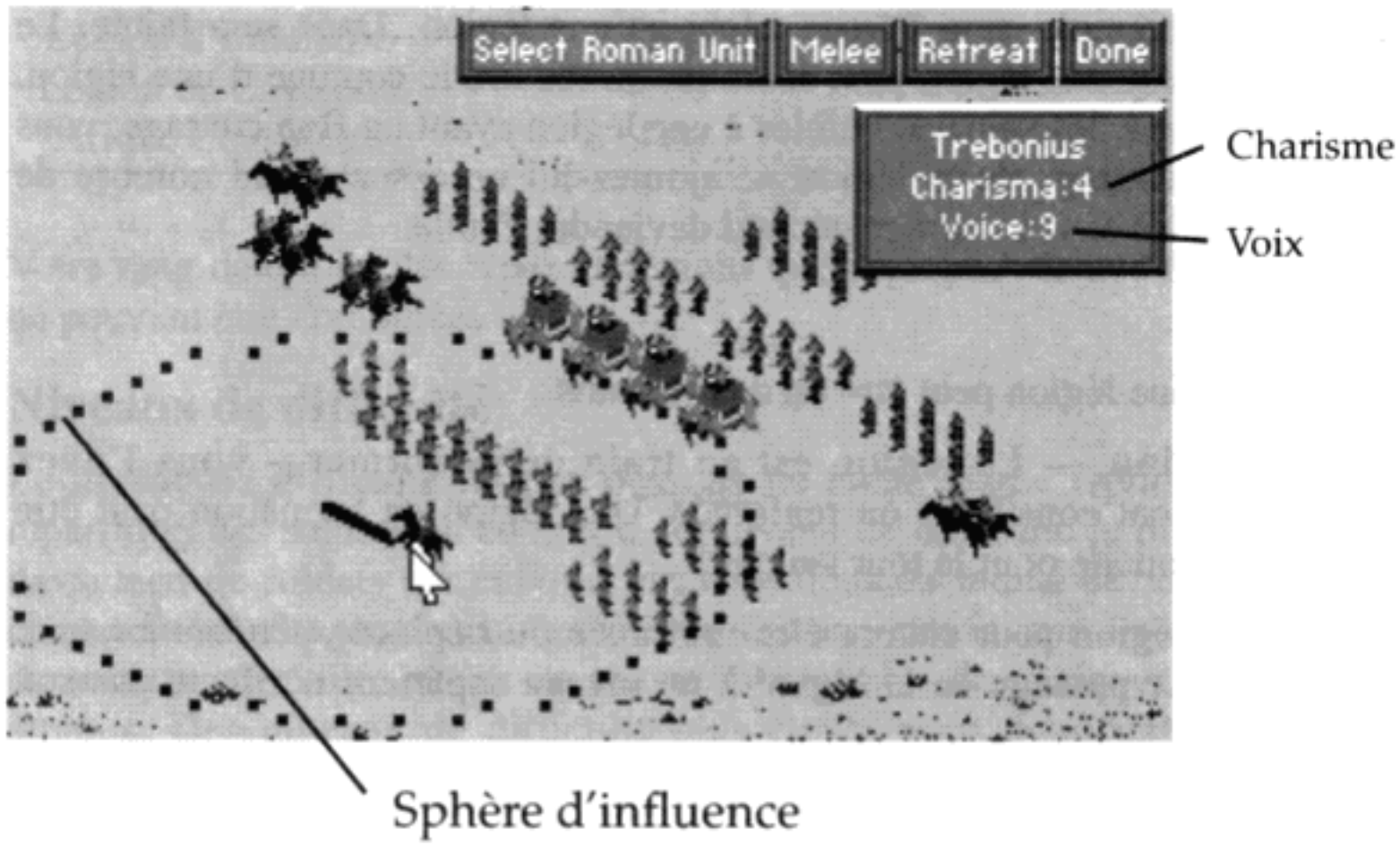
Cohortes de Cavalerie

Vitesse: Rapide

Effectifs : 1-150 cavaliers (soldats à cheval)

GÉNÉRAUX

Le général dirige et motive son armée. Chaque général possède des qualités qui affectent sa capacité de commandement : la voix, le charisme et la sphère d'influence. Pour voir les qualités de commandement d'un général, sélectionnez son unité.



Voix— La portée du contrôle du général sur ses cohortes. La voix est l'équivalent numérique de la sphère d'influence du général. La voix d'un général peut s'échelonner de 8 (courte portée) à 18 (longue portée).

Charisme— Comme un dirigeant, un général motive ses troupes et stimule leur courage. Les unités placées dans la sphère d'influence du général ne paniqueront pas aussi facilement que des unités hors de son contrôle direct. Si un général tombe au combat, beaucoup de troupes peuvent paniquer et quitter le champ de bataille – c'est un désastre pour n'importe quelle armée.

Sphère d'influence —Le général peut diriger des unités seulement à l'intérieur de sa sphère d'influence. Les troupes se trouvant à l'extérieur de cette sphère agiront seulement selon les ordres tactiques choisis avant la bataille ou sur l'ordre Mêlée ou Retreat que vous leur avez donné depuis que la bataille a commencé (toutefois, elles attaqueront les unités ennemies sur leur chemin et se défendront si nécessaire).

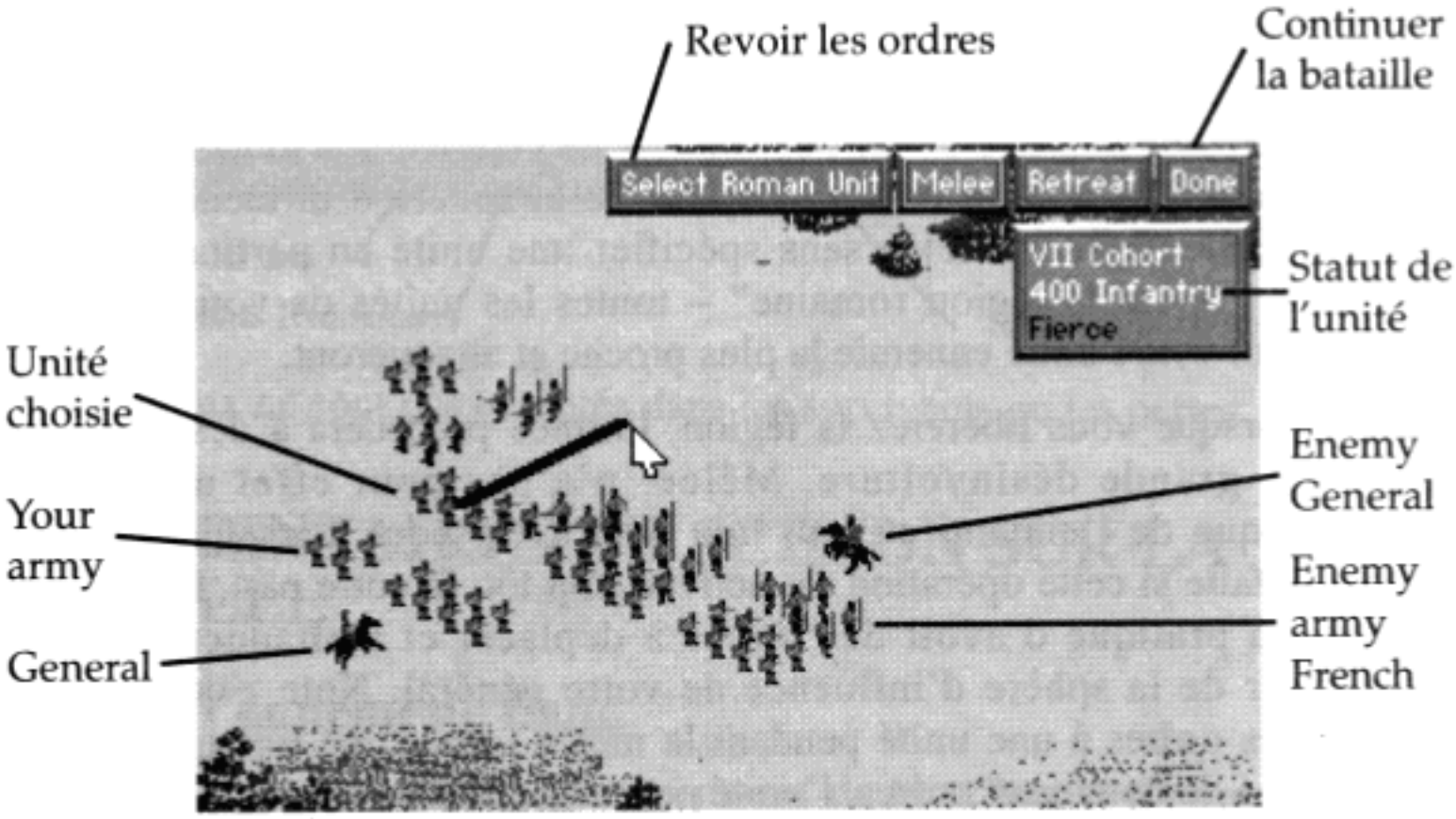
BATAILLE TERRESTRE

Lorsque vous combattez les soldats d'une province, vous réduisez en fait les effectifs disponibles de la province. Vous pouvez vouloir tuer le moins de soldats ennemis possible, si bien que, une fois la province annexée à votre empire, il y aura davantage de soldats à recruter. D'autre part, si vous êtes inquiet au sujet d'une rébellion dans la province, vous pouvez vouloir tuer le plus de soldats possible pour réduire le nombre de soldats que les rebelles peuvent envoyer sur le champ de bataille.

Choisir une formation et une tactique

Une fois que vous avez choisi de partir en guerre, vous devez rencontrer l'ennemi sur le champ de bataille. Dès que cela vous est demandé, sélectionnez une formation et une tactique pour votre légion (Voir les diagrammes dans la rubrique Tactiques). Ce sont les ordres préliminaires pour vos cohortes. Une fois que vous avez choisi une tactique, la bataille commence.

Le Champ de bataille

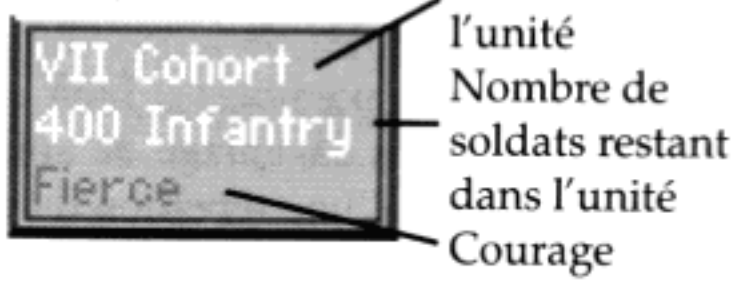


Suspendre la bataille

Vous pouvez suspendre la bataille afin de diriger des unités individuelles ou de revoir le statut courage d'une unité sur le champ de bataille. (Voir pour plus de détails la rubrique Diriger des Unités individuelles dans la Carte Récapitulative des Commandes).

Contrôler le statut de l'unité

Une fois que la bataille est suspendue, vous pouvez contrôler le statut de chaque unité sur le champ de bataille. Pour ce faire, sélectionnez l'unité. La case du statut de l'unité apparaît en vous donnant des informations critiques au sujet de la force et du courage actuels de ladite unité.



Vous pouvez contrôler le statut d'une unité ennemie (ou d'une unité amie à l'extérieur de la sphère d'influence de votre général) en déplaçant le curseur sur l'unité en question et en maintenant enfoncé le bouton déclenchant l'action.

Revoir les Ordres

Si vous voulez revoir les ordres en cours pour toute l'armée, suspendez la bataille et sélectionnez Select Roman Unit.

Mêlée

Pour ordonner à une unité de se déplacer et d'attaquer l'ennemi le plus proche, sélectionnez une unité, puis Mêlée. Si vous voulez toutes les unités pour la mêlée (même celles à l'extérieur de la sphère d'influence de votre général), sélectionnez Mêlée sans spécifier une unité en particulier. Cette opération "libère la légion romaine" – toutes les unités de votre armée se déplaceront vers l'unité ennemie la plus proche et attaqueront.

Note : Lorsque vous libérerez la légion, l'armée procèdera à des massacres avec une grande désinvolture. Mêlée n'a pas pour effet une défaite systématique de l'ennemi et peut très bien avoir pour conséquence votre propre défaite si cette opération est activée trop tôt. D'autre part, la mêlée est un moyen pratique d'avoir des unités à déplacer et à attaquer, situées à l'extérieur de la sphère d'influence de votre général. Note : vous pouvez donner des ordres à une unité pendant la mêlée ; mais une fois que vous lui avez donné de nouveaux ordres, l'unité ne restera plus en mode mêlée.

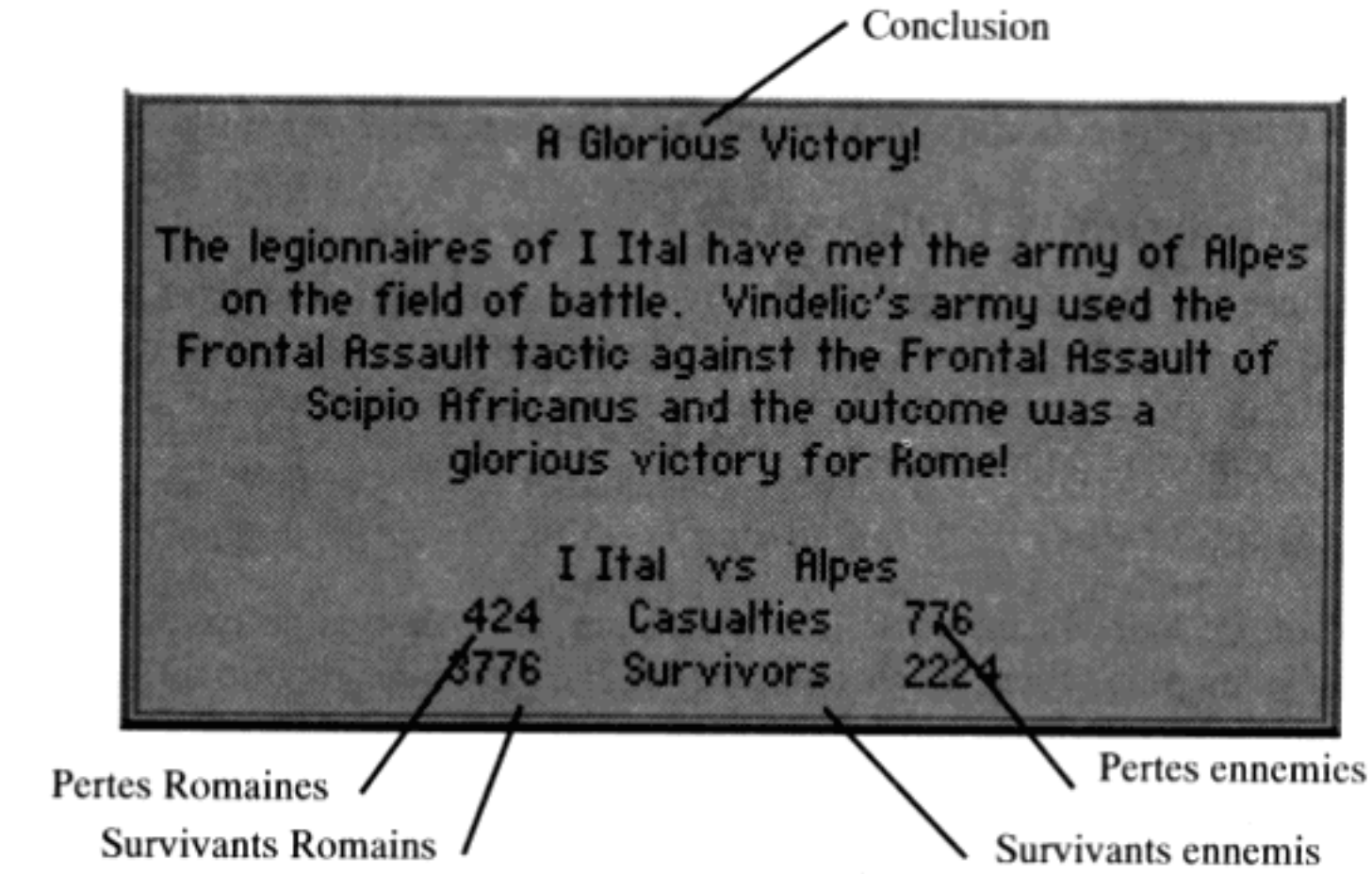
Retraite

Pour donner l'ordre à une unité de se retirer, sélectionnez l'unité, puis Retreat. Une unité continuera à se retirer jusqu'à ce qu'elle soit sortie du champ de bataille ou que vous lui donniez de nouveaux ordres. Si vous voulez que toutes les unités battent en retraite (même celles placées à l'extérieur de la sphère d'influence de votre général), sélectionnez Retreat sans spécifier une

unité en particulier. Note : Si vous protégez une province romaine d'une armée en maraude et si vous ordonnez à votre armée tout entière de quitter le champ de bataille, le peuple de cette région se soulèvera et anéantira votre armée.

Bilan de la Bataille

Lorsqu'une des armées est en déroute ou détruite, la bataille est terminée et l'écran du bilan de la bataille apparaît :



Les généraux ne sont pas comptés dans les survivants ou les pertes.

COMMENTAIRES DE SCIPION SUR LA BATAILLE

Prendre l'ennemi de flanc



Une cohorte munie de boucliers et d'armes avance, laissant ainsi ses flancs (côtés) et son arrière vulnérables.Prendre l'ennemi de flanc signifie attaquer une unité sur un de ces points vulnérables. Chaque fois que cela est possible, vous voudrez placer vos unités pour prendre les unités ennemies de flanc.

Conjuguer les forces

Lorsque deux cohortes attaquent, leur force combinée est lancée sur l'ennemi. "Concentrez vos forces conjuguées" sur les unités ennemies chaque fois que vous le pouvez.

Déroute

D'un point de vue strictement tactique, mettre une unité ennemie en déroute (la faire s'enfuir du champ de bataille) équivaut à la détruire ; après tout, une unité ennemie qui panique ne représente pas une menace pour vous. Une fois que vous avez mis une unité ennemie en déroute, il se peut que vous vouliez diriger votre(vos) cohorte(s) d'attaque vers une autre unité ennemie.

La Défense contre l'Offensive

La défense est plus facile que l'offensive. Des unités qui sont fixes (c'est-à-dire qui ne se déplacent pas), ont un avantage sur les unités qui se déplacent – l'unité de défense peut infliger des dommages juste avant qu'une unité ennemie approche pour attaquer.

Cavalerie

En raison de leur vitesse et de leur puissance, les cohortes de cavalerie sont les unités les plus efficaces sur le champ de bataille. Une attaque de flanc par une unité de cavalerie est mortelle.

Eléphants

Les Romains découvrirent que la taille et l'étrangeté des éléphants suffisaient à semer le désordre dans les rangs des hommes et parmi les chevaux.

Les éléphants ont de bonnes défenses sur l'avant, mais peuvent être en fait attaqués sur les flancs et l'arrière. Une unités d'éléphants paniqués se conduira de façon désordonnée, se retournant souvent vers ses propres troupes dans sa tentative de fuite.

Généraux

Le courage d'une cohorte peut tomber lorsque son général tombe au combat. Si son courage se transforme en Panique, la cohorte fuira le champ de bataille. Pour maintenir le courage de votre armée, ne laisser pas votre général se mettre dans une position où l'ennemi pourrait l'attaquer. En même temps, saisissez toute occasion de détruire le général ennemi.

BATEAUX

Les Romains équipaient leurs bateaux de guerre avec des catapultes et des ballistae ou arcs de grande taille. De plus, chaque bateau est équipé d'un bélier énorme fixé sur la proue, juste en-dessous de la surface de l'eau, et qui peut être utilisé pour faire un trou dans la coque ennemie. Les Romains inventèrent aussi des passerelles spéciales garnies de pointes qui servaient pour arraisonner les navires ennemis. Dans Centurion, il y a trois types de bateaux de guerre différents selon la vitesse, la taille et la résistance.



Trirème

Vitesse:Rapide
Résistance : Faible
Taille : Contient 50 fantassins



Quinquerème

Vitesse : Bonne
Résistance : Bonne
Taille : Contient 200 fantassins



Galion

Vitesse: Lente
Résistance:Très bonne
Taille : Contient 200 fantassins

Les navires romains étaient conduits par des marins expérimentés, mais le plus gros du combat était l'affaire des légionnaires. Lorsque vous constituez une flotte, vos bateaux ont un équipage réduit de marins. Il vous faut placer des soldats sur vos bateaux afin de faire de votre flotte une arme efficace. Pour équiper vos bateaux de légionnaires, déplacez une légion ou armez la flotte (Voir la rubrique Deplacer des légions de la carte dans la Carte Récapitulative des Commandes). Vos bateaux peuvent transporter des unités de cavalerie aussi (bien que les unités de cavalerie ne vous donnent aucun avantage lorsque vous effectuez des batailles navales). Les unités de cavalerie occupent davantage de place à bord – un cavalier prend la place de quatre fantassins.

Bien que la taille de votre flotte soit importante, les types de bateaux dont vous disposez sont dangereux. Par exemple, une flotte composée de galions robustes aura naturellement l'avantage sur un nombre égal de trirèmes.

LE NAVIRE AMIRAL

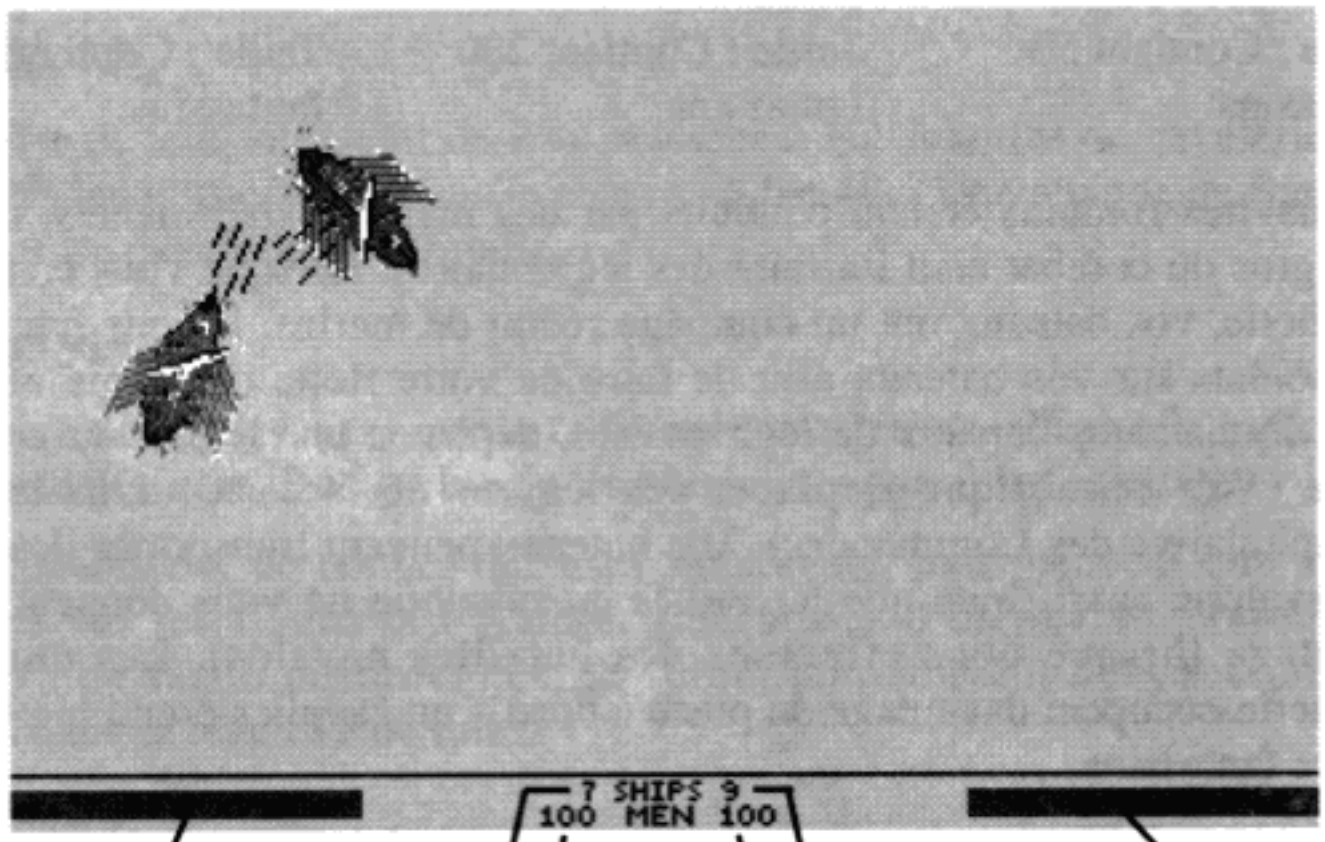
Si vous avez plus d'un type de bateau dans votre flotte, vous devez sélectionner un navire amiral avant que la bataille commence. Chaque type de bateau présente des avantages et des inconvénients lorsqu'il opère en tant que navire amiral. Par exemple, le trirème est rapide mais pas très robuste –

quelques coups d'éperon et vous sombrez. Un galion, par contre, peut encaisser beaucoup de coups mais manoeuvrer difficilement pour se mettre en position d'attaquer l'ennemi. La taille du bateau est aussi à prendre en compte – plus vous pourrez avoir de soldats à bord, plus il sera facile de tuer l'équipage ennemi.

Si aucune légion n'est à bord de votre flotte, votre navire amiral aura un équipage réduit de moitié par rapport à sa capacité maximale ; avec une légion, votre navire amiral aura le nombre maximal de soldats qu'il peut transporter.

BATAILLE NAVALE

Lorsque vous menez une bataille navale, vous contrôlez en fait uniquement votre navire amiral. Alors que vous combattez le navire amiral ennemi, le moral de votre flotte monte ou baisse selon vos performances. Il y a deux choses à prendre en compte pendant une bataille navale – votre progression contre le navire amiral ennemi et la façon dont votre flotte se bat.



Pour plus de détails sur le contrôle de votre navire amiral, voir la rubrique Bataille Navale dans la Carte Récapitulative des Commandes.

Catapultes et Flèches

La catapulte suit uniquement une ligne droite depuis l'arc du bateau. Pour plus de détails concernant la projection de catapultes voir la rubrique *Bataille Navale* dans la Carte Récapitulative des Commandes. Les soldats à bord de votre bateau lanceront automatiquement des flèches chaque fois que votre bateau aura l'ennemi à sa portée. Si tous les hommes de votre bateau meurent, il ne sera plus lancé de flèches – l'équipe des catalputes continuera cependant de tirer lorsqu'elle en recevra l'ordre.

Donner des coups de bélier

Pour donner des coups de bélier, enfoncez tout simplement le bélier fixé sur votre proue dans le bateau ennemi. Plus votre bateau sera lourd et plus vous irrez vite, plus il fera de dégâts.

Aborder

Pour plus de détails sur la façon d'abaisser votre rampe d'abordage, voir la rubrique *Bataille Navale* dans la Carte Récapitulative des Commandes. Vous pouvez abaisser à tout moment la rampe d'abordage pendant le combat. Si la rampe entre en contact avec le navire amiral ennemi, vos légions monteront à bord et il s'ensuivra un combat au corps-à-corps. Si la rampe ne touche pas le navire, elle sera automatiquement relevée.

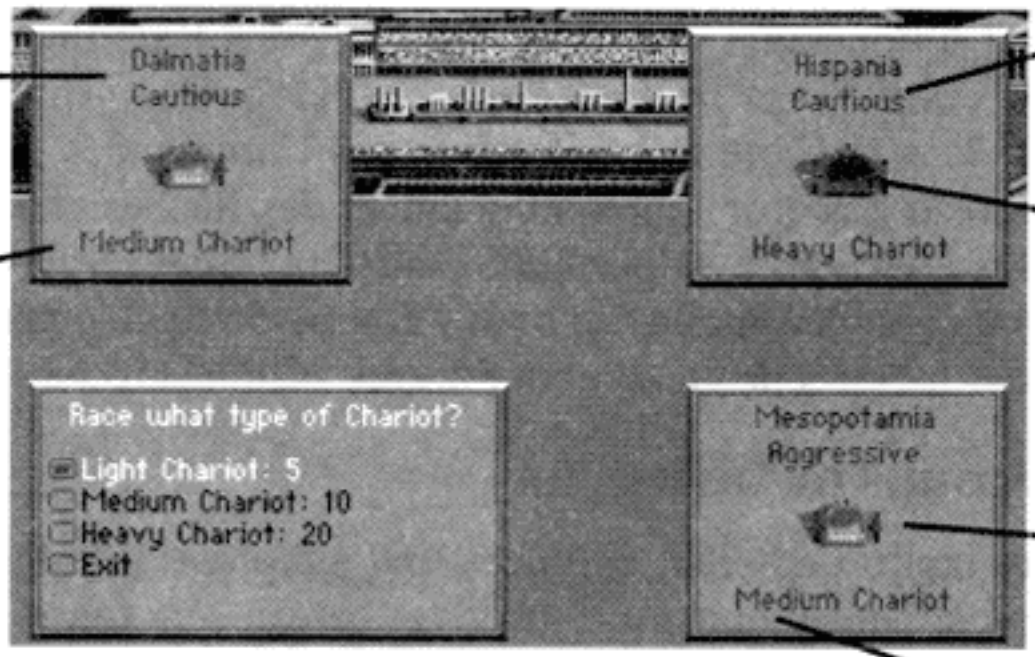
Prendre la fuite

Pour plus de détails sur la façon de prendre la fuite, voir la rubrique Bataille Navale sur la Carte Récapitulative des Commandes.

COURSES DE CHARS

Les Romains étaient très amateurs de courses de cheveaux, et dans la pratique toute festivité était une occasion d'organiser des courses. Les courses étaient disputées entre compagnies professionnelles ou *factions*, chacune avec ses propres écuries, chevaux et conducteurs de chars au complet. Chaque compagnie avait une couleur – rouge, bleu, blanc ou vert – et sa propre troupe de supporters. Les conducteurs de chars jouissaient d'une renommée et d'un statut aussi importants que les athlètes modernes et leurs émoluments étaient comparables – un conducteur de char habile pouvait prendre sa retraite jeune avec une énorme fortune. Mais, alors que les courses étaient une excellente occasion pour un homme de basse extraction de gagner un statut social, c'était une profession dangereuse – la plupart des conducteurs de chars moururent sur les pistes dans la fleur de l'âge.

Sélectionner un char



Style de course

Equipe rouge

Pays d'origine

Equipe verte

Equipe bleue

Type de char

Vous contrôlez le char de l'équipe en blanc. La première chose à faire est de décider si vous voulez courir sur un char léger, moyen ou lourd.

En choisissant le char, il y a plusieurs facteurs à prendre en compte :

Vitesse— Les chars légers sont plus rapides que les lourds.

Résistance— Entrer en collission avec des ennemis représente un véritable danger. Les chars lourds peuvent essuyer de nombreux dégâts, ce n'est pas le cas des chars légers.

Coût — Plus le char est léger, meilleur marché il est.

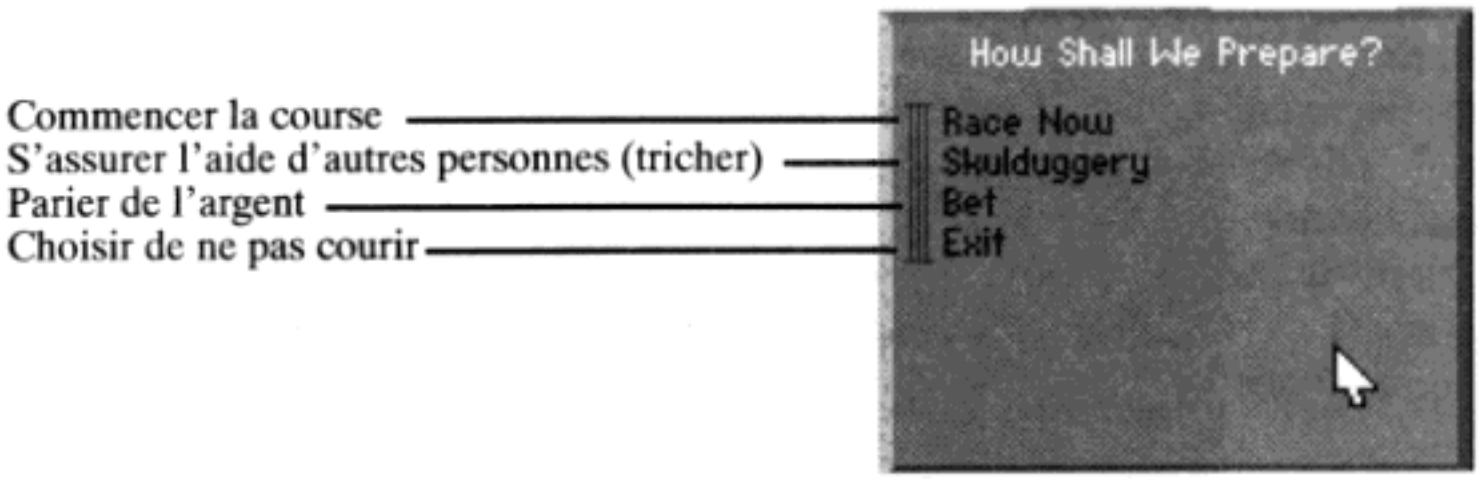
Paris— Les chances de gagner contre vous sont plus grandes si vous courez sur un char moyen ou lourd.

Styles de courses

Veillez à bien noter les styles de courses de vos adversaires. Des adversaires agressifs courront vite mais seront plus susceptibles de faire des fautes que des adversaires Posés ou Prudents.

Se préparer pour la course

Vous pouvez vous préparer pour la course en pariant de l'argent. Si vous ne pensez pas que vos chances de gagner sont bonnes, vous pouvez tricher.



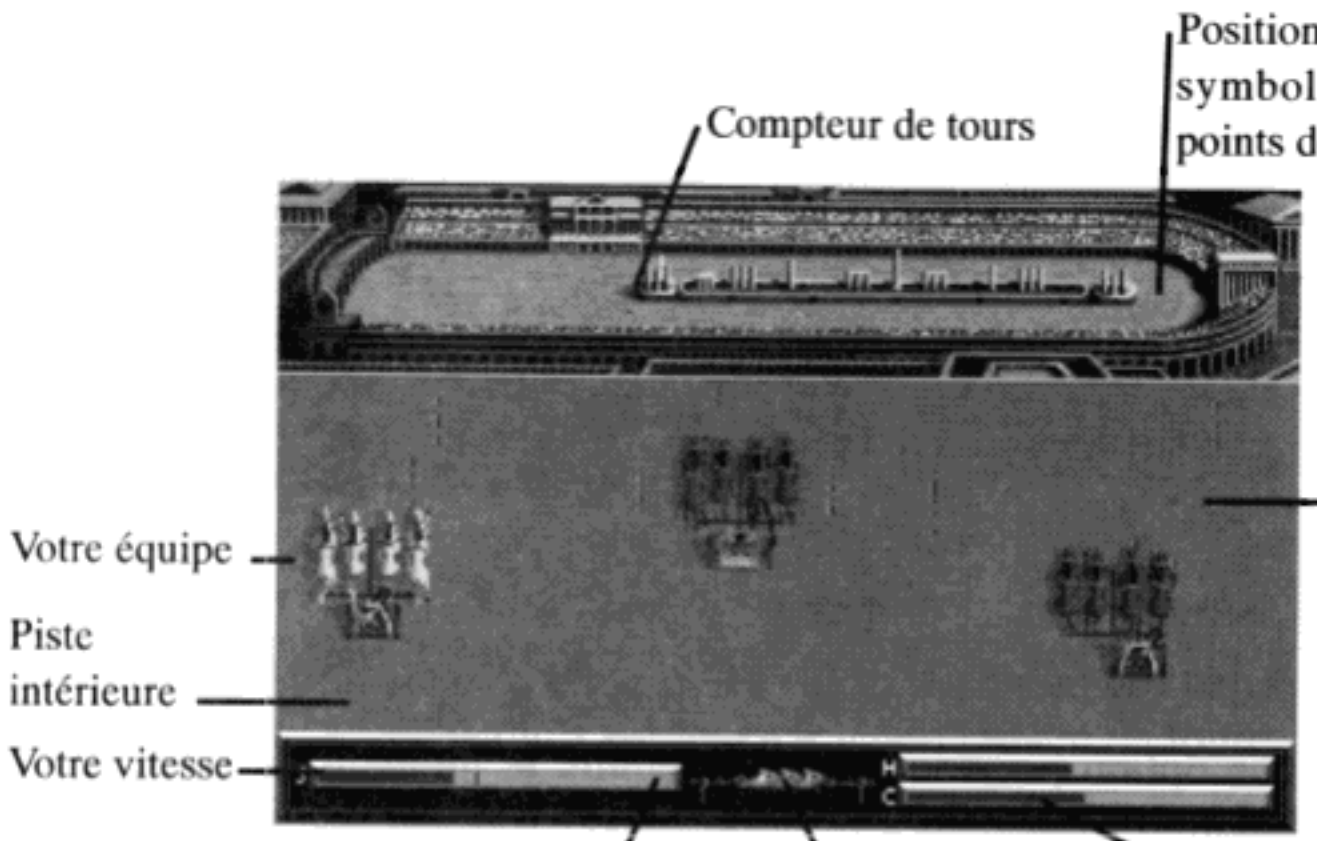
Parier

Sélectionnez une option pour accroître ou réduire le montant de votre pari. Le montant maximum qui peut être parié est de 100 talents. Sélectionnez Done pour faire votre pari. Les paris représentent toujours un minimum de 1 contre 1. Les chars moyens et lourds sont plus difficiles à manier, aussi les paris augmentent – ils sont de 1 contre 2 si vous courez avec un char moyen, de 3 contre 1 avec un char lourd.

Note : Chaque fois que vous gagnez, les cotes baissent – par exemple, si vous courez avec un char lourd et gagnez, vous aurez seulement des chances à 2 contre 1.

Sur la piste

Pour plus de détails sur le contrôle de votre char, voir la rubrique Course de chars dans la Carte Récapitulative des Commandes.



Vous devez faire trois tours de piste pour finir la course.
Chaque fois que vous finissez un tour, un des signaux du compteur de tours clignote. La ligne d'arrivée apparaît lorsqu'un char décrit deux tours de piste complets. Pour gagner la course, vous devez dépasser la ligne d'arrivée avant les trois autres chars.

Prendre garde aux virages

Il est difficile de prendre un virage brusque en roulant à une très grande vitesse. La ligne rouge de limitation de vitesse indique la vitesse maximale que vous pouvez adopter pour aborder le virage. Si vous roulez trop vite,votre char se disloquera. Plus vous êtes près de la piste extérieure, plus votre limite de vitesse sera élevée et plus vite vous pourrez prendre le virage. Notez toutefois que l'intérieur du virage est plus court – même si vous ne pouvez aller vite à l'intérieur du virage, il se peut que vous preniez la courbe plus vite que des chars roulants plus rapidement.

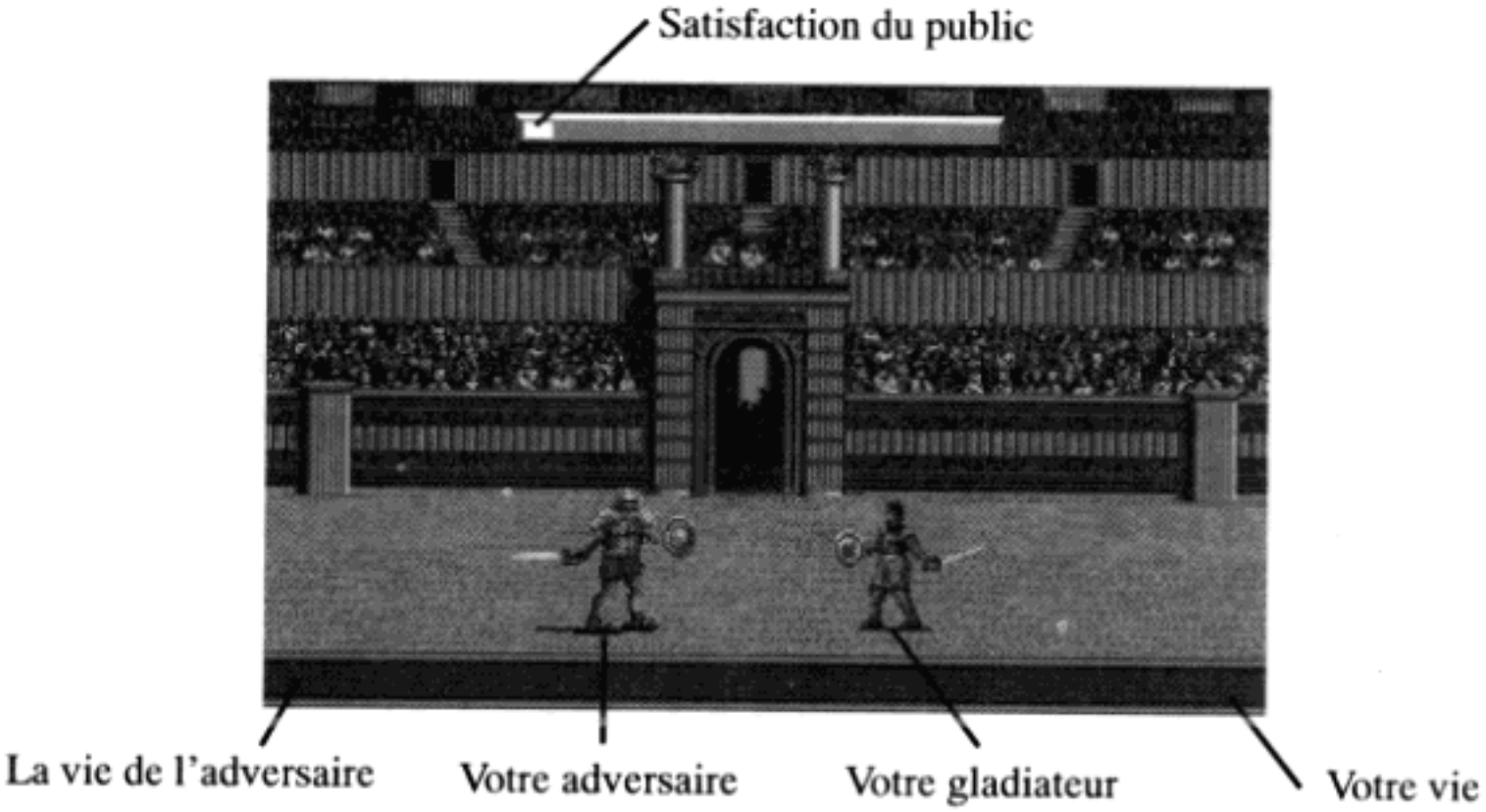
De même que vous voulez rester en-dessous de la limitation de vitesse en tournant, évitez de fouetter vos chevaux dans les virages – l'accélération aura pour conséquence la dislocation de votre char.

SPECTACLES DE GLADIATEURS

Les jeux avaient lieu pour célébrer n'importe quel événement, depuis l'anniversaire d'un empereur à une conquête à l'étranger. Des hommes politiques ambitieux organisaient souvent des spectacles somptueux pour obtenir la faveur du public et empêcher les paysans de s'inquiéter à propos de mesures assez radicales, telles que la réforme agraire. Malgré leurs débuts timides, les jeux de gladiateurs prirent de l'ampleur avec le temps. Des compétitions qui, jadis, pouvaient se dérouler en un seul jour, devinrent des marathons qui duraient des mois et voyaient périr des milliers de personnes. Un spectacle de ce type – pour célébrer les campagnes de Trajan en Dacie – dura 117 jours et produisit 10.000 gladiateurs et 11.000 animaux sauvages.

Sélectionner des gladiateurs

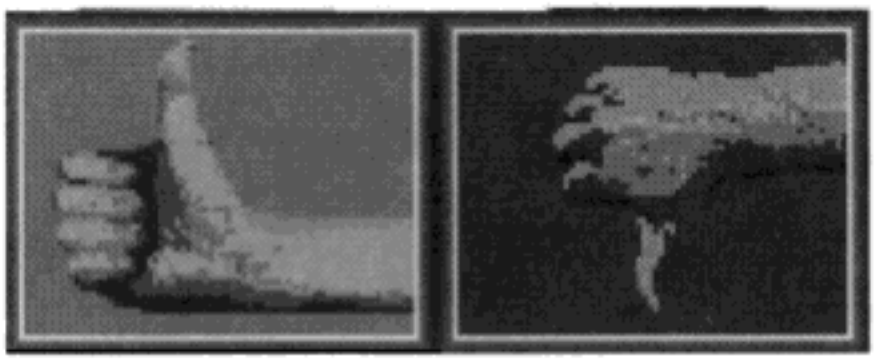
Sélectionnez les gladiateurs que vous voulez contrôler et le montant que vous voulez payer pour leur entraînement. Maintenant, sélectionnez le gladiateur contre lequel vous voulez vous battre et son niveau d'entraînement. Une fois que vous avez choisi vos combattants, le combat commence.



Pour plus de détails sur le contrôle de votre gladiateur, voir *la rubrique Spectacle de Gladiateurs* sur la Carte Récapitulative des Commandes.

Dans l'Arène

Lorsque vous combattez, le plaisir du public augmente et tombe avec le sang, le sang versé, et l'action dans l'arène. Plus les affrontements sont sauvages et bons, plus le public aime ça. Les spectateurs n'aiment pas se sentir frustrés, aussi prolongez le carnage aussi longtemps que vous le pouvez, mais évitez les moments où il n'y a pas d'action. Lorsqu'un gladiateur tombe, c'est à vous de juger s'il doit vivre ou mourir. Sélectionnez "thumbs up" si le gladiateur a donné au peuple un combat décent et "thumbs down" si le pauvre bougre s'est effondré trop vite.



Qu'il vive

Veillez à ce que nous ne le revoyions plus

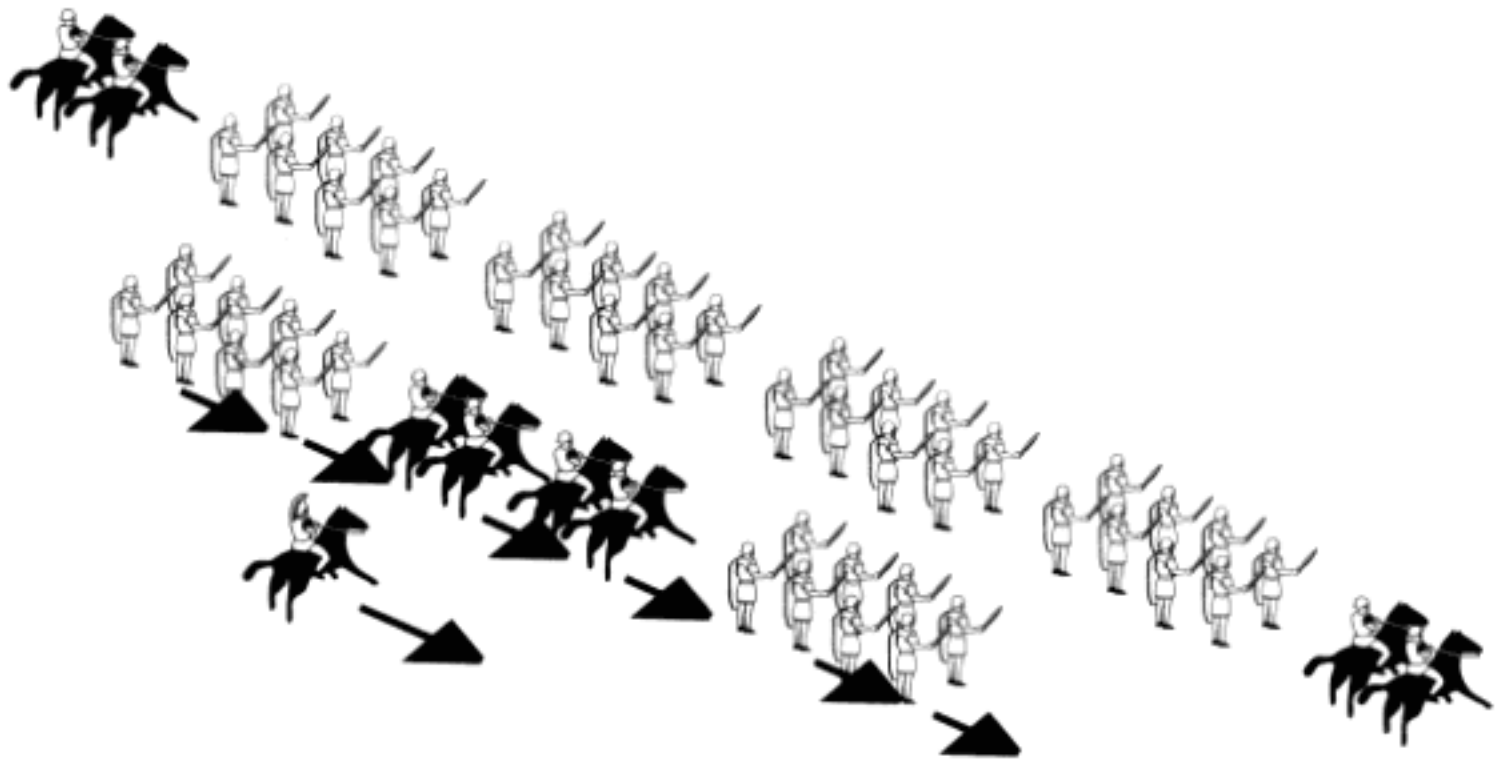
Si le public est d'accord avec vos règles du jeu, la barre représentant la satisfaction montera. S'il pense que vous avez eu un jugement insuffisant, la barre baissera.

TACTIQUES

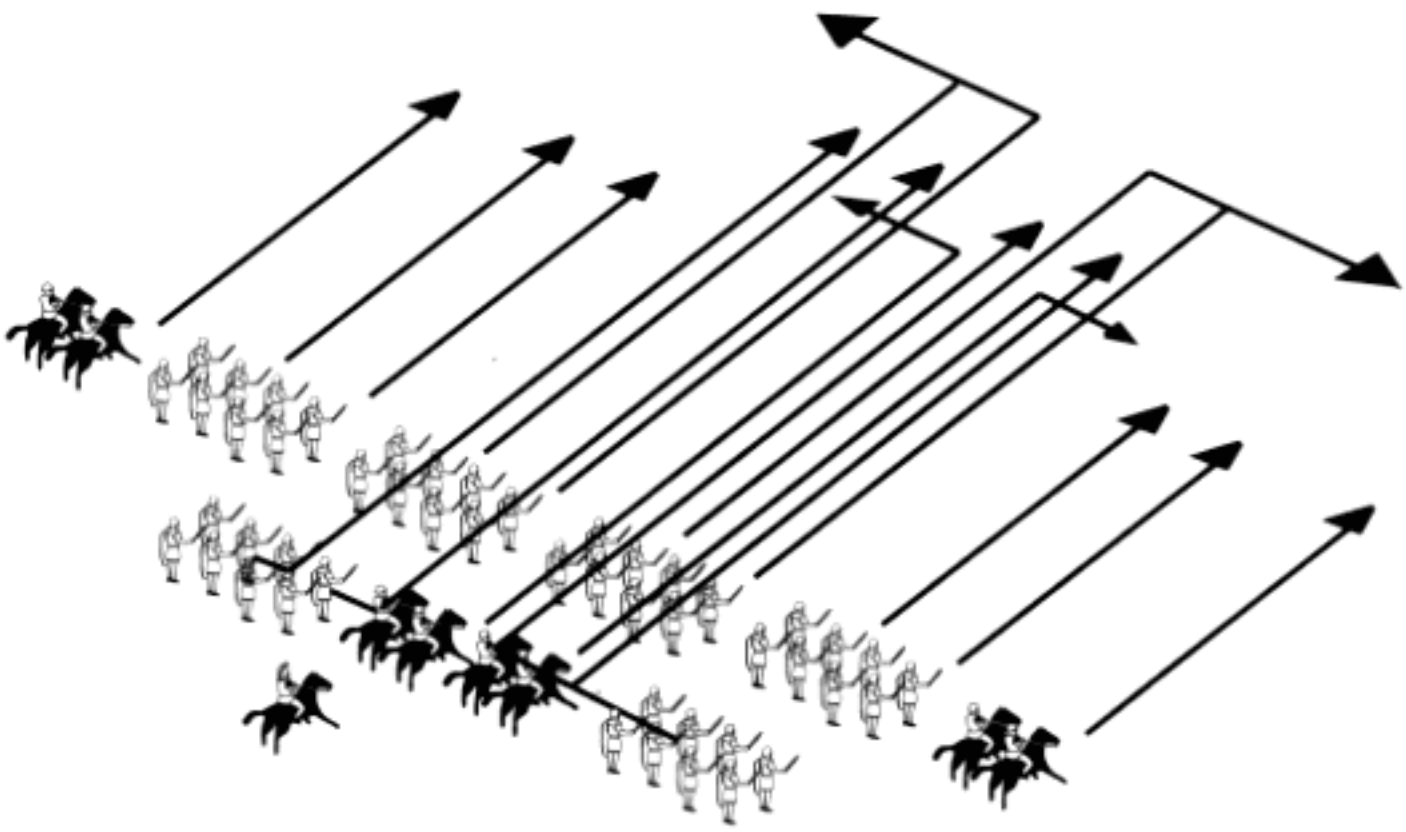
Les tactiques sur les pages suivantes montrent les armées consulaires (le nombre maximal d'unités que vous pouvez avoir sur le champ de bataille). Certaines tactiques (comme la Défense de Scipion) sont plus efficaces, lorsqu'elles sont employés avec un nombre maximal d'unités. Deux types de tactiques – Tenir bon et l'Assaut de front – ne sont pas montrés. Dans un assaut de front, chaque cohorte va de l'avant en ligne droite.

FORMATION EQUILIBREE

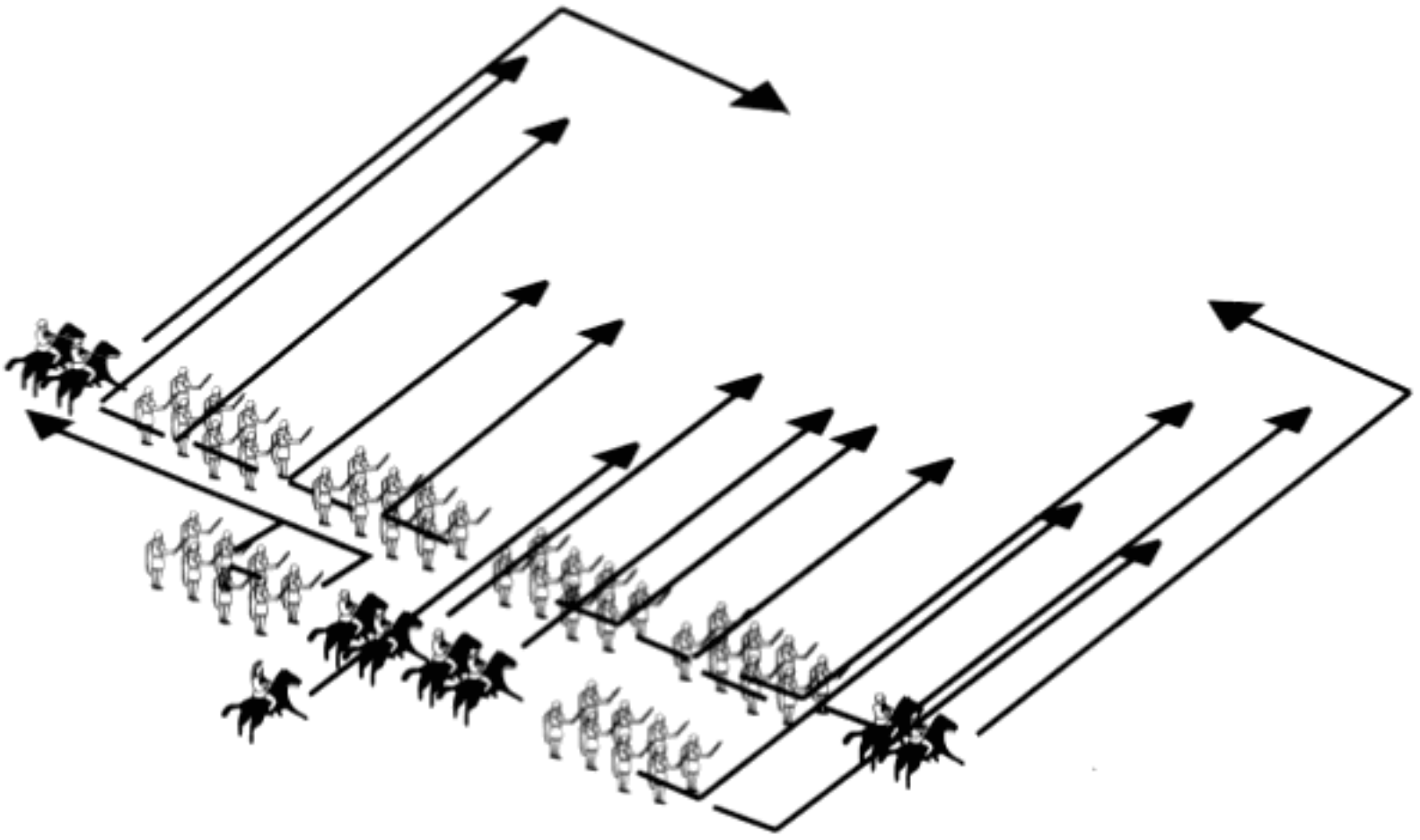
Défense de Scipion



Former un triangle

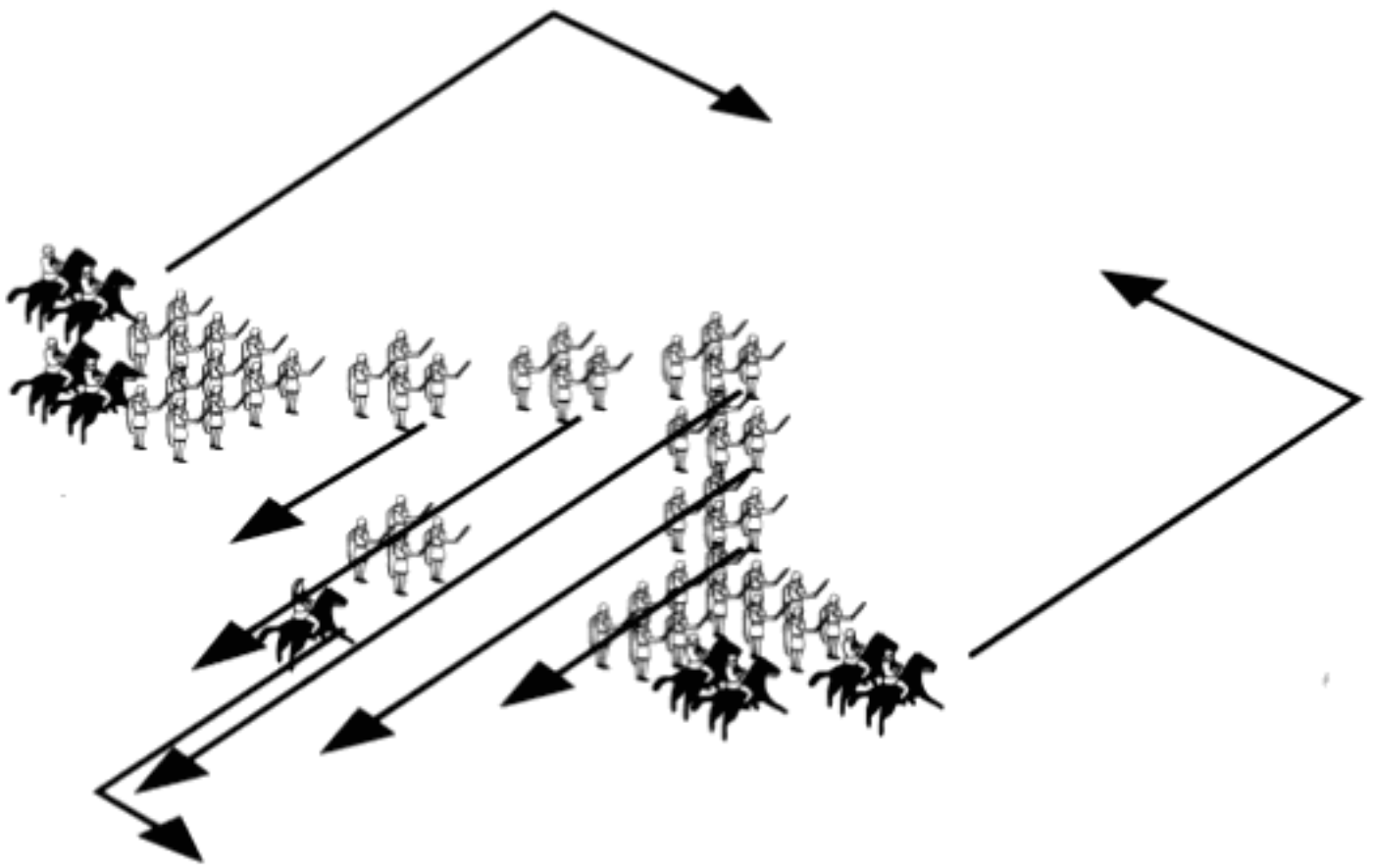


Déborder

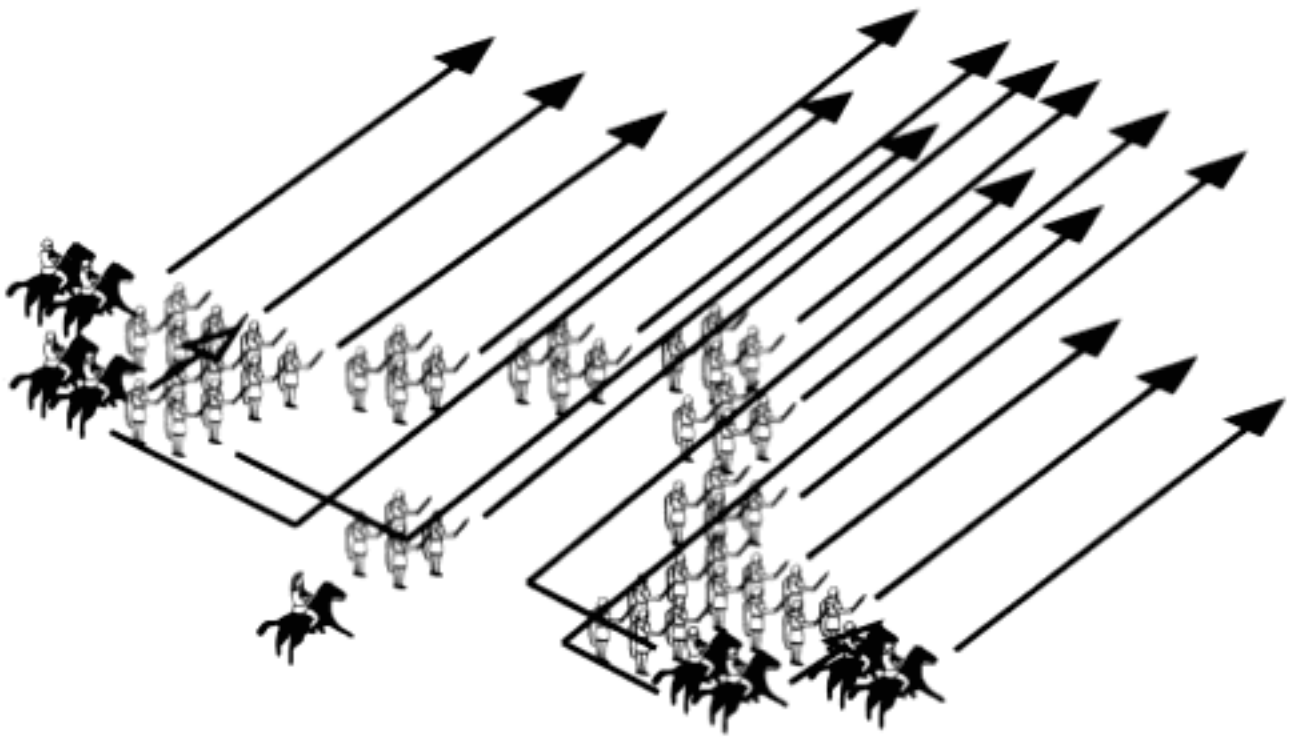


FORMATION EN TRIANGLE

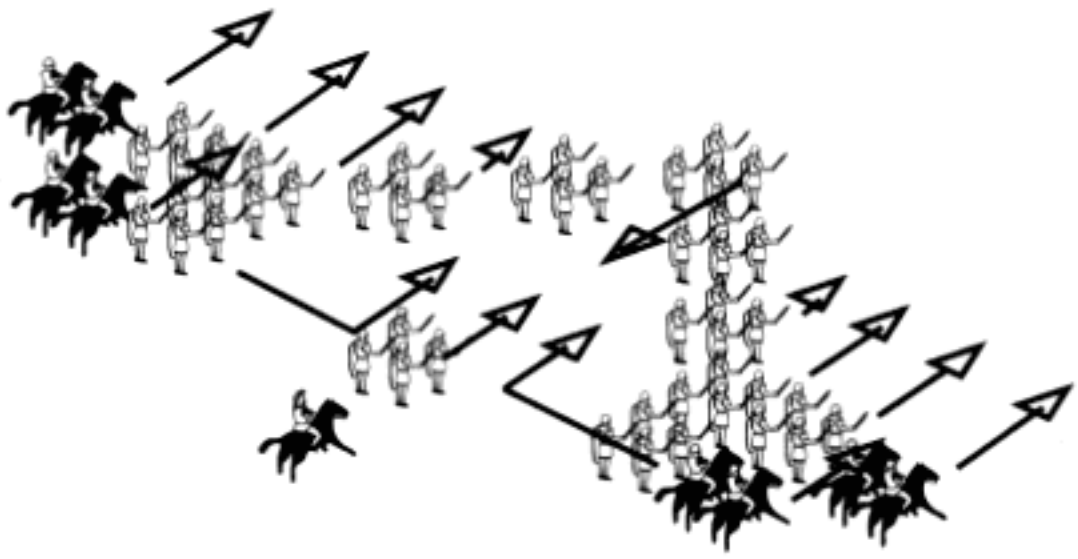
Tactique de Cannae



Former un triangle

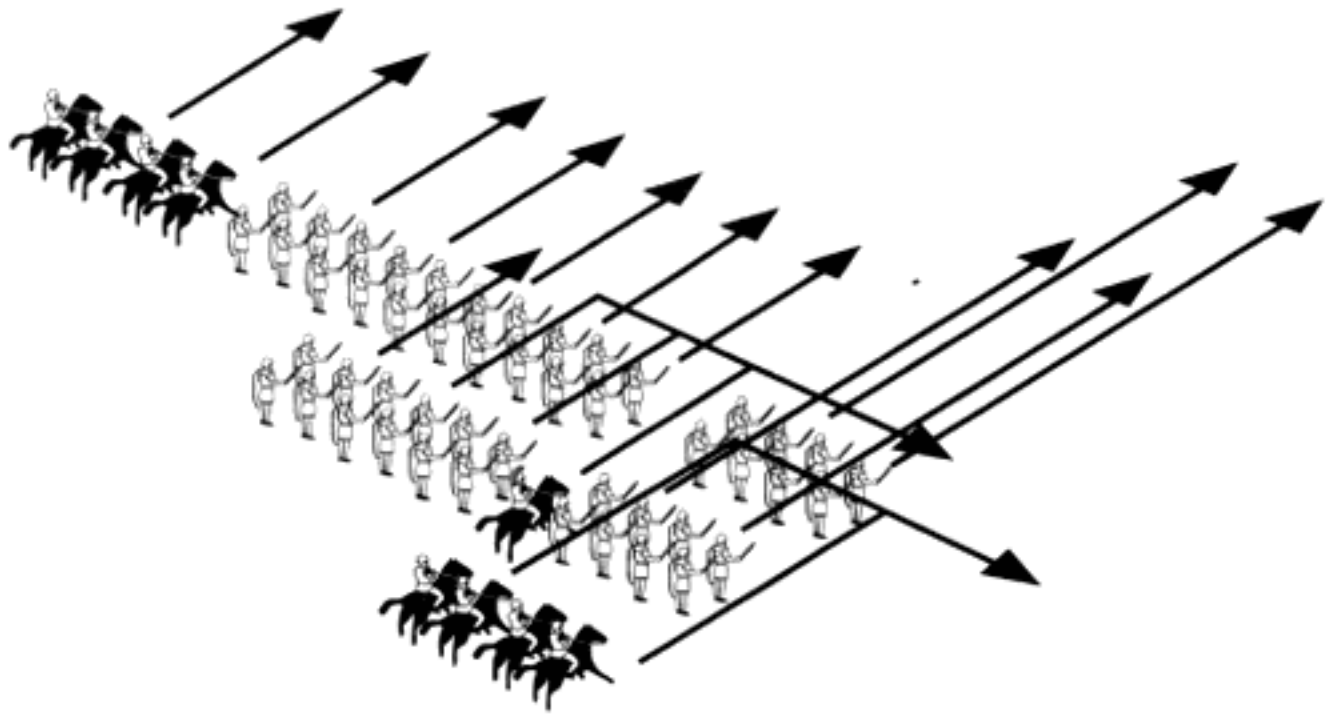


Former une ligne

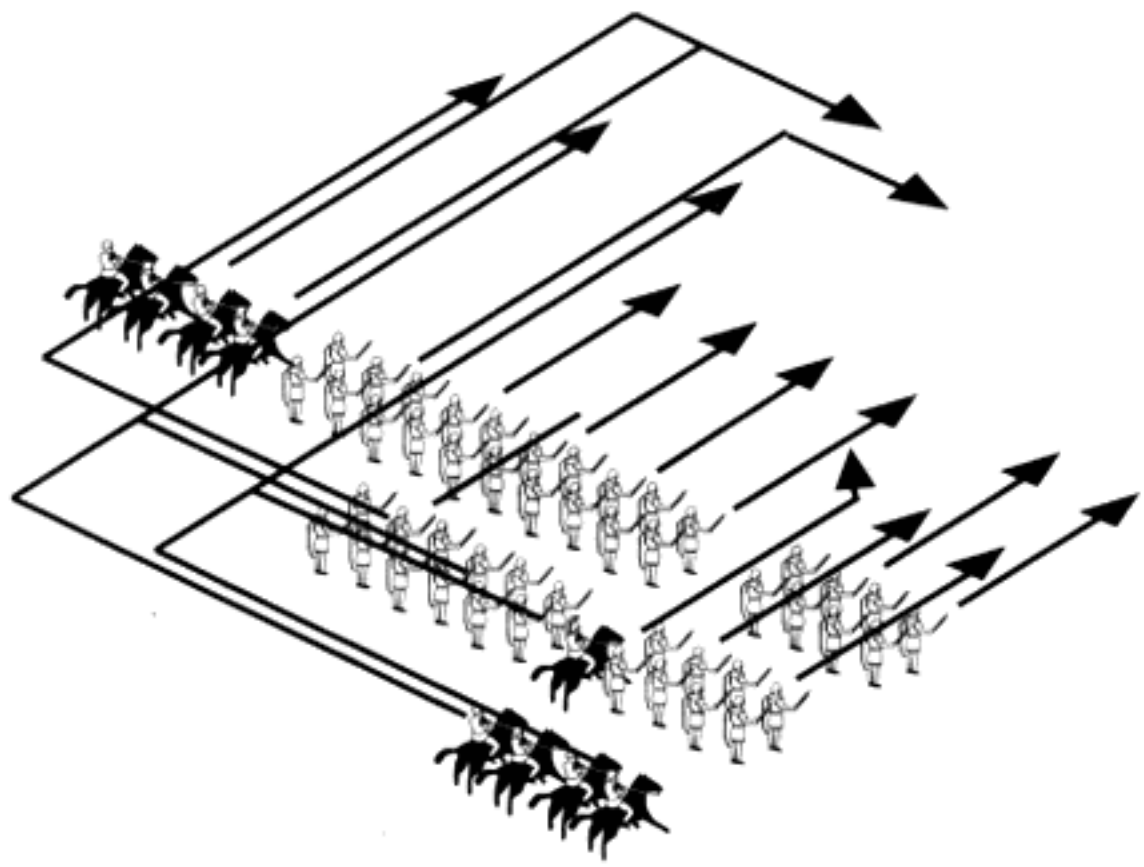


FORMATION GAUCHE SOLIDE

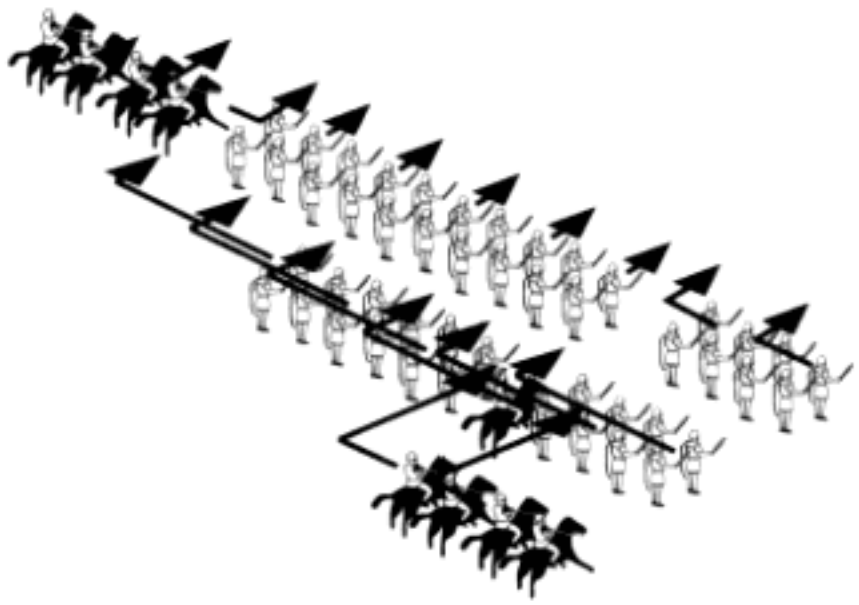
Balayage à droite



Balayage à gauche

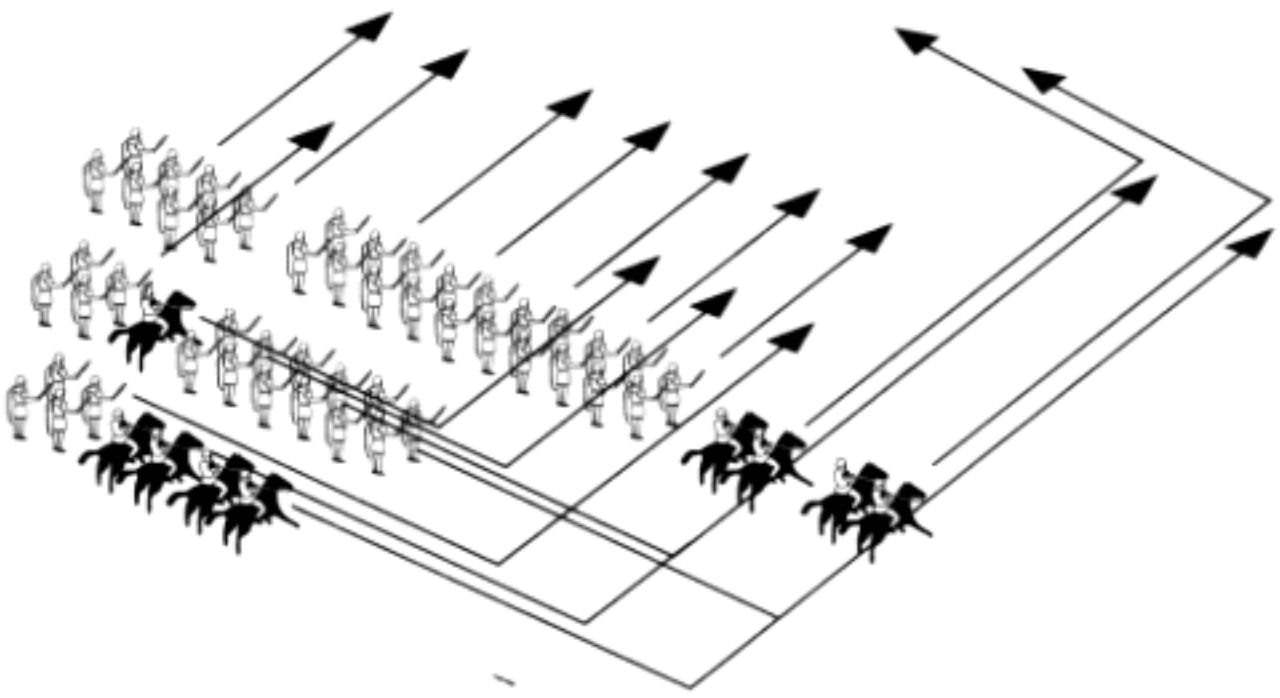


Masser des troupes

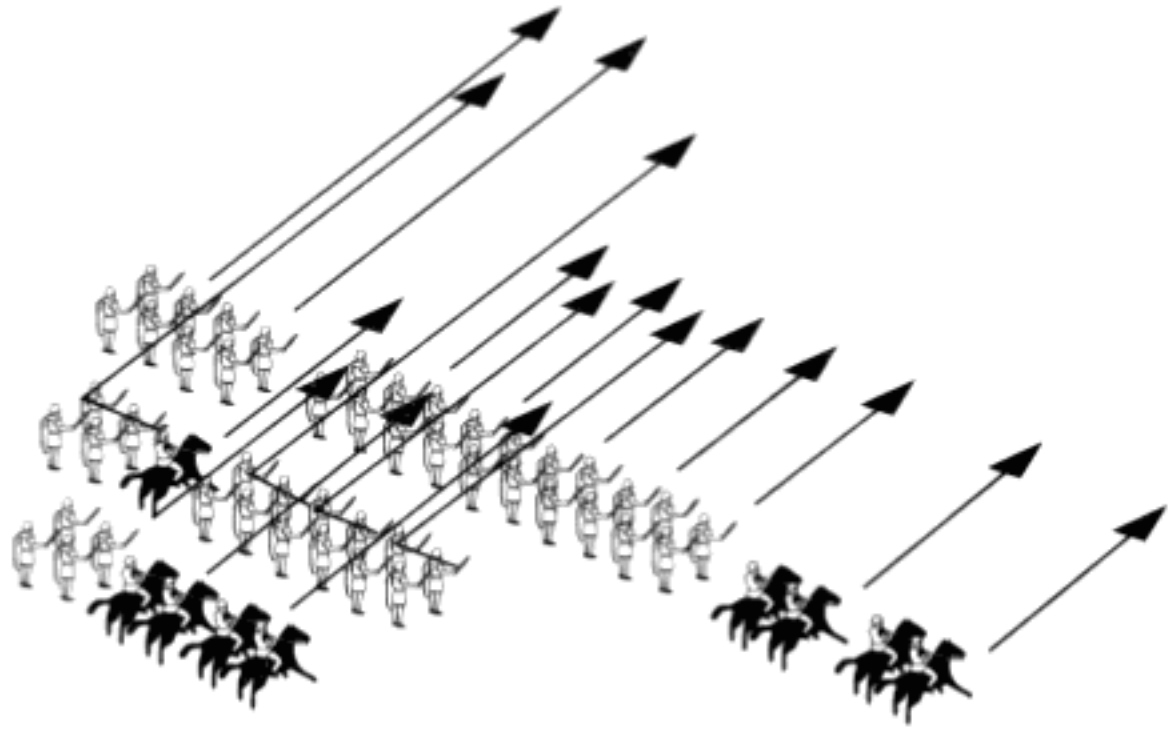


FORMATION GAUCHE SOLIDE

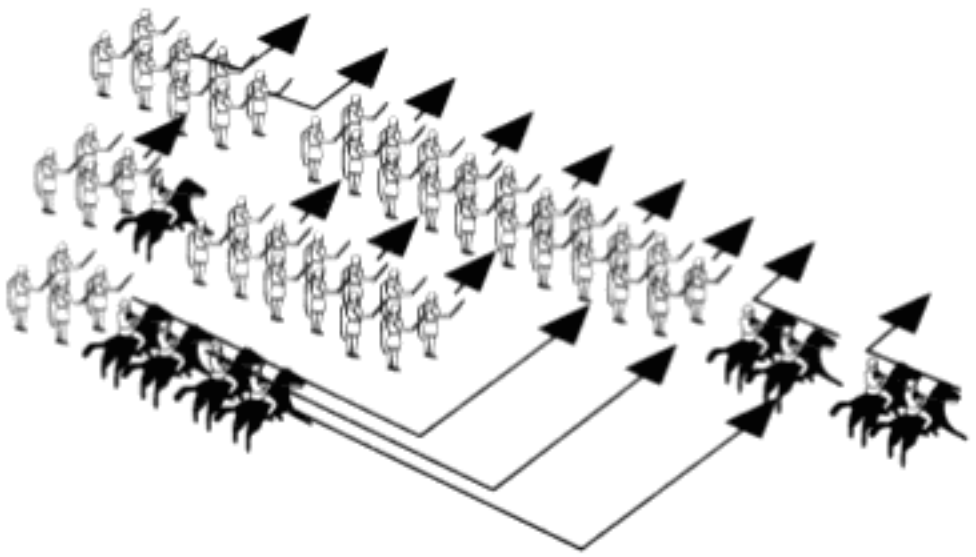
Balayage à droite



Balayage à gauche



Masser des troupes



REMARQUE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT DE PROCEDER, A TOUT MOMENT ET SANS AVIS PREALABLE, A DES AMELIORATIONS SUR LE PRODUIT DECRIT DANS LE PRESENT MANUEL.

CE MANUEL, AINSI QUE LE LOGICIEL QUI Y EST DECRIT, SONT DES COPYRIGHTS, TOUS DROITS RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A UN QUELCONQUE SUPPORT ELECTRONIQUE OU A UNE QUELCONQUE FORME EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS LE CONSENTEMENT ECRIT ET PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS, P.O. BOX 7578, SAN MATEO, CALIFORNIE 94403-7578, SERVICE CLIENTELE.

ELECTRONIC ARTS N'EMET AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, QUANT AU PRESENT MANUEL, A SA QUALITE, SA COMMERCIALISATION ET A SON ADEQUATION A DES BUTS PARTICULIERS. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS EMET CERTAINES GARANTIES LIMITEES QUANT AU LOGICIEL ET AUX SUPPORTS POUR CE LOGICIEL. VEUILLEZ VOUS REPORTER A LA GARANTIE LIMITEE D'ELECTRONIC ARTS.

LOGICIEL © 1990 KELLYN BECK AND BITS OF MAGIC
TOUS DROITS RESERVES
MANUEL DE DAVID LUOTO
© 1990 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RESERVES.

Assistance Technique

Si vous avez des questions au sujet du programme, notre département Assistance Technique peut vous aider. Si votre question n'est pas urgente, vous pouvez nous écrire à :

Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 7578
San Mateo, CA 94403-7578

Nous vous prions de mentionner dans votre lettre les informations suivantes :

- Nom du produit
- Le type d'ordinateur que vous possédez
- Toutes autres informations complémentaires (comme le type et la marque du moniteur, la carte vidéo, l'imprimante, le modem, etc.)

- Type du système ou numéro de la version DOS
- Description de votre problème

Si vous avez besoin de parler à quelqu'un immédiatement, appelez-nous au (415) 572-ARTS du lundi au vendredi de 8h30 à 16h30, heure du Pacifique. Ayez toutes les informations à portée de la main, lorsque vous nous appellerez. Ceci nous aidera à répondre le plus rapidement possible à votre question.

Si vous n'habitez pas aux Etats-Unis, vous pouvez contacter une de nos autres agences.

Au Royaume-Uni: Electronic Arts Limited, P.O. Box 835, Slough SL3 8XU, UK. Tél. +44 (753) 46465.

En Australie : ECP/EA, 4/18 Lawrence Drive, Nerang, Gold Coast, QLD 4211. Tél.: (75) 963-488.

Garantie Limitée

Electronic Arts ("EA") offre à l'acheteur original de son logiciel pour ordinateur, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date de l'achat (ladite "Période de garantie"), les garanties limitées suivantes :

Supports — EA garantit que, avec une utilisation normale, les supports magnétiques et le conditionnement fourni avec eux sont exempts de tous défauts dans les matériaux et l'exécution.

Logiciel — EA garantit que le logiciel, acheté à l'origine, fonctionnera en substance conformément aux spécifications décrites ci-dessus dans le conditionnement et dans le manuel de l'utilisateur.

Réclamations pendant la garantie

Pour faire une réclamation dans le cadre de cette garantie limitée, veuillez retourner le produit à votre point de vente, accompagné de la preuve d'achat, ainsi que votre nom, votre adresse et un descriptif du défaut. OU BIEN envoyez-nous nous le(s) disque(s) à l'adresse ci-dessus dans les 90 jours suivant l'achat. Joignez une copie de la facture datée, votre nom, votre adresse et un descriptif du défaut. EA ou son distributeur autorisé effectueront, sur notre décision, la réparation ou le remplacement du produit et vous le retourneront (frais d'affranchissements payés d'avance) ou vous créditeront de la somme équivalant au prix d'achat.

Pour remplacer un support défectueux après expiration des 90 jours de période de garantie, envoyez le(s) disque(s) original(aux) à l'adresse ci-dessus. Joignez un descriptif du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque ou un mandat de $7.50.

LES CONDITIONS ENUMEREES CI-DESSUS REPRESENTENT LE RECOURS UNIQUE ET EXCLUSIF DE L'ACHETEUR POUR TOUTE RUPTURE DE GARANTIE QUANT AU PRODUIT LOGICIEL.

Exclusions de la garantie : EA DECLINE EXPRESSEMENT TOUTES GARANTIES TACITES QUANT AU SUPPORT ET AU LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION OU D'ADEQUATION A UN BUT PARTICULIER. TOUTES GARANTIES COUVERTE PAR LA LOI SONT LIMITEES DANS LE TEMPS A LA PERIODE DE GARANTIE. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DANS LE TEMPS D'UNE GARANTIE TACITE, AUSSI LES LIMITATIONS CI-DESSUS NE PEUVENT S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES. VOUS POUVEZ AUSSI BENEFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UN ETAT A L'AUTRE.

Limitation quant aux dommages

EA NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS, CONSECUTIFS OU INDIRECTS ENTRAINANT UNE RECLAMATION DANS LE CADRE DE CET ACCORD, MEME SI EA OU SES AGENTS ONT ETE AVISES DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE DOMMAGES FORTUITS OU CONSECUTIFS, AUSSI LA LIMITATION OU L'EXCLUSION CI-DESSUS NE PEUVENT PAS S'APPLIQUER A VOUS.



ELECTRONIC ARTS®

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

E12001FM

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG