

«THE FALL OF ROME» (LA CAIDA DE ROMA)

Año 395 de la Era Cristiana: El Imperio Romano, aunque no tenía ya su máxima extensión, tenía todavía un poder inmenso. Dominaba la Europa Occidental y Meridional, y controlaba toda la costa del Mediterráneo. Sesenta años más tarde, Roma había sido saqueada, la Europa Occidental y el Norte de África se habían perdido, y un Imperio muy reducido luchaba por sobrevivir en el Este.

Ahora tiene Vd. la oportunidad de rehacer la historia. Tome el mando de Roma en su desesperado esfuerzo para sobrevivir. Los recursos del Imperio están a su disposición. ¿Puede Vd. utilizarlos sabiamente para evitar que las tribus barran la civilización? ¿Le fatigará añadir a sus problemas los Imperios Orientales? ¿Puede Vd. contenerlos?

Operando sobre un mapa de Europa Occidental y el Mediterráneo, este juego será diferente cada vez que Vd. juegue. ¿Recibirá Vd. los laureles de la victoria o será aniquilado con las cenizas de su imperio?

SOFTWARE ASP. «LA CAIDA DE ROMA». Mapa en colores en el interior

El contenido de este programa, incluidas las instrucciones, dibujos, planos, rutinas codificadas BASIC y de la máquina y todos los derechos de propiedad intelectual y demás contenidos en los mismos pertenecen a Argus Press Software Ltd.

Todos los derechos otorgados por la ley de Propiedad Intelectual y otros derechos en virtud de convenios de propiedad Intelectual Internacional quedan específicamente reservados para Argus Press Software Ltd., y quedan expresamente prohibidas toda clase de copias y reproducciones de este Producto, cualquiera que sea el medio utilizado, ya electrónico, ya de otra naturaleza. El previo consentimiento por escrito de la Compañía es necesario en todos los casos, y la Compañía procurará con energía mantener y proteger estos derechos en todas las circunstancias y cualquiera que sea el motivo de la infracción de tales derechos.

CARGA:

El programa de la cassette puede cargarse en la computadora siguiendo las instrucciones a continuación:

COMMODORE 64, pulsar SHIFT y RUN/STOP.

SPECTRUM: LOAD"" (Carga). Si el programa carga ulteriores programas, hay que acordarse de parar la cinta, si lo indican las instrucciones.

Comprobar la etiqueta de la cubierta para asegurarse de que esta cinta es la correcta para su ordenador.

COMO SE JUEGA:

En este juego manda usted los efectivos del Imperio Romano, que pugna por sobrevivir frente a los once grupos tribales de Bárbaros del Norte. Usted debe también luchar contra dos imperios del Este que tratan de aprovecharse de los apuros en que se encuentra.

El juego se divide en 12 turnos, cada uno de los cuales representa un período de cinco años. Comienza en 395 de la Era Cristiana. Cada turno está dividido en tres fases: la fase de Ingresos y Gastos, la fase de Movimiento y la fase de Combate. En cada fase se dan al jugador instrucciones sobre lo que debe hacer en todas las provincias romanas, una provincia cada vez. Las acciones variarán según la fase y la situación en la provincia. En la fase de ingresos recibe Vd. una suma por cada provincia. Esta suma varía de una provincia a otra, y se reduce en 1 por cada 5 tribus en la provincia; se reduce también en la proporción existente entre regiones amigas y ejércitos enemigos. Este ingreso puede ser utilizado para mantener y comprar legiones amigas, auxiliares y caballería. Toda cantidad en exceso puede ser ahorrada o pasada a otras provincias. Los ejércitos enemigos serán mantenidos y las tribus aumentadas por la calculadora.

En la fase de movimiento puede Vd. pasar sus fuerzas a las provincias vecinas. Cuando haya acabado de mover sus fuerzas, la calculadora mueve los ejércitos y tribus enemigos. No pueden salir de una provincia si hay fuerzas romanas en la misma.

En la fase de combate puede Vd. atacar cualquier enemigo en cada provincia. Cuando su ataque ha tenido lugar en la provincia de que se trate, la calculadora ataca a los ejércitos y tribus enemigos. Si hay fuerzas romanas en una provincia, serán siempre atacadas. De no ser así, los adversarios lucharán entre sí. Hay diferentes tipos de fuerzas disponibles en este juego. Las legiones móviles (ML'S) son la fuerza principal de Vd. Vd. solamente puede poner en pie de guerra una por provincia y por turno. El costo es de 5 para poner en pie de guerra, 3 para mantener por turno. Tiene una fuerza de ataque de 5 y una fuerza de defensa de 2.

Las legiones estáticas (SL'S) se crean transformando legiones móviles. El costo es 2 para transformar y 1 para mantener. No se pueden mover de la provincia en que han sido creadas. Tienen una fuerza de defensa de 2 y ninguna fuerza de ataque.

El costo de poner en pie de guerra auxiliares (AX'S) es de 3. Se puede poner en pie de guerra 1 por cada 2 ML'S en una provincia. Son licenciados a final de cada turno. Tienen una fuerza de ataque de 5 y una fuerza de defensa de 2.

El costo de poner en pie de guerra la caballería (CV'S) es de 4. Se puede poner en pie de guerra 1 por cada 3 ML'S en una provincia. Son licenciados al final de cada turno. Tienen una fuerza de ataque de 10 y una fuerza de defensa de 2.

Poner en pie de guerra ejércitos enemigos cuesta 3 y mantenerlos cuesta 2 por turno. Tienen una fuerza de ataque de 5 y una fuerza de defensa de 2.

Las tribus enemigas aumentan por acuerdo propio de las mismas y no cuestan nada de mantener. Tienen una fuerza de ataque de 1 y una fuerza de defensa de 1.

TERMINACION DEL JUEGO

Después de 12 turnos termina el juego y la calculadora totaliza el valor de todas las provincias en que tiene Vd. fuerzas. Si se mantiene Vd. en una provincia sin encontrar oposición, entonces recibe los ingresos de toda la provincia. Si hay ejércitos y enemigos presentes, recibe la mitad de los ingresos. El valor total calculado da los resultados siguientes:

Menos de 100: Descalabro estratégico: el imperio será destruido.

De 100 a 119: Derrota parcial: el Imperio sufre todavía fuertes ataques.

De 120 a 139: Resultado histórico: el Imperio ha sobrevivido.

De 140 a 159: Éxito parcial: el Imperio está preparado para una nueva expansión.

De 160 o más: Victoria estratégica: los invasores han sido aniquilados.

TACTICA:

Los ataques iniciales de las tribus enemigas serán muy duros, hay que contar con perder territorio en los primeros turnos. No ceda ningún territorio sin lucha, pero considere el valor de una provincia por lo que se defiende. Por ejemplo: Britania se defiende únicamente a ella misma, pero Galia defiende a España e Italia así como a sí misma. También es importante mantener un equilibrio en cada provincia entre legiones móviles y legiones estáticas, y no olvidar que dejar caballería y auxiliares en zonas que no van a ser atacadas es malgastarla. Solamente duran un turno.

T H E · R O M A N
E M P I R E · 3 9 5 A . D .

