



7TH LEGION

Manuale Utente

7TH LEGION™

MANUALE ISTRUZIONI



MICRO PROSE®



INDICE

LA STORIA	.4
REQUISITI DEL SISTEMA	.6
TERMINOLOGIA DEL MOUSE	.6
INSTALLAZIONE DEL GIOCO	.7
CARICAMENTO DEL GIOCO	.8
AVVIO DEL GIOCO	.8
MENU PRINCIPALE	.8
INTERFACCIA DI 7TH LEGION	.10
IL CAMPO DI BATTAGLIA	.11
CONTROLLARE UNITÀ	.13
COSTRUIRE STRUTTURE	.17
CENTRALE	.18
GENERARE UNITÀ DA	
COMBATTIMENTO	.19
SVILUPPARE NUOVE TECNOLOGIE	.20
BUDGET	.20
SCENDIAMO IN GUERRA!	.21
OBIETTIVI DELLA MISSIONE	.21
ATTACCARE UNITÀ E STRUTTURE	
NEMICHE	.21
VITTIME DI GUERRA	.23
SALITA DI RANGO	.27
RANGHI DEL GIOCATORE	.27
RANGHI DELL'UNITÀ	.27



COMANDI AVANZATI	.28
MENU OPZIONI	.29
PARTITA MULTIGIOCATORE	.30
SELEZIONARE UN PROTOCOLLO	30
IMPOSTAZIONE PARTITA	
MULTIGIOCATORE	.32
ESEGUIRE PARTITA	
MULTIGIOCATORE	.34
DATABASE DI 7TH LEGION	.35
BIOGRAFIE DELLE FORZE	.36
TRUPPE	.38
UNITÀ DEI PRESCELTI	.40
UNITÀ DELLA 7a LEGIONE	.42
STRUTTURE	.44
ARMI FISSE	.48
LIVELLI DI COSTRUZIONE	.48
POTENZIATORI E CREAZIONE	
LABORATORI TECNOLOGICI	.49
CARTE DA BATTAGLIA	.50
SERVIZIO DI ASSISTENZA CLIENTI	.57
TITOLI	.62



La STORIA

Secoli di sovrappopolazione e sfruttamento sconsiderato hanno portato l'ecosistema terrestre sull'orlo del collasso. Leggi radicali e allarmiste che limitavano la produzione e l'utilizzo di carburante furono varate troppo tardi per contrastare il decadimento e l'inquinamento che stavano rapidamente sommergendo il pianeta. Gli scienziati predissero che in appena due o tre decenni, l'intero pianeta sarebbe stato devastato da fame e malattie. In preda alla disperazione, i governi e le corporazioni mondiali misero a punto un programma d'evacuazione planetaria (P.E.P.) per portare in salvo gli abitanti della Terra su biocolonie interstellari.

Tuttavia, molti anni dopo, avvicinandosi il momento della partenza, ci si rese conto che non si sarebbe trovato spazio sufficiente per tutti gli abitanti della Terra a bordo delle astronavi d'evacuazione. Fu deciso così di estrarre a sorte, ma fu subito chiaro che sarebbero state scelte solo le fasce più privilegiate della società.

Quando le astronavi si apprestarono alla partenza, ovunque esplosero panico e caos. Migliaia di persone tentarono di introdursi con la forza nelle astronavi da trasporto, ma furono rimandate indietro o massacrate dalle truppe della scorta militare del P.E.P. Alla fine, le astronavi decollarono come da programma, portando via il loro carico privilegiato da un pianeta in fin di vita e lasciandosi dietro milioni di persone destinate a morire.



Centinaia d'anni dopo...

La Terra ha cominciato a rinascere, dopo che una parte considerevole della popolazione venne evacuata ad opera del P.E.P. e una parte ancora più numerosa venne decimata da carestie e malattie. Coloro che riuscirono a sopravvivere dopo l'evacuazione, si divisero in sette legioni, in competizione per il controllo politico e militare del pianeta e delle sue scarse risorse.

Interrotta ogni forma di comunicazione globale ed eclissato il passato da necessità di sopravvivenza più urgenti, il P.E.P. e i Prescelti che vi presero parte sono avvolti nella leggenda.

La leggenda più nota profetizza l'arrivo del Ritorno, un periodo di guerra in cui i Prescelti ritorneranno per rivendicare il loro posto sulla Terra. Il Ritorno, si dice, sarà preceduto da tre segni simultanei ben visibili. Il primo consisterà in un giorno e una notte di luce, il secondo, in un giorno e una notte d'oscurità, il terzo ed ultimo, in una pioggia di fuoco.

I segni hanno cominciato ad apparire. Le sette legioni ora devono mettere da parte le loro divergenze ed unire le forze per proteggere la Terra dal nemico leggendario e temuto più di tutti: i Prescelti.

Tu comanderai la 7ª Legione, la più potente di tutte.



REQUISITI DEL SISTEMA

CPU: PC IBM con Pentium® 100 MHz
Sistema operativo: Windows® 95
RAM: 16 MB o più potente
Video: scheda video a 2 MB, grafica a 65.536 colori, DirectX 5.0
CD-ROM: a quadrupla velocità o più veloce
Sonoro: scheda sonora compatibile Windows
Spazio su disco fisso: 15 MB per installazione minima; l'installazione di DirectX 5.0 richiede 15 MB in più.
Controller: tastiera, mouse

TERMINOLOGIA DEL MOUSE

All'interno di questo manuale, vengono usati alcuni termini per descrivere diverse caratteristiche e funzioni del mouse. Questa terminologia potrebbe risultare superata per gli utenti abituali di Windows 95. Per coloro che non abbiano familiarità con Windows 95, qui di seguito, vengono riportate brevi definizioni dei termini connessi con il mouse in uso nel manuale.

Cursore: è l'indicatore della posizione del mouse sullo schermo. In 7th Legion, la forma e la funzione del cursore del mouse cambiano a seconda di ciò che accade nel gioco.

Cliccare: cliccare una volta sul pulsante sinistro del mouse. Cliccare due volte: cliccare due volte consecutive sul pulsante sinistro del mouse.

Cliccare a destra: cliccare una volta sul pulsante destro del mouse.

Trascinare: tenere premuto un pulsante del mouse mentre spostati il mouse per evidenziare un'area o racchiudere un gruppo di oggetti sullo schermo.



INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci il CD di 7th Legion nell'unità CD-ROM.

7th Legion utilizza l'esecuzione automatica di Windows 95 per mostrarti le opzioni di installazione e impostazione. Se inserisci il CD di 7th Legion nell'unità per la prima volta, dovrebbe apparire automaticamente la finestra di installazione. Da qui, clicca su Installa 7th Legion e segui le istruzioni sullo schermo.

Se la finestra di installazione non appare automaticamente dopo aver inserito il CD (attendi qualche secondo per consentire al computer di leggerlo), puoi iniziare manualmente il processo di installazione. Clicca sul pulsante Avvio sulla barra delle applicazioni di Windows 95, posta nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Clicca su Esegui, digita "D:\Setup" (se l'unità CD-ROM è assegnata ad un'altra lettera, digita questa lettera al posto di "D") e clicca sul pulsante OK. Quindi, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Per eseguire 7th Legion, DirectX 5.0 della Microsoft deve essere installato sul computer. Se non hai inserito DirectX 5.0, controlla che la casella di installazione di 7th Legion lo installi. Se è installata una versione di DirectX superata, ti verrà chiesto di aggiornarla con DirectX 5.0. Si consiglia di non eseguire 7th Legion con una versione di DirectX superata.



CARICAMENTO DEL GIOCO

Dopo aver installato 7th Legion, l'esecuzione automatica di Windows 95 ti mostrerà automaticamente la finestra del menu principale ogni volta che inserisci il CD di 7th Legion nell'unità CDROM. (La prima volta che carichi 7th Legion, ti verrà mostrato il filmato introduttivo prima che appaia il menu principale.)

Se il CD è già nell'unità, o se l'esecuzione automatica non riesce a visualizzare il menu principale, puoi avviare il gioco dalle applicazioni del menu Avvio di Windows 95 o cliccando sulle scorciatoie del desktop di 7th Legion.

AVVIO DEL GIOCO

La prima cosa che vedrai dopo aver caricato 7th Legion e dopo aver visto il filmato introduttivo è il menu principale. Per iniziare, clicca su un'opzione qualsiasi.

MENU PRINCIPALE

Questo menu contiene le opzioni per avviare, caricare e configurare 7th Legion.

INIZIA NUOVA PARTITA

Seleziona questa opzione per iniziare una nuova partita. Poi, sceglierai la forza che desideri comandare. E ora, che la battaglia cominci!



Forze: puoi scegliere di comandare sia la 7ª Legione sia i Prescelti. Ciascuna forza ha sue opzioni di costruzione e di unità. Puoi trovare le biografie delle forze e le descrizioni delle loro rispettive unità nella sezione "Database di 7th Legion".



Sebbene si supponga che la 7ª Legione sia l'esercito dei "buoni" e i Prescelti quello dei "cattivi", tieni presente che in guerra non è mai tutto nero e bianco. È vero, la 7ª Legione discende da coloro che i Prescelti lasciarono a morire sulla Terra in fin di vita. Ma dal loro punto di vista, i Prescelti fecero solo ciò che era loro dovere fare per assicurare la sopravvivenza della razza umana. Se non avessero lasciato il pianeta allora, oggi non sarebbero vivi né loro né quelli che lasciarono sulla Terra. Un segreto per vincere in guerra consiste nel credere ciecamente che ciò per cui si combatte sia una giusta causa. Qualunque forza tu scelga, abbraccia la causa del tuo esercito e non mostrare pietà nei confronti di coloro che cercano di annientarti.

CARICA PARTITA SALVATA

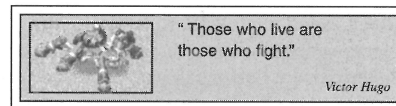
Seleziona questa opzione se desideri caricare una partita precedentemente salvata. Da qui, puoi selezionare una partita su fino ad un massimo di nove partite salvate. Premi il tasto Esc o clicca sul pulsante Esci se cambi idea e vuoi ritornare al menu principale.

PARTITA MULTIGIOCATORE

Seleziona questa opzione se desideri giocare una partita multigiocatore in modalità Internet, LAN, Modem o Schermaglia. Vedi "Partita multigiocatore" per descrizioni esaurienti su queste modalità e per istruzioni di installazione ed esecuzione.

OPZIONI

Clicca qui per configurare le opzioni sonore e grafiche.



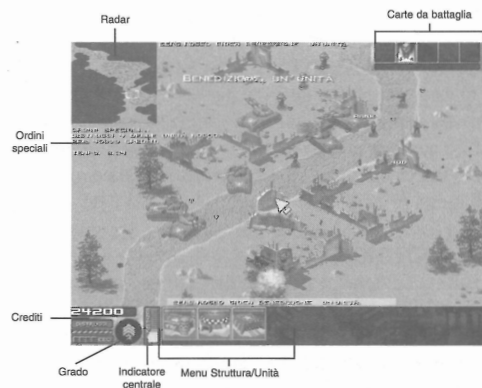


INTERFACCIA DI 7TH LEGION

ESCI

A rischio di insultare la tua intelligenza, seleziona questa opzione per uscire da 7th Legion.

7th Legion è un gioco d'azione strategica in tempo reale in cui spesso le decisioni prese in una frazione di secondo fanno la differenza tra vittoria e sconfitta. L'interfaccia e i comandi di gioco sono stati creati per aiutarti a raccogliere informazioni, comandare le unità e reagire all'azione sullo schermo il più velocemente e facilmente possibile. Mentre un'orda di slitte d'assalto nemiche sta distruggendo la tua base, l'ultima cosa che vorresti fare è annaspare alla ricerca dei comandi giusti per guidare le unità e distruggerle.



La videata principale di gioco di 7th Legion ti consente di osservare tutto ciò che avviene sul campo di battaglia e, contemporaneamente, ti fornisce indicatori di stato, indicatori e messaggi di testo per tenerti al corrente delle informazioni e degli eventi importanti. In teoria, qui trovi tutto ciò che ti serve vedere e conoscere, pertanto non dovrai perdere tempo o interrompere l'azione di gioco passando da una finestra a una videata all'altra.



IL CAMPO DI BATTAGLIA

Utilizzerai il mouse per spostare il puntatore sulla videata principale di gioco e visualizzare varie zone del campo di battaglia, costruire strutture, impartire ordini alle unità, ecc. In genere, il pulsante sinistro del mouse viene usato per indicare delle zone della visuale, selezionare oggetti e unità e impartire ordini di movimento e attacco. Il pulsante destro del mouse viene generalmente usato per deselectionare le unità.

AREA OSSERVABILE

In 7th Legion, l'azione ha luogo su un ampio tratto di territorio, molto più vasto di quanto si possa visualizzare in una volta sullo schermo. Di conseguenza, dovrai scorrere sullo schermo per visualizzare i diversi settori del campo di battaglia. L'intero campo di battaglia viene raffigurato sul radar nell'angolo in alto a sinistra della videata principale di gioco (per ulteriori informazioni, vedi la sezione "Radar" più avanti). La cornice bianca rettangolare sul radar rappresenta l'attuale settore del campo di battaglia che puoi osservare. Per scorrere l'area osservabile, premi i tasti freccia sulla tastiera o utilizza il mouse per spostare il puntatore sul bordo della videata nella direzione in cui desideri spostare la visuale.

Per spostare velocemente la visuale su un'area particolare del campo di battaglia, utilizza il mouse per posizionare il puntatore sul radar nell'area che desideri visualizzare e cliccaci sopra. L'area osservabile si sposterà immediatamente sull'area del campo di battaglia che hai indicato.

VISIBILITA'

Quando inizi una missione, noterai che la maggior parte del campo di battaglia è nascosto dietro uno strato di "nebbia" densa. Questa nebbia indica l'area del campo di battaglia



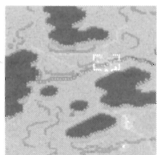
che non hai ancora esplorato e con la quale non hai ancora familiarizzato. Le zone nebbiose sono indicate in nero sul radar. Quando le tue unità avanzano sul campo di battaglia, la nebbia si dissolverà, indipendentemente dalla direzione in cui si dirigeranno. Poiché la nebbia potrebbe nascondere l'avanzata di unità nemiche, sarebbe opportuno inviare immediatamente alcuni soldati in direzioni diverse sul campo di battaglia per perlustrare il maggior terreno possibile.



Importante: la nebbia ritornerà in zone già perlustrate se in queste non si sono svolte attività per un lungo periodo di tempo.

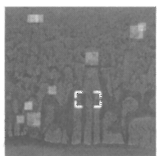
Radar

Il radar, che può essere attivato e disattivato con il tasto Tab, ti fornisce una visuale in miniatura dell'intero campo di battaglia. Dovrai fare affidamento sul radar per avere un'idea generale di quello che sta accadendo oltre la zona di visuale attuale. Il radar dispone di tre modalità di display, che puoi selezionare in base alla situazione di gioco.



Display standard

Il display standard del radar è la modalità predefinita e quella che probabilmente utilizzerai più spesso. Le zone nere sul radar rappresentano le zone inesplorate del campo di battaglia che sono ancora avvolte nella nebbia. I colori corrispondenti a una determinata forza indicano unità od edifici appartenenti a quella forza. Quindi, se stai attualmente visionando una zona remota del campo di battaglia e noti un'abbondanza di puntini colorati rappresentanti il nemico che circondano la tua base sul radar, ritorna indietro e rinforza immediatamente le difese!



Display a infrarossi

Il display a infrarossi è utilizzato per darti un'idea della forza e concentrazione delle unità nemiche. Per attivare il display a infrarossi, premi il tasto I sulla tastiera. Tutte le unità nemiche nell'area esplorata saranno indicate sul radar da puntini rossi. L'intensità di ogni puntino riflette la forza dell'unità. Più chiara è la tonalità di rosso, più forte sarà l'unità. La modalità di display è un ottimo modo per determinare velocemente dove sono concentrate le unità nemiche più forti e quali zone sono più vulnerabili agli attacchi. Per ritornare al radar standard, premi di nuovo il tasto I.

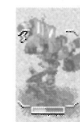
Dovrai imparare a comandare le tue unità da combattimento per consentire alla tua forza di conquistare il campo di battaglia invece che diventarne un fertilizzante. Per reagire ad attacchi nemici imprevisti, sferrare degli attacchi ben eseguiti ed adeguarti alla velocità di gioco di 7th Legion, è essenziale memorizzare i vari metodi di comando delle unità e farci pratica fino ad acquisire un'assoluta dimestichezza.

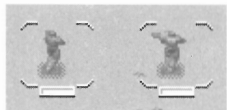
SELEZIONARE/DESELEZIONARE UNITÀ

Selezione unità individuale

Prima di potere impartire un ordine a un'unità, devi cliccare sull'unità per selezionarla. Quando avrai selezionato un'unità, verrà circondata da una cornice bianca con un indicatore della salute posto sotto di essa.

CONTROLLARE UNITÀ





Selezione unità multiple

Per selezionare simultaneamente un gruppo di unità, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e trascina una cornice sull'unità che desideri selezionare. Quando le unità si trovano nella cornice, rilascia il pulsante del mouse. L'intero gruppo di unità selezionato reagirà ai comandi che impartirai. Questo metodo di selezione di gruppo dà migliori risultati quando le unità che desideri selezionare sono tutte vicine tra loro. Se desideri assemblare un gruppo selezionando unità sparse sul campo di battaglia, utilizza il metodo Maiusc + click spiegato nella sezione "Aggiungere unità ad una selezione di gruppo".

Puoi anche cliccare con il pulsante destro del mouse su un'unità per selezionare tutte le unità amiche sull'area visualizzata che stanno attualmente eseguendo la stessa azione dell'unità sulla quale hai cliccato.

Deselezionare unità

Per deselezionare un'unità o un gruppo di unità, clicca con il pulsante destro del mouse su una parte non occupata del campo di battaglia.

Aggiungere unità ad una selezione di gruppo

Ricorda che quando trascini una cornice di selezione su un gruppo di unità, tutte le unità entro i limiti della cornice saranno selezionate e reagiranno ai tuoi comandi. Se hai bisogno di essere più selettivo quando decidi quali unità aggiungere a un gruppo, puoi aggiungere un'unità alla volta a quel gruppo, tenendo premuto il tasto Maiusc. e cliccando individualmente su ogni unità.

Rimuovere unità da una selezione di gruppo

Per rimuovere unità da una selezione di gruppo, tieni premuto il tasto Maiusc. destro e clicca con il pulsante destro del mouse su ogni unità che desideri rimuovere dal gruppo.

SPOSTARE UNITÀ

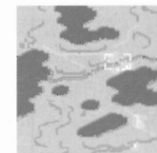
Per spostare unità selezionate, posiziona il cursore sul punto in cui desideri spostare le unità e clicca con il mouse. Le unità si sposteranno immediatamente verso il luogo da te indicato e si fermeranno quando raggiungeranno la destinazione. Se le unità non riescono a raggiungere il luogo indicato a causa del terreno impraticabile, si sposteranno il più vicino possibile.

Terreno

Il terreno del campo di battaglia, compresi acqua, montagne e detriti, influenza il gioco in diversi modi. Primo, dovrai tenere in considerazione il terreno circostante quando costruisci delle strutture. Le strutture devono essere costruite su terreni pianeggianti, per cui dovrai cercare una zona pianeggiante per allestire la tua base. Secondo, il movimento delle unità è limitato dalla conformazione del terreno. Alcune volte, quella che sembra una distanza breve tra due punti, potrebbe essere tutt'altro e le tue unità potrebbero essere costrette ad allungare il percorso per aggirare gli ostacoli del terreno. Infine, il terreno può svolgere un ruolo importante nella pianificazione strategica se lo sfrutti per anticipare le mosse che il nemico sarà costretto a fare per aggirare gli ostacoli.

Caratteristiche di movimento

Le caratteristiche di movimento determinano la reazione delle tue unità in caso di incontro con unità nemiche quando si dirigono alla destinazione prescelta. Per selezionare una caratteristica di movimento per le tue unità quando le ordini di spostarsi, posiziona il cursore sul luogo di destinazione e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse. Apparirà un menu accanto al cursore. Mentre tieni premuto il pulsante del mouse, posiziona il cursore sulla caratteristica di movimento che vuoi assegnare all'unità.



"The whole art of war consist of guessing at what is on the other side of the hill."

Duke of Wellington





Rilascia il pulsante del mouse per impartire uno dei seguenti comandi.

Normal (Normale): le unità si muovono verso l'obiettivo senza tener conto delle unità nemiche.

Defensive (Difensiva): le unità cercheranno di evitare e sfuggire alle unità nemiche. Proseguiranno verso l'obiettivo quando troveranno la strada libera.

Aggressive (Aggressiva): le unità attaccheranno qualsiasi unità nemica a portata di tiro, ma continueranno ad avanzare verso il loro obiettivo.

Cancel (Annulla): annulla il comando di movimento.

Distaccamento unità

Il distaccamento delle unità ti consente di salvarne le selezioni, così che non dovrai sprecar tempo per trovare e riassemblare determinate selezioni. I distaccamenti possono essere richiamati e saranno pronti per entrare in azione semplicemente premendo un tasto. Puoi anche assemblare distaccamenti costituiti da unità ideali per un determinato compito, in modo che siano pronti ad intervenire in caso di necessità.

Per creare un distaccamento, seleziona l'unità o le unità che desideri inserire nel distaccamento. Quando le unità sono selezionate, premi e tieni premuto il tasto Ctrl e premi un tasto numerico (1-0). Quando rilasci i tasti, le unità selezionate sono salvate come un distaccamento e assegnate al tasto numerico da te indicato. Ora, ogni volta che premi quel tasto numerico, le unità assegnate a quel distaccamento verranno selezionate e saranno pronte a ricevere i tuoi comandi.



COSTRUIRE STRUTTURE

Nella maggior parte delle missioni di 7th Legion dovrai costruire e mantenere una base. La tua base alloggia il quartier generale ed è la chiave per ampliare le forze e sviluppare nuova tecnologia. Poiché la tua base è il fornitore principale delle tue risorse, è imperativo che tu la difenda costantemente. Quando la base è distrutta, sarà solo una questione di tempo prima che le tue forze vengano eliminate. La procedura per iniziare a costruire è essenzialmente la stessa utilizzata per tutte le strutture. Per prima cosa, clicca sull'icona della struttura che desideri costruire sul menu Struttura/Unità in basso sulla videata principale di gioco. Se non sei sicuro della struttura rappresentata da una determinata icona, posiziona il cursore sull'icona per un momento e apparirà il nome della struttura. Successivamente, posiziona il cursore sulla zona del campo di battaglia dove vuoi costruire la struttura. Il cursore trascinerà un disegno reticolato della struttura su qualsiasi punto da te desiderato. Se la struttura non può essere allocata sul punto in cui si trova il cursore, il reticolo diventerà rosso. Riposiziona il cursore fino a quando il reticolo diventa beige e clicca per posizionare la struttura. Se cambi idea, clicca con il pulsante destro del mouse per annullare la costruzione. Spesso, costruire una struttura creerà nuove opzioni per la costruzione di strutture o unità. Le strutture che creano nuove opzioni di costruzione sono chiamate strutture genitrici e le nuove opzioni che creano sono chiamate discendenti. Per esempio, dopo aver costruito una caserma (genitrice), avrai la possibilità di generare unità da combattimento (discendenti della caserma). Nuove opzioni di struttura o unità appariranno nel menu Struttura/Unità dopo che la costruzione di una struttura genitrice sarà completata. Puoi anche cliccare su una struttura genitrice sul campo di battaglia in qualsiasi momento per rivelare le strutture o unità discendenti sul menu Struttura/Unità.





CENTRALE



QUARTIER GENERALE

Se una missione richiede la costruzione di una base, ti verrà fornita un'unità base mobile (UBM). Sposta l'UBM sulla zona del campo di battaglia dove desideri costruire la base. Quando l'UBM sarà sistemata, posizionala sopra il cursore. Se sarà possibile costruire lì, sotto al cursore apparirà la parola "SPIEGA" (se "SPIEGA" non appare, la base non può essere costruita nella posizione indicata. Riposiziona l'UBM e riprovaci). Clicca sull'UBM per spiegare il quartier generale che sarà il centro di comando delle operazioni della base. Se perdi questo edificio, non sarai in grado di costruire nessun'altra struttura. Proteggilo a tutti i costi!

Per una lista di tutte le strutture che puoi costruire in 7th Legion, fai riferimento alla sezione "Strutture" del database di 7th Legion.

Prima che tu possa costruire strutture aggiuntive sulla base, devi prima costruire una centrale elettrica. Le centrali elettriche forniscono l'energia necessaria per svolgere le operazioni della base.

L'indicatore dell'energia sulla sinistra del menu Struttura/Unità indica lo stato dell'erogazione di energia. L'indicatore rappresenta la quantità di energia disponibile per il consumo/fabbisogno. La zona gialla indica quanta energia viene utilizzata, quella blu indica l'energia disponibile.

Ogni struttura che costruisci aumenta il consumo di energia. Se chiedi troppo alle tue fonti di energia, riceverai un messaggio e le tue operazioni rallenteranno drasticamente, per cui controlla attentamente l'indicatore. Se il livello inizia a scendere, costruisci altre centrali elettriche per aumentare le tue riserve di energia.



GENERARE UNITÀ DA COMBATTIMENTO

Dopo aver costruito una caserma, otterrai l'abilità di generare unità da combattimento. Per farlo, clicca sulla caserma per rivelare le unità da combattimento disponibili sul menu Struttura/Unità. Poi, clicca sull'icona dell'unità che desideri generare o su uno dei numeri sulla parte più bassa dell'icona per generare unità multiple. Un indicatore di progresso apparirà sopra all'icona e indicherà il tempo rimanente al termine del processo di generazione. Quando l'unità è stata generata, uscirà dalla caserma e sarà pronta ad entrare in azione. Se clicchi su un numero per generare unità multiple, la generazione delle unità continuerà fino a che il numero di unità indicato sarà uscito dalla caserma o finché terminerai il denaro. Se finisci i crediti, la produzione verrà arrestata fino a che arriveranno più fondi. Se clicchi e tieni premuta l'icona dell'unità, il cursore si trasformerà in cursore "SPIEGA". Poi, puoi posizionare le unità in un punto qualsiasi sulla mappa e le nuove unità si sposteranno in quel punto una volta costruite.

Clicca sulla barra di progresso per arrestare la produzione. Clicca con il pulsante destro del mouse su questa barra per annullare la produzione. Ti sarà utile se cambi idea sulla costruzione di un'unità.

Man mano che avanzi nel gioco, otterrai la tecnologia e le risorse per generare unità da combattimento e veicoli più avanzati. A seconda del tipo di unità che desideri generare, dovrai prima costruire strutture genitrici differenti. Dopo averlo fatto, il metodo per generare nuove unità è lo stesso descritto in precedenza.

Per una descrizione di tutte le unità del gioco, fai riferimento alle sezioni "Truppe", "Unità della 7ª Legione" e "Unità Prescelti" nel database di 7th Legion.



SVILUPPARE NUOVE TECNOLOGIE

In certe missioni, avrai l'opportunità di costruire un laboratorio tecnologico. I tuoi ricercatori utilizzeranno questa struttura per sviluppare miglioramenti ai tuoi sistemi e all'hardware e per creare nuove armi potenti e strumenti.

Ogni volta che migliori una tecnologia, il suo livello aumenterà di uno. Per esempio, quando costruisci una centrale elettrica per la prima volta, inizia dal livello zero. Se in seguito costruisci un laboratorio tecnologico e implementi lo sviluppo di un miglioramento per la centrale elettrica, questa raggiungerà il livello uno e funzionerà più efficacemente. Puoi migliorare singole tecnologie diverse volte, fino a raggiungere il livello cinque, ma ogni volta che implementi un miglioramento, il costo di quello successivo raddoppierà.

Per una descrizione di tutti i miglioramenti e le innovazioni tecnologiche disponibili con un laboratorio tecnologico, fai riferimento alla sezione "Miglioramenti e creazioni del laboratorio tecnologico" nel database di 7th Legion.

BUDGET

La gestione di una guerra è molto costosa. Per finanziare la costruzione di strutture, la creazione di unità e lo sviluppo di nuove tecnologie, avrai bisogno di molto denaro.

Il tuo budget è costituito da crediti che sono automaticamente distribuiti ad intervalli regolari e aggiunti al tuo conto bancario. Il totale dei crediti è indicato nella parte in basso a sinistra della videata di gioco principale. Ogni volta che costruisci una nuova struttura, crei una nuova unità o sviluppi nuove tecnologie, il costo sarà dedotto dal conto bancario.



Il numero di crediti che ricevi ad ogni distribuzione del budget, dipende dal tuo grado attuale (vedi "Buon lavoro soldato - Salita di rango" per una spiegazione dei ranghi militari). In breve, maggiore è il tuo grado, maggiore sarà il budget.



"You know what I think about violence. For me it is profoundly moral - more moral than compromises and transactions."

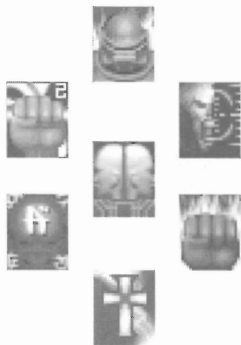
Benito Mussolini

All'inizio di ogni missione, visualizzerai la videata dell'obiettivo di missione. Qui, imparerai tutto il necessario per riuscire a portare a termine una missione con successo e avanzare a quella successiva. Quando la partita è iniziata, riceverai spesso degli ordini speciali. Questi sono delle mini-missioni con un tempo limite, indipendenti dall'obiettivo di missione primario. Se porterai a termine queste mini-missioni con successo, riceverai dei crediti extra o una nuova base per le tue forze. Gli obiettivi degli ordini speciali appaiono sulla parte sinistra della videata di gioco principale, sotto al radar.

Poiché si tratta di una guerra e non di un'esercitazione in un periodo di pace e buone relazioni diplomatiche, la maggior parte delle missioni comporteranno l'attacco di unità e strutture nemiche. Per farlo, seleziona un'unità o un gruppo di unità dalle tue forze e poi clicca sull'unità o struttura nemica che desideri attaccare. Le unità selezionate avanzeranno fino ad essere a portata di tiro e spariranno al bersaglio. Continueranno a sparare al bersaglio fino alla sua distruzione, fino a quando le unità stesse non saranno distrutte o fino all'invio di nuovi ordini.

SCENDIAMO IN GUERRA! OBIETTIVI DELLA MISSIONE

ATTACCARE UNITÀ E STRUTTURE NEMICHE



UTILIZZARE CARTE DA BATTAGLIA

Le carte da battaglia possono essere utilizzate per cambiare il corso della battaglia migliorando le capacità delle tue forze o causando enormi danni all'avversario. Riceverai una nuova carta ogni due distribuzioni del budget. Il menu Carte da battaglia si trova nella parte in alto a destra della videata di gioco principale. Per giocare una carta da battaglia in qualsiasi momento, trascina la carta di tua scelta dal menu Carte da battaglia sull'unità o le unità cui vuoi trasferire l'effetto della carta. Alcune carte da battaglia causano una distruzione immediata, mentre altre modificano temporaneamente le abilità o il comportamento delle unità selezionate. Un piccolo fulmine apparirà accanto alle unità toccate dalle carte e rimarrà visibile per tutta la durata dell'effetto delle carte. Per una descrizione completa degli effetti di ogni carta, fai riferimento alla sezione "Carte da battaglia" nel database di 7th Legion.

BOMBE

Le bombe possono essere trovate in casse (vedi "Casse" più avanti) o prodotte dai ricercatori dei laboratori tecnologici. Quando sarai entrato in possesso di una bomba, la puoi collocare ordinando all'unità che trasporta la bomba di "attaccare" il punto in cui desideri farla esplodere (se tieni premuto il tasto Ctrl quando attacchi, la bomba colpirà qualsiasi struttura o unità che indicherai, compresa la tua). Quando avrai collocato una bomba, non potrai più disinnescarla. Se un'unità che trasporta una bomba viene eliminata, la bomba esploderà immediatamente. Quando un'unità trasporta una bomba, un simbolo rappresentante una piccola bomba apparirà sopra all'unità e questa manderà dei segnali regolari al radar (sempre che tu abbia un'unità vicina che osserva colui che trasporta la bomba).



CASSE

Sul campo di battaglia, troverai spesso le casse lasciate alle spalle dalle truppe. Le casse possono contenere speciali potenziatori che possono migliorare drasticamente le capacità delle tue unità. Per aprire una cassa, sposta un'unità o un gruppo di unità su di essa. L'effetto della cassa sarà immediato e potrà influenzare tutte le unità nelle immediate vicinanze. Se una cassa contiene un potenziatore che provoca un'alterazione delle capacità dell'unità, apparirà una piccola lettera indicativa del potenziatore sopra alle unità da essa influenzate e sarà visibile fino a quando il potenziatore cesserà il suo effetto.

ATTACCO NEMICO

Mentre starai studiando strategie e schierando unità, il nemico starà sicuramente facendo lo stesso con lo scopo ben preciso di distruggerti. Di conseguenza, prima o poi (di solito prima), verrai attaccato dal nemico. Le unità nemiche spareranno alle tue unità e strutture nel tentativo di eliminare le tue forze dalla faccia della terra. Anche le forze nemiche possono utilizzare carte da battaglia, bombe e casse contro di te.

Il radar è la tua migliore difesa contro gli attacchi nemici. Tieni d'occhio i progressi delle unità nemiche (indicate da puntini colorati) sul radar. Quando noti una concentrazione di attività di unità nemiche, schiera le tue unità per contrastare quelle nemiche prima che prendano il sopravvento. Presta particolare attenzione alle attività nemiche in prossimità della tua base. Quando le forze nemiche saranno troppo vicine alla tua base, sarà molto difficile fermarle se non sarai pronto.

VITTIME DI GUERRA



PERDITE DI UNITÀ DA COMBATTIMENTO

Le perdite sono una parte integrante della guerra. Quando la tua fanteria e i veicoli da combattimento lottano contro il nemico, subiranno danni dal fuoco e dagli attacchi nemici. Ogni unità può assorbire un numero di colpi limitato prima di essere distrutta. Un indicatore a barre posto sotto ogni unità indica lo stato di salute attuale dell'unità. Quando l'indicatore diventa completamente nero, l'unità sarà distrutta.

L'ammontare di danni che un'unità può assorbire prima di essere distrutta dipende dalle abilità di quella specifica unità e dal grado attuale dell'unità (vedi "Buon lavoro soldato - Salita di rango").

RIPARAZIONE DI VEICOLI E GUARIGIONE DI FANTERIA FERITA

La perdita di fanteria e veicoli nel corso della battaglia è molto costosa, non solo in termini di forza militare, ma anche finanziari. Curarsi delle unità ferite e danneggiate prima che le condizioni diventino critiche, ti farà risparmiare il tempo e le spese per la loro sostituzione e ti aiuterà a mantenere la forza del tuo esercito.

In certe missioni, avrai la possibilità di costruire ospedali e officine. Gli ospedali sono utilizzati per curare soldati di fanteria feriti e le officine per riparare veicoli e unità d'assalto danneggiati. Può essere curata o riparata solo un'unità alla volta.



Ospedali

Dopo aver costruito un ospedale, seleziona l'unità che desideri curare e spostala sulla porta principale dell'ospedale. L'unità verrà curata e ritornerà in piena salute.

Officine

Quando hai costruito un'officina, seleziona l'unità che desideri riparare e spostala sulla piattaforma di riparazione. Il veicolo verrà riparato al meglio dai tuoi meccanici. Ai veicoli e unità d'assalto molto danneggiati non verranno riparati torrette e strutture.

Sacerdoti

I sacerdoti, misteriose figure che alcune volte emergono dagli inferi per unirsi all'esercito di loro scelta, possono benedire le unità, curando le loro ferite. Per benedire un'unità, seleziona un sacerdote e sposta il cursore su un'altra unità. Il cursore cambierà per "benedire". Clicca per benedire (guarire) l'unità.

DANNI E PERDITA DELLE STRUTTURE

Le unità nemiche sferreranno attacchi alla tua base e alle sue strutture, per mettere in ginocchio le tue forze. Ogni struttura può assorbire un ammontare di danni limitato, prima che venga danneggiata irrimediabilmente. Se clicchi su una struttura, sotto di essa apparirà un indicatore dello stato che indicherà la sua integrità strutturale attuale. Quando l'indicatore dello stato diventa nero, la struttura crollerà.





RIPARAZIONE DELLE STRUTTURE

Prima che una struttura sia distrutta, puoi iniziare i lavori di riparazione per aggiustare i danni causati dalle forze nemiche. Per farlo, clicca sull'indicatore dello stato della struttura. Le riparazioni inizieranno immediatamente e continueranno fino a quando la struttura sarà riparata completamente o finché avrai terminato il denaro. Durante la riparazione, ti saranno sottratti dei crediti dalla tua riserva per finanziare i lavori. Puoi utilizzare il tasto R sulla tastiera per attivare e disattivare i lavori di riparazione di edifici selezionati.

Difendere e mantenere le strutture è assolutamente vitale per la sopravvivenza delle tue forze. Quando delle strutture vengono distrutte, non solo perderai l'investimento compiuto nelle strutture, ma perderai anche le funzioni e le opzioni di costruzione aggiuntive che queste forniscono.



"If you know the enemy and know yourself, you need not fear the result of a hundred battles."

Sun Tzu



"BUON LAVORO,
SOLDATO"
SALITA DI RANGO

Il tuo grado militare, come quello delle tue truppe, riflette la tua esperienza e i successi in battaglia. Ci sono sei gradi per i giocatori e quattro per le unità (vedi la lista più sotto). Quando inizi, avrai il grado di sergente. Man mano che acquisti esperienza e sconfiggi il nemico in battaglia, salirai di grado.

Il tuo grado attuale è indicato dal simbolo girevole del grado nella parte in basso a sinistra della videata di gioco principale.

Il tuo grado di comandante è determinato dal numero di nemici uccisi dalle tue unità. Man mano che il tuo grado migliora, aumenta anche il numero di crediti assegnati al comando per ogni distribuzione del budget.

I gradi ottenibili da un giocatore sono (dal più basso al più alto):

1. Sergente
2. Sergente maggiore
3. Tenente
4. Maggiore
5. Colonnello
6. Generale

Anche le tue unità possono salire di grado, in base alle loro prestazioni individuali in battaglia. Quando un'unità sale di rango, si sposterà più velocemente, causerà danni maggiori al nemico e assorbirà più danni quando colpita.

RANGHI DEL
GIOCATORE



RANGHI DELL'UNITÀ



COMANDI AVANZATI DI GIOCO

Tasto	Funzione
Ctrl +	Forzare un attacco anche alle tue unità o edifici.
Alt Enter	Mettere in pausa e minimizzare il gioco.
Alt F4	Chiudere il programma immediatamente.
Esc	Fare apparire il menu di gioco.
Ctrl + 1 - 0	Salvare distaccamento.
1 - 0	Richiamare distaccamento salvato.
R	Attivare/disattivare la riparazione degli edifici (edifici selezionati).
Enter	Inviare un messaggio a tutti.
Shift + su unità	Aggiungere unità al gruppo attuale.
su unità	Selezionare tutte le unità amiche sul campo di battaglia che eseguono la stessa azione.
Home	Centrare la visuale sulla base.
End	Tornare alla visuale che avevi quando hai premuto Home .
I	Seleziona il radar con display a infrarossi.
Tab	Attiva/disattiva radar.
S	Ferma le unità.
V	Centra la visuale sull'unità selezionata.



MENU OPZIONI

Premi il tasto Esc in qualsiasi momento durante la partita per fermarla e fare apparire il menu delle opzioni. Questo menu contiene le seguenti opzioni.

CONTINUA PARTITA

Per riprendere la partita dal punto in cui ti trovavi quando hai premuto il tasto Esc.

OPZIONI

Ti consente di regolare le opzioni video e sonore.

SALVA PARTITA

Seleziona questa opzione se desideri salvare la partita nel punto in cui ti trovavi quando hai premuto il tasto Esc. Digita un nome per la partita salvata in una delle caselle aperte (o digita su una casella già occupata per scrivere sopra ad una partita salvata precedentemente) e premi Invio per salvare la partita.

Dovresti salvare la partita prima di tentare un attacco rischioso, quando ti trovi in una situazione pericolosa o in qualsiasi punto in cui credi sia opportuno riprendere il gioco se dovessi essere sconfitto e devi ricaricare la missione.

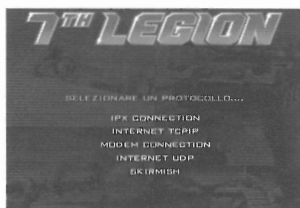
CARICA PARTITA

Seleziona questa opzione se desideri abbandonare la partita in corso e caricarne un'altra precedentemente salvata. Da qui puoi selezionare fino a 10 partite salvate.



PARTITA MULTIGIOCATORE

SELEZIONARE UN PROTOCOLLO



RIAVVIA MISSIONE

Per riavviare dall'inizio la missione in corso.

ABBANDONA PARTITA IN CORSO

Seleziona questa opzione per abbandonare la partita in corso senza uscire da 7th Legion.

ESCI DAL PROGRAMMA

Per terminare la sessione di 7th Legion e ritornare a Windows.

7th Legion supporta diversi protocolli di gioco multigiocatore. Per delle istruzioni di impostazione più dettagliate, consulta la documentazione di Windows 95 o il responsabile della rete.

WINSOCK IPX/TCP (LAN)

7th Legion supporta partite su rete locale (LAN) utilizzando i protocolli IPX e TCP. È richiesto un protocollo di rete compatibile IPX o TCP idoneo al tuo adattatore di rete. Il responsabile della rete può effettuare le modifiche appropriate sulle impostazioni di rete di Windows 95 e installare i driver necessari sul computer.

COLLEGAMENTO MODEM

Per giocare una partita di 7th Legion a due giocatori in collegamento via modem, si richiede un modem 28.8kps o più veloce compatibile Windows 95 per entrambi i giocatori. Per stabilire un collegamento via modem, devi digitare il numero telefonico del modem del tuo avversario per collegarti con il suo computer (o viceversa, se è lui ad iniziare il collegamento telefonico) quando segnalato.



INTERNET UDP

7th Legion supporta partite multigiocatore su Internet. Tutti i giocatori devono disporre di un collegamento Internet con protocollo Winsock e un modem 28.8kps o più veloce. Per riunire i giocatori per una partita multigiocatore su Internet, segui le seguenti istruzioni.

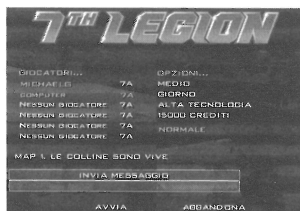
1. Tutti i giocatori si collegano all'Internet.
2. Il giocatore host seleziona Esegui dalle applicazioni del menu Avvio di Windows 95 e digita sulla finestra Esegui: WINIPCFG.EXE. A questo punto, apparirà una finestra che indica l'indirizzo IP del giocatore host. Seleziona l'adattatore di rete corretto.
3. Il giocatore host contatta i giocatori che si uniscono alla partita (tramite telefono, e-mail, ecc.) per comunicare il suo indirizzo IP.
4. Tutti i giocatori avviano 7th Legion e selezionano Partita multigiocatore dal menu principale.
5. Il giocatore host seleziona Creare partita (Internet UDP) dalla videata successiva. I giocatori che si uniscono alla partita selezionano Unirsi ad una partita (Internet UDP) e poi inseriscono l'indirizzo IP del giocatore host e cliccano su Collegarsi.

SCHERMAGLIA

È una partita a un giocatore dove puoi giocare contro avversari controllati dal computer o una delle mappe multigiocatore. Questa opzione non richiede una rete o un collegamento Internet.



IMPOSTAZIONE PARTITA MULTIGIOCATORE



Seleziona Partita multigiocatore dal menu principale per modificare il tuo nome, creare o unirti ad una partita. Dopo aver creato o esserti unito ad una partita, ti verrà segnalato di scegliere un protocollo multigiocatore. Il menu Impostazione partita multigiocatore elenca tutti i giocatori in attesa di partecipare alla partita multigiocatore attuale. Il nome dell'host appare in cima alla lista. Ogni giocatore può scegliere di giocare come membro dei Prescelti o della 7ª Legione. Cliccando su "PR" o "7ª", selezionerai le rispettive forze.

INIZIARE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Il giocatore che crea una nuova partita multigiocatore viene chiamato host. Questo giocatore è responsabile dell'impostazione delle regole del gioco.

Le regole del gioco sono determinate dall'host utilizzando le opzioni di impostazione scelte sul menu Impostazione partita multigiocatore, prima dell'inizio della partita. Le opzioni di impostazione sono elencate qui di seguito.

Livello di difficoltà: questa impostazione è utilizzata solamente quando partecipano anche dei giocatori controllati dal computer. Ci sono tre livelli di difficoltà tra cui scegliere: Facile, Medio e Difficile. Se giochi 7th Legion per la prima volta, è consigliabile scegliere Medio. Dopo aver giocato per un po' o se il gioco ti sembra troppo difficile o facile, inizia una nuova partita selezionando un livello di difficoltà più appropriato. Non puoi cambiare il livello di difficoltà di una partita in corso.



Ambiente: per determinare se la partita si svolge di giorno o di notte.

Livello tecnologico: ci sono tre livelli tecnologici tra cui scegliere.

Alta tecnologia comprende tutti gli edifici e le opzioni tecnologiche del gioco.

Media tecnologia omette le opzioni di mine, della postazione del supercannone e del potenziatore nel laboratorio ad alta tecnologia.

Bassa tecnologia omette le opzioni di mine, della postazione del supercannone e dei magazzini di robot. Solo i laboratori ad alta tecnologia possono potenziare la loro centrale.

Crediti: per determinare il numero di crediti iniziali di ogni giocatore. L'ammontare massimo iniziale è di 75.000.

Tipo di partita: per determinare la modalità multigiocatore che desideri utilizzare.

Normale

Una battaglia per il controllo del pianeta, in cui la sola vittoria è la totale distruzione del nemico. Vince l'ultimo che rimane in piedi.



ESEGUIRE PARTITA MULTIGIOCATORE

Cattura la bandiera

Ogni giocatore deve cercare di rubare la bandiera nemica. Quando viene rubata una bandiera, colui che ne è entrato in possesso deve tornare alla sua base e riporre la bandiera nel suo porta-bandiera (che appare accanto alla base). Il primo giocatore che ci riesce sarà il vincitore. Le basi sono indistruttibili, ma altri edifici possono essere distrutti.

Mappa: per determinare la mappa da utilizzare nel gioco tra quelle disponibili.

Invia messaggio: clicca su questa opzione per digitare un messaggio per tutti gli altri giocatori. Dopo aver digitato il messaggio, premi Invio per spedirlo.

Inizia: per iniziare la partita multigiocatore.

Abbandona: per abbandonare il menu Impostazione partita multigiocatore. Se l'host abbandona la partita, l'impostazione attuale viene disattivata e la partita annullata.

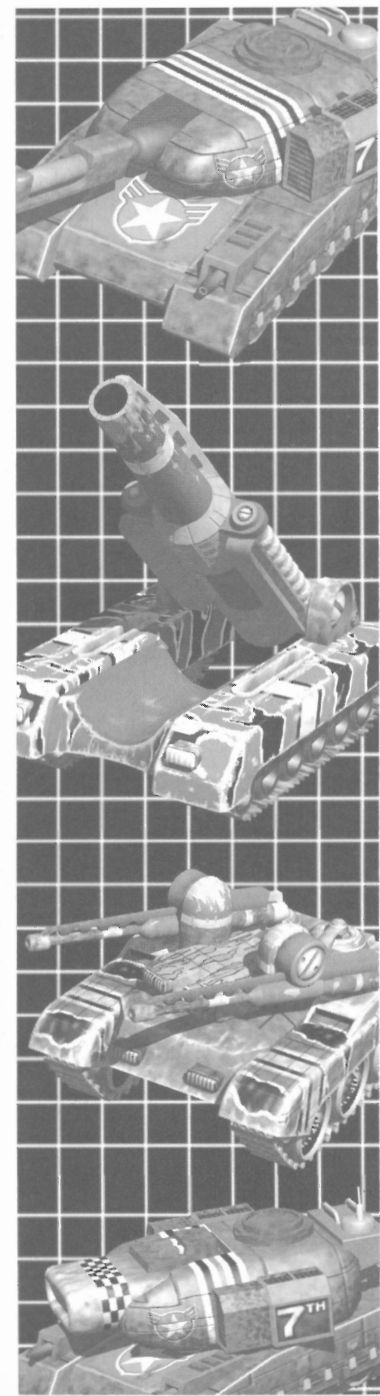
Alle forze di ogni giocatore viene assegnato un colore differente. Questi colori appaiono sulle unità e sugli edifici dei giocatori, come pure sui puntini radar che li rappresentano. I colori e i nomi dei giocatori sono elencati sotto al radar.



"With our backs to the wall, and believing in the justice of our cause, each one of us must fight to the end."

Earl Haig

7TH LEGION DATABASE





DATABASE DI 7TH LEGION

BIOGRAFIE DELLE FORZE



Un buon comandante ha sempre il controllo su psicologia, forza e risorse delle sue forze. Questa sezione ti fornisce informazioni e dettagli sulle forze, unità, strutture, armi e carte da battaglia della 7ª Legione.

I PRESCELTI

Sebbene il Programma di evacuazione planetaria (P.E.P.) fosse stato presentato al pubblico come un piano globale di colonizzazione interstellare, il Consiglio di attuazione del P.E.P. sapeva dall'inizio che un'evacuazione di queste dimensioni sarebbe stata logisticamente impossibile.

Di conseguenza, il Consiglio iniziò segretamente quello che in pratica era un processo di selezione naturale simulato: coloro che possedevano le caratteristiche più vantaggiose per la sopravvivenza vennero scelti per l'evacuazione. I "Prescelti" includevano le persone più intelligenti, atletiche ed inventive del mondo. In ogni caso, dati gli incredibili costi del P.E.P., il Consiglio fu costretto ad aprire le sue porte anche a coloro che potevano contribuire finanziariamente.

Di conseguenza, i Prescelti comprendono individui che rappresentano alcuni dei migliori e peggiori aspetti dell'umanità: da filantropi a megalomani egoisti, da dediti ricercatori a viziate celebrità decadenti, da eccezionali strateghi militari a dittatori spietati.

Un'unione dovuta alle necessità tra l'élite e i ricchi.



Mentre alcuni dei Prescelti sono solidali con coloro lasciati sulla Terra, praticamente tutti credono di aver fatto la cosa giusta per assicurare la sopravvivenza della terra. I Prescelti credono che il collasso dell'ecosistema terrestre fosse il risultato inevitabile del superamento della selezione naturale umana. Non solo i deboli e gli inferiori sopravvivevano, ma creavano anche dei problemi di sovrappopolazione invece di essere eliminati come la natura intendeva. Ora, faranno quello che la natura non è più in grado di fare, liberare la terra dai deboli per far spazio ai più forti...

LA 7ª LEGIONE

In seguito al programma di evacuazione planetaria, la Terra venne ridotta ad una landa desertica. Soffocata da malattie e inquinamento, il pianeta inflisse la sua fatale punizione ai milioni di persone lasciate alle spalle dai Prescelti. Ci vollero centinaia di anni prima che l'ecosistema terrestre iniziasse a risanarsi e che gli umani che erano riusciti a sopravvivere ricostruissero la loro decimata civilizzazione.

La 7ª Legione è la più forte delle sette principali legioni militari della Terra. Sono i discendenti di coloro lasciati alle spalle dai Prescelti centinaia di anni addietro, coloro ritenuti inferiori dal Consiglio di attuazione del P.E.P. o che non disponevano del denaro necessario per pagarsi il posto nel programma.

La 7ª Legione è costituita da sopravvissuti forti e tenaci, discendenti da centinaia di anni di difficoltà e tribolazioni su un pianeta che era diventato spietato nei confronti dei suoi abitanti. Sono estremamente orgogliosi del fatto di essere riusciti a sopravvivere in condizioni apparentemente insormontabili. Contro tutte le aspettative, ricostruirono una civiltà morente, dimostrando che la loro intelligenza e intraprendenza erano pari a quelle dei Prescelti.





TRUPPE (COMUNI AD ENTRAMBE LE FORZE)



Leggende sui Prescelti e sul loro abbandono della Terra, sono state tramandate di generazione in generazione ed hanno alimentato l'odio della 7ª Legione per i loro antenati e mancati carnefici. Sono sempre all'erta, in caso di un eventuale ritorno dei Prescelti e non hanno alcuna intenzione di perdere il pianeta ricostruito col sangue versato dai loro antenati.

Tutti i soldati indossano armature bio-potenziante. Questa uniforme esoscheletrica crea dei collegamenti con il sistema nervoso di colui che l'indossa e migliora tutte le azioni muscolari. Gli avanzati sistemi di previsione migliorano il tempo di risposta di colui che l'indossa. L'armatura stessa è in grado di sopportare diversi colpi sparati con un fucile laser fasico.

Mitragliatore

Prezzo: 500

Questi fanti sono armati con un fucile laser fasico ed equipaggiati con un'armatura bio-potenziata standard. Sebbene siano relativamente deboli, la loro velocità e la rapidità di fuoco dei loro fucili laser fasici gli consentono di causare gravi danni quando attaccano in gruppo.

Lucertoloni

Prezzo: 1.500

Queste bestie sono di due razze.

I Prescelti hanno creato geneticamente una bestia particolarmente feroce, completa con potenziatori cibernetici e armi innestati nel corpo.

I lucertoloni utilizzati dalla 7ª Legione vennero acquistati dai signori della guerra degli inferi. L'addestramento impartito dai signori della guerra ha reso questi animali estremamente ubbidienti e sensibili alla preparazione per il combattimento.



Unità mortaio

Prezzo: 1.600

Questi soldati veterani sono dotati di potenti mortai che li rendono particolarmente utili per colpire edifici e muri.

Comandante

Prezzo: 2.000

I comandanti sono dei soldati potenziati ciberneticamente, spesso con degli impianti negli occhi, polmoni artificiali ed altro ancora. Non hanno paura di nulla e sono di grande ispirazione per le loro truppe. Non indossano mai l'elmetto in modo da guardare dall'alto gli indisciplinati ed avere una chiara visuale dei nemici morenti.

I comandanti sono dotati di lanciamissili che sono molto più efficaci dei fucili laser fasici contro i veicoli.

Sacerdote

Prezzo: 2.200

Queste figure misteriose emergono dagli inferi per unirsi all'esercito di loro scelta. Non hanno paura di nessuno e servono le forze dei Prescelti con dedizione. Si afferma che siano i discendenti di una leggendaria tribù nomade che ancora vive negli inferi e non si sa perché siano coinvolti nella lotta per il controllo della Terra.

I sacerdoti possono benedire unità, guarendo le loro ferite. Per benedire un'unità, seleziona un sacerdote e sposta il cursore su un'altra unità; il cursore cambia per "benedire". Clicca per benedire (guarire) l'unità. I sacerdoti devono attingere dalla propria vitalità ogni volta che utilizzano il loro potere curativo. Di conseguenza, i sacerdoti incorrono in temporaneo declino della salute ogni volta che benedicono un'unità. Benedire troppe unità può uccidere un sacerdote.



UNITÀ DEI PRESCELTI



I sacerdoti possono anche invocare un attacco speciale utilizzando l'effetto di una carta da battaglia. Per attivare quest'attacco, fai cadere una carta su un sacerdote e poi attacca qualcosa (o tieni premuto il tasto Ctrl e attacca il terreno). L'energia della carta sarà rilasciata in un attacco speciale.

CARRI ARMATI

Marauder **Prezzo: 3.000**

Un carro armato leggero con due cannoni d'assalto di piccolo calibro. Dispone di una corazza leggera, ma la sua velocità e rapidità di fuoco lo rendono molto versatile per contrastare truppe di fanteria.

Oppressor **Prezzo: 4.000**

Un carro armato medio, disegnato per combattimenti contro altri veicoli corazzati. Dispone di un cannone singolo di grosso calibro con proiettili perfora-corazza. Ottimo per distruggere strutture e veicoli nemici.

Avenger **Prezzo: 3.800**

Il cannone d'assalto a lunga gittata di questo carro armato è eccellente per causare gravi danni da lunga distanza, anche se non è montato sulla torretta e il veicolo deve fermarsi per sparare. Se ben protetto, l'Avenger può causare enormi danni a bersagli non sospettosi. La sua corazza debole lo rende inadatto nei combattimenti ravvicinati.

Annihilator **Prezzo: 7.000**

Un carro armato pesante, armato con due cannoni d'assalto pesanti. Questo carro armato è in grado di sopportare molti danni e può avanzare nel cuore della battaglia.

UNITÀ D'ASSALTO

Dominator **Prezzo: 5.750**

Un'unità versatile, ben armata e precisa con due laser a fuoco rapido montati sulle braccia. Queste UA furono disegnate principalmente per distruggere unità difensive, lasciando la distruzione delle strutture ad unità più adatte a questo scopo.

Venom Typhoon **Prezzo: 8.000**

Quest'unità ispirata ai ragni, trasporta un lanciamissili che colpisce il nemico con "missili velenosi". Questa UA deve essere protetta mentre il meccanismo di ricarica si prepara a sparare di nuovo.

Obliterator **Prezzo: 7.500**

Una versione evoluta del Dominator, questa UA è dotata di corazza rinforzata e laser addizionali che consentono un'incredibile potenza di fuoco. La presenza di questa unità incute timore nel nemico e accresce il morale di tutte le truppe amiche che lo circondano.

Pyroclast **Prezzo: 8.000**

Una modifica del design originale del Venom Typhoon, questa unità è stata trasformata in un devastante lanciafiamme a breve portata. È anche dotato di un laser molto preciso per eliminare truppe e veicoli a distanza.





UNITÀ DELLA 7ª LEGIONE

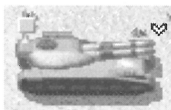


CARRI ARMATI

Crusader

Prezzo: 3.000

Un carro armato leggero che sacrifica la corazzatura per disporre di una maggiore velocità. Il suo carico utile è costituito da un cannone singolo a perforazione media. Questo carro armato era il punto d'appoggio principale delle forze della 7ª Legione nelle battaglie tra legioni per contendersi i resti della Terra ed è ancora uno dei mezzi preferiti tra i comandanti dei carri armati.



Crucifier

Prezzo: 4.000

Questo carro armato medio è uno dei design più nuovi e devastanti sviluppati dall'emergente divisione tecnologica della 7ª Legione. È dotato di due cannoni distruttori e può ridurre in briciole unità più leggere ed edifici.



Tormentor

Prezzo: 4.000

Questo carro armato dotato d'armi a lunga gittata dispone di un cannone montato su una torretta che consente al comandante del carro armato di manovrare liberamente il mezzo e, allo stesso tempo, di lanciare bombe tra le righe nemiche. Sebbene non sia in grado di causare gli stessi danni dell'Avenger a canna fissa a disposizione dei Prescelti, il Tormentor eguaglia l'Avenger per la portata e lo supera in quanto a manovrabilità.



Purifier

Prezzo: 7.000

Questa unità è dotata di un dispositivo d'artiglieria altamente tecnologico, i cui meccanismi non sono mai stati svelati ai comandanti. La canna singola lancia scariche di fulmini contro i suoi nemici rendendolo un'arma veramente devastante quando attacca unità nemiche. In ogni caso, non è molto efficace contro gli edifici.

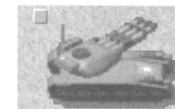
Comandare un Purifier è un onore inferiore solamente al comandare il carro armato Faith Hammer.



Faith Hammer

Prezzo: 7.500

Il carro armato più devastante sul campo di battaglia, questo nuovo design è dotato di tre cannoni distruttori. Nessun'altra unità può sopravvivere a una battaglia a testa a testa con il Faith Hammer. La presenza di questo carro armato in battaglia sarà fonte d'ispirazione per le unità minori.



Queste unità vengono assegnate solamente a comandanti esperti e ognuno viene ufficialmente ordinato sacerdote.

UNITÀ D'ASSALTO

Inquisitor

Prezzo: 5.750

Armata con laser ad alta energia in entrambe le braccia, questa unità è una figura che incute timore sul campo di battaglia. La sua velocità di fuoco relativamente bassa (inferiore all'unità Dominator in dotazione ai Prescelti) non è un problema per i comandanti della 7ª Legione che preferiscono sferrare colpi devastanti piuttosto che portare molti attacchi più deboli. Coloro che controllano queste unità amano schiacciare i nemici. I laser dell'Inquisitor sono in grado di sciogliere rapidamente la corazzatura di un carro armato.

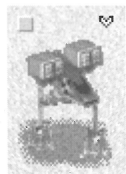


Revelator

Prezzo: 7.500

Questa UA che trasporta la bandiera è armata con doppio sistema laser standard e anche con lanciamissili per ottenere un maggiore impatto in combattimento. È dotata di una corazzatura rinforzata ed un sistema di dissipazione del calore che aumenta la potenza del laser. Questa unità è fonte di ispirazione per le truppe della 7ª legione e viene spesso usata per condurre degli attacchi a fondo nel cuore delle forze nemiche.





STRUTTURE

The Nova

Prezzo: 7.600

Questa unità sferra una raffica di missili verso il bersaglio. La gittata del The Nova è inferiore a quella del Redeemer, ma è in grado di distruggere facilmente veicoli ed edifici. Il The Nova è ben corazzato per combattimenti ravvicinati, ma è meno preciso delle unità dotate di laser.

Redeemer

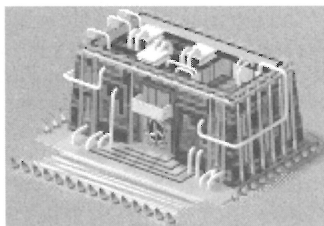
Prezzo: 8.000

Il carico utile di questa unità è un missile enorme e potentissimo. In ogni caso, a causa delle dimensioni dei proiettili, i tempi di ricarica sono molto lunghi. I danni e la portata di questa UA la rendono una pericolosa minaccia anche per le basi meglio difese. Un gruppo di Redentori può distruggere edifici con un singolo attacco. L'unità si muove rapidamente ma possiede una corazza molto debole.

Quartier generale

Costo: 0

Punto di partenza di tutte le strutture, questo edificio viene creato quando schiererai l'unità base mobile. Dovrai costruire il quartier generale prima di poter costruire qualsiasi altra struttura.



Centrale elettrica

Costo: 1.500

Questa struttura fornisce energia a tutte le strutture e alle operazioni manifatturiere. Man mano che le tue forze crescono, probabilmente dovrai costruire diverse centrali elettriche per sopperire alle crescenti richieste di energia. Se le centrali elettriche vengono distrutte, non avrai abbastanza energia da eseguire efficacemente le operazioni della base.



Caserma

Costo: 1.500

Costruisci una caserma per produrre unità di fanteria. Le unità disponibili dalla caserma variano da livello a livello.



Muro

Costo: 150

Erigi dei muri per proteggere la base dalle truppe nemiche.

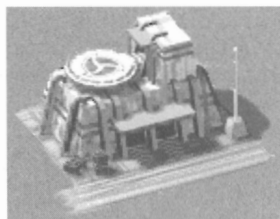




Ospedale

Costo: 5.000

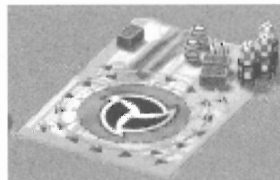
Le unità di fanteria ferite possono essere curate in un ospedale in modo che possano ritornare sul campo di battaglia e continuare a lottare.



Officina

Costo: 6.000

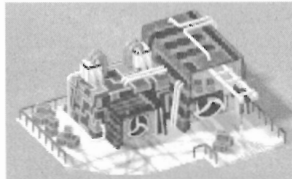
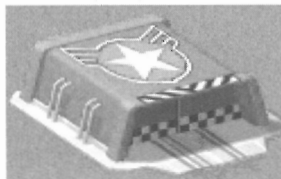
Le officine sono utilizzate per riparare veicoli e unità d'assalto danneggiati.



Fabbrica veicoli

Costo: 10.000

Con una fabbrica di veicoli, puoi costruire diversi tipi di carri armati per potere sferrare attacchi potenti alle truppe e strutture nemiche.



Magazzino robot

Costo: 20.000

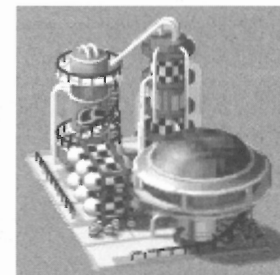
I magazzini robot producono unità d'assalto per sferrare attacchi devastanti che possono ridurre in briciole i carri armati nemici.



Laboratorio tecnologico

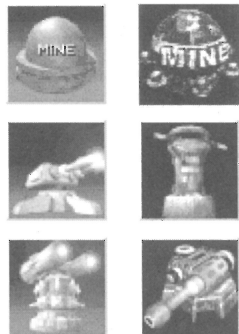
Costo: 12.000

Costruisci un laboratorio tecnologico per sviluppare potenziatori per i sistemi e l'hardware e per creare nuove armi potenti e attrezzi.





ARMI FISSE



LIVELLI DI COSTRUZIONE

Le armi fisse sono utilizzate principalmente per fornire difesa extra alla base.

Mina Costo: 250

Spargi mine in modo che il prossimo passo dei veicoli dell'avversario sia anche l'ultimo.

Postazione cannone Costo: 1.250

Le postazioni dei cannoni possono bloccare i nemici, permettendo alle truppe di affrontare altre battaglie.

Postazione supercannone Costo: 3.250

Come per la postazione del cannone standard, ma con molta più potenza.

Non sarai in grado di costruire determinati edifici fino a quando non costruirai un edificio "genitore". Per accedere al livello di costruzione successivo, devi prima costruire l'edificio presentato in corsivo dal livello precedente.

Livello 1	Livello 2	Livello 3
Unità base mobile	Centrale elettrica	Caserma
	Muro	

Livello 4	Livello 5
Fabbrica veicoli	Laboratorio tecnologico
Ospedale	Officina
Postazione cannone	Magazzino robot
	Mina
	Postazione supercannone



POTENZIATORI E CREAZIONE LABORATORI TECNOLOGICI

Potenziatore	Costo base	Funzione
Potenziatore centrale	1.000	Migliora l'efficienza della centrale elettrica
Potenziatore laser	4.000	Migliora l'efficienza delle armi laser
Potenziatore bombe	3.500	Migliora l'efficienza delle bombe
Potenziatore fucile	2.000	Migliora l'efficienza del fucile
Potenziatore armatura	1.200	Migliora l'efficienza dell'armatura
Potenziatore corazza	1.750	Migliora l'efficienza della corazza.
Creazione	Costo base	Funzione
Bomba	50.000	Crea una cassa per le bombe
Oscuramento	25.000	Crea una cassa invisibile
Mappa rivelatrice	22.500	Libera la mappa e il radar dalla nebbia di guerra



ARMI FISSE LIVELLI DI COSTRUZIONE



- Le carte da battaglia possono essere utilizzate per cambiare il corso della battaglia migliorando le capacità delle tue forze o causando enormi danni all'avversario. Le carte di livello 2 e di livello 3 sono versioni potenziate delle rispettive carte di livello 1.
- 1. Maledizione della macchina**
Le unità nemiche si muoveranno, gireranno e spariranno al rallentatore.
 - 2. Psicosi da battaglia**
Consente alle unità toccate dall'effetto di spostarsi e sparare temporaneamente a doppia velocità.
 - 3. Psicosi da battaglia livello 2**
Il livello 2 dura più a lungo.
 - 4. Psicosi da battaglia livello 3**
Il livello 3 dura ancora più a lungo.
 - 5. Una su un milione**
Consente alla tua unità di ucciderne un'altra in qualsiasi punto della mappa con il prossimo attacco. Questa carta da battaglia viene generalmente utilizzata con un attacco forzato.
 - 6. Martello di Dio**
Le unità toccate riceveranno una martellata divina. Particolarmente efficace se eseguito su veicoli.
 - 7. Martello di Dio livello 2**
È una versione più potente.
 - 8. Equilibrio**
Tutte le unità nel gioco ricevono gli stessi potenziatori e abilità speciali (eccetto le bombe) dell'unità toccata dall'effetto.



- 9. Disattiva abilità**
Disattiva tutti i potenziatori e le abilità speciali delle unità toccate dall'effetto.
- 10. Frenesia da battaglia**
Per un breve periodo di tempo, le unità toccate dall'effetto sparano in continuazione. Inoltre, possono anche costruire e riparare molto più rapidamente. In ogni caso, questa velocità ipermetabolica causa danni anche alle unità stesse.
- 11. Dominazione**
Distrugge truppe nemiche.
- 12. Immolazione**
Riduce in cenere le unità selezionate, sebbene non sia altrettanto efficace sui veicoli.
- 13. Immolazione livello 2**
- 14. Pugno maledetto**
Danneggia tutte le unità delle forze colpite dall'effetto. Inoltre, fa saltare in aria muri in una partita multigiocatore.
- 15. Pugno maledetto livello 2**
- 16. Caos**
Causa alle unità colpite dall'effetto di andare temporaneamente su tutte le furie, attaccando tutto ciò che incontrano, comprese le loro unità amiche con violenza indiscriminata.
- 17. Caos—Un'unità**



18. **Teletrasportatore di dislocamento**
Teletrasporta tutte le unità entro un determinato raggio dal bersaglio alla base target.
19. **Ruba abilità**
Ruba tutti i potenziatori dall'unità target e li distribuisce alle unità delle forze distributrici della carta che si trovano nelle vicinanze e alle unità attualmente selezionate.
20. **Trasferimento danni**
Aggiunge il totale dei danni delle forze distributrici della carta sulle forze target.
21. **Sifone della vita**
Guarisce tutte le unità delle forze distributrici della carta succhiando la salute dal bersaglio nemico e da tutte le altre unità nemiche nelle immediate vicinanze.
22. **Inganno**
Consente alle unità toccate dall'effetto di mimetizzarsi con il colore dell'uniforme nemica. Rilascia la carta sulle tue unità e poi seleziona un'unità nemica per utilizzarne il colore.
23. **Infiltrazione**
Cattura qualsiasi edificio nemico, eccetto la base, su cui viene rilasciata la carta.
24. **Disturbo sorveglianza**
Disturba il radar della forza target per due minuti.



25. **Benedizione sacra**
Le unità toccate dall'effetto sono immuni a tutti gli effetti delle carte.
26. **Benedizione sacra, un'unità**
Rende un'unità immune a tutti gli effetti delle carte.
27. **Invoca oscurità**
Getta nell'oscurità il nemico selezionato (alta risoluzione).
28. **Invoca Blizzard**
Congela le unità toccate dall'effetto. Mentre sono congelate, le unità possono essere eliminate con un colpo solo.
29. **Invoca apparizione**
Raduna un piccolo esercito di unità d'assalto fantasma per lottare a fianco delle forze selezionate. In ogni caso, queste unità spettrali scompaiono dopo aver subito un solo colpo.
30. **Invoca Legione dei morti**
Invoca un numero di mitragliatori e comandanti "morti" per farli ritornare in vita e lottare a fianco delle forze distributrici della carta.
31. **Battaglia decisiva**
Distrugge tutte le unità e le strutture sulla mappa, eccetto le basi, che sono spinte a un punto dal collasso definitivo.



32. **Nebbia esplosiva**
Elimina la nebbia da una parte del campo di battaglia rivelando il terreno sottostante.
33. **Nebbia esplosiva livello 2**
34. **Maledizione sacra**
Maledice un gruppo di unità in modo che nessuna carta con effetti benefici possa essere giocata su di loro.
35. **Maledizione sacra livello 2**
Impedisce temporaneamente che il giocatore selezionato utilizzi una delle sue carte.
36. **Bilanciamento**
Prende tutti i crediti e li distribuisce equamente tra le forze.
37. **Teletrasportatore**
Consente alle unità selezionate di spostarsi immediatamente verso la successiva destinazione scelta.
38. **Oscuramento**
Rende le unità selezionate temporaneamente invisibili al nemico. Vicinanza alle unità nemiche, poca salute e azioni offensive avranno un'influenza negativa sulla carta Oscuramento.
39. **Oscuramento livello 2**
40. **Oscuramento livello 3**



41. **Rivelatore**
Rivela le unità nascoste dalla visuale dalla carta Oscuramento.
42. **Ruba crediti**
Ruba circa il 25% dei crediti del nemico selezionato.
43. **Ruba crediti livello 2**
Ruba circa il 50% dei crediti del nemico selezionato.
44. **Demolizione**
Distrugge tutti gli edifici selezionati eccetto le basi.
45. **Scombussolamento del sistema**
Scombussola temporaneamente il processo di produzione nell'edificio selezionato. L'edificio produrrà un'unità a caso invece che produrre quelle selezionate.
46. **Carte rivelatrici**
Rivela le carte attuali di un'altra forza quando rilasciata su un'unità qualsiasi di quella forza.
47. **Ridistribuzione**
Distribuisce una nuova serie di carte alla forza selezionata.
48. **Fato**
Ridistribuisce le carte a tutti i giocatori.
49. **Ruba carta**
Rivela le carte di un altro giocatore e, da quel momento, ti consente di rubare una delle carte di quel giocatore e giocarla al posto di una delle tue. Quando hai giocato una delle carte dell'altro giocatore, le sue carte verranno nuovamente coperte.



Il giocatore target della carta Ruba carta può essere cambiato giocando la carta Rivela carta su un altro giocatore per ridirigere l'effetto della carta Ruba carta su di lui. Potresti volerlo fare se non vuoi usare nessuna delle carte possedute dal giocatore selezionato originariamente.

50. Benedizione produzione

Aumenta temporaneamente la velocità di produzione del tipo di edificio selezionato. Inoltre, rimuove l'effetto di qualsiasi maledizione su quell'edificio.

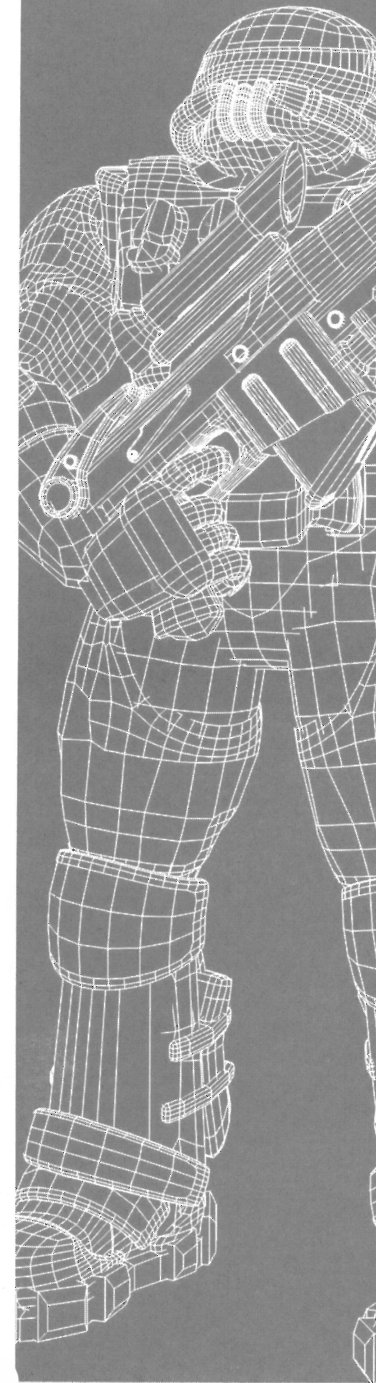
51. Maledizione produzione

Diminuisce temporaneamente la velocità di produzione del tipo di edificio selezionato.

52. Joker

??? (Giocala e vedrai)

ASSISTENZA TECNICA





Assistenza tecnica LEADER

Se incontri problemi nel corso del gioco, puoi richiedere la nostra assistenza tecnica. Poiché riceviamo molte telefonate al giorno, potremmo rispondere in maniera più efficiente se hai le seguenti informazioni a portata di mano.

1. Nome corretto del gioco.
2. Tipo del computer e dati caratteristici.
3. Versione di Windows.
4. Quantità di memoria disponibile.
5. Esatto messaggio di errore riportato (se apparso).
6. Numero della versione del gioco.
7. Tipo del file di swapping di Windows.
8. Nome di tutte le interfacce Windows alternative.
9. Quantità di memoria convenzionale, estesa (XMS) ed espansa (EMS) disponibile.

Se, dopo un'attenta consultazione di tutta la documentazione, permangono problemi con questo software, consulta la seguente sezione.

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti LEADER, che funziona 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica, al numero verde:

167-821177

oppure scrivere a:

LEADER Distribuzione S.p.A.
Servizio Assistenza Clienti
Via Adua, 22
21045 Gazzada Schianno (VA)

Tutti i messaggi verranno riascoltati e sarete richiamati dai nostri responsabili il più presto possibile



Garanzia software

Nella spiacevole ipotesi di un difetto del software, restituire al negoziante la confezione completa, insieme con la ricevuta, al punto vendita. (garanzia valida 12 mesi dalla data di acquisto)

Se dovesse mancare, o nel dubbio che possa mancare, qualche componente della confezione, contattare il punto vendita.

Importante: gli utenti di Windows® 95 devono assicurarsi di aver installato i driver MS-DOS per la scheda sonora, il CD-ROM e il mouse per consentire al prodotto di girare in modalità MS-DOS.



TITOLI

VISION

Programmazione: Paul Andrews

Grafica: Rodney Smith

Programmazione addizionale: Simon Armstrong,

Chuck Warner, Aaron Koolen

Grafica e animazione addizionale: Grant Wallis

Musica e sonoro: Blair Zuppich

Epic MegaGames, Inc.

Produttore: Robert A. Allen

Copia, design e impaginazione manuale: Mike Forge

Marketing: Mark Rein

Consulente imperiale: Jay Wilbur

Pubbliche relazioni: Craig Lafferty

Ringraziamenti speciali: Dave Carter, Doug Hahn,

Edwin Carter, Doug Gibson

Microprose

Produttore: Michael Mancuso

Assistente alla produzione: Stan Yee

Controllo qualità: Michael P. Gonos (Capo collaudatore), Ken

Schmidt (Capo multigiocatore), Vansouk Lianemany, Chris

Evans, Yobo Shen, Adam Contreras, Scott Crisostomo, Stewart

Holbrook, Jacob Hopkins, Steven Head

Compatibilità: Hoi Nguyen (Responsabile compatibilità), Phill

"Monkey Boy" Kenoyer

Direttore controllo qualità: Leon Horne II

Responsabile marketing prodotto: Carter Lipscomb

Pubbliche relazioni: Kathy Sanguinetti

Voci fuori campo: Lani Minella, Ekim Osucnam

Direttore internazionalizzazione: Daniel Berner

Produttore internazionalizzazione: Karen Ffinch

Ringraziamenti speciali: John Csicsery, Caroline de Vera, Kevin

Flynn, Derek McLeish, Marisa Ong, Jerome Paterno, Rick



Indirizzi servizio assistenza clienti e altre informazioni

1. Gran Bretagna

MicroProse Ltd

The Ridge

Chipping Sodbury

South Glos BS17 6BN.

b. Telefono: 00 44 (0) 1454 893900 (dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 17.30)

c. Fax: 00 44 (0) 1454 893296

2. Germania

MicroProse Software Distribution GmbH

Bartholomäusweg 31

33334 Gutersloh

b. Telefono: 00 49 (0) 5241 9464-80 (lunedì e mercoledì dalle ore 14.00 alle ore 17.00)

c. Fax: 00 49 (0) 5241 9464-94

3. Francia

Electronic Arts France

Centre d'Affaires Telebases

3 Rue Claude Chappe

69771 Saint Didier Au Mont D'Or Cedex

b. Numero telefonico: 0033 (0)4 72 53 25 00

c. Fax: 0033 (0)4 72 53 25 08

Ubi-Soft

28, rue Armand Carrel,

93108 Montreuil Sous Bois CEDEX,

Paris, France

b. Telefono: 00 33 (0)2 99 08 90 77

c. Fax: 00 33 (0)2 99 08 96 45





LEADER Distribuzione S.p.A.

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 - Fax 0332/870890

Visitate il nostro sito Internet: www.leaderspa.it

IN ASSOCIAZIONE CON



MICRO PROSE

