



Madrid, Enero de 2004

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

# IMPERIVM II

LA CONQVISTA DE HISPANIA

## Guía para estrategias

### Contenido

Consejos generales

Iberos

Cartagineses

Romanos

Galos

## 1- CONSEJOS GENERALES

### **Explora bien el terreno al comienzo de la partida**

Y hazlo lo más rápido posible. El conocimiento del terreno es fundamental para lograr la victoria. No envíes la infantería inmediatamente; merece la pena esperar a producir en la herrería el equipo necesario para reclutar unidades a caballo.

Emplea con tus unidades la orden “Explorar” en lugar de “Mover”: las tareas de reconocimiento serán más efectivas.

### **Conoce bien las características especiales de tus unidades**

Las características especiales son habilidades que hacen a los guerreros especialmente efectivos contra determinadas unidades. Estúdialas a fondo para saber qué unidades debes enfrentar a tus enemigos y obtener la máxima eficacia en combate.

Ejemplos:

- La carga de caballería:

Las unidades a caballo son especialmente eficaces cuando desatan todo el poder de su carga. Para hacer uso de ella en repetidas ocasiones, ordena que carguen sobre el enemigo en primera instancia y retíralas del combate para preparar una nueva carga.

- Posición defensiva:

La “Posición defensiva” es especialmente eficaz frente a unidades de caballería, cuya característica especial es la “Carga”, porque las unidades que la poseen no reciben daño en el primer ataque. Los infantes numidas cartagineses, los legionarios romanos, los defensores iberos y los lanceros galos cuentan con esta habilidad.

- Ataque cruento:

Las unidades que poseen esta característica (guerreros con maza y defensores iberos) son especialmente efectivas cuando se enfrentan a enemigos con un valor máximo de salud muy alto, como los elefantes de guerra o los jefes normandos. Si no eres cartaginés o ibero, puedes incorporar guerreros con maza a tu ejército alojando campesinos en los fortines de reclutamiento.

### **Tributos**

Si tienes muchos fortines bajo tu control, no olvides ejecutar la orden “Tributos”. Elige bien el momento ya que, cuanto más esperes, mayor será la cantidad de oro recaudado en cada fortín.

Si además refuerzas esta orden celebrando el ritual “Lluvia de oro” en un altar de sacrificios, el efecto será aún más beneficioso para tus arcas.

**NOTA:** La “Lluvia de oro” beneficia más a aquellos jugadores que tienen en su poder mayor número de fortines y aldeas, por lo que te conviene celebrar el ritual cuando controles la mayoría de los asentamientos del mapa.

### **Establece rutas automáticas de suministros**

Teje una completa red de rutas de suministros entre todas las aldeas y fortines que poseas y que confluya en el foro de tu fortaleza. Esto te permitirá garantizar el abastecimiento de víveres cuando tus tropas se refugien en los fortines.

Del mismo modo, cuando ejecutes la orden "Tributos", el oro generado en todos tus fortines pasará a tu fortaleza de forma automática sin necesidad de supervisar personalmente la ruta.

**NOTA:** Si tienes fijadas las rutas automáticas, cuando reclutes guerreros con maza en los fortines de reclutamiento, los nuevos guerreros abandonarán el fortín y seguirán la ruta trazada.

### **Aumenta tu población civil**

Cuando tus reservas de víveres lo permitan, intenta mantener la población de la fortaleza por encima del límite. Así obtendrás más oro porque, aunque el número de habitantes desciende de forma progresiva hasta estabilizarse en el límite, el excedente de población también colabora en la producción de este recurso.

**NOTA:** Ten en cuenta que los cartagineses sólo pueden aumentar la población de su fortaleza trasladándola desde otros asentamientos.

### **Emplea la táctica de "tierra quemada"**

Si tienes el control de una aldea difícil de defender, emplea la táctica de "tierra quemada", evacuando la población civil hacia tu fortaleza. De este modo incrementarás la población de tu fortaleza y, si el enemigo conquista la aldea, encontrará un emplazamiento poco productivo.

**NOTA:** Del mismo modo puedes atacar las aldeas próximas a la fortaleza enemiga hasta reducir su población por debajo de 10. En ese caso, la aldea ya no recupera su población de manera natural y es necesario transferir habitantes desde otro asentamiento para hacerla de nuevo productiva.

### **Actúa deprisa**

La velocidad es fundamental en Imperivm II. Intenta capturar simultáneamente varias estructuras enemigas. Cuantos más frentes seas capaz de abrir a la vez, más difícil resultará la defensa para el enemigo.

### **Ajusta con precisión la dificultad de la partida**

Para ajustar la dificultad de los enemigos controlados por el ordenador puedes adjudicarles bonificaciones, en especial "Abundancia", "Riqueza" y "Fortuna". Ten en cuenta que el enemigo más duro es aquel que tiene configurado un comportamiento "Impredecible difícil" y cuenta con la bonificación de "Fortuna". Por el contrario, el enemigo más asequible tiene asignado un comportamiento "Defensivo fácil" y no dispone de bonificaciones.

**NOTA:** Para encontrar un enemigo a tu altura prueba las distintas combinaciones entre los comportamientos de la IA y las bonificaciones disponibles.

### **Utiliza los objetos mágicos y amuletos**

Procura reforzar el poder de tus unidades recogiendo los objetos mágicos que se encuentran dispersos por todo el territorio. Del mismo modo, aprovecha los objetos que los héroes enemigos dejan al caer derrotados y empléalos en tu propio beneficio.

### **Levantamiento teutón**

Procura dominar los campamentos teutones. Una vez bajo tu mando, todas las unidades que se recluten en ellos estarán a tus órdenes.

Si por el contrario, tu enemigo tiene el control de la mayoría de los campamentos teutones, dirígete a un altar de sacrificios y celebra el ritual del "Levantamiento teutón". Los hasta ahora aliados de tu adversario se convertirán en la peor de sus pesadillas.

## **2 - IBEROS**

### **Guerrilleros**

Disponer de información sobre las maniobras del adversario es fundamental. Aprovecha la invisibilidad de los guerrilleros para infiltrarlos en las fortalezas enemigas. De este modo podrás conocer sus movimientos y sopesar el poder real de sus tropas. Pero no te confíes, los guerrilleros pueden ser avistados desde las torres enemigas.

### **Honderos**

Estos guerreros son especialmente eficaces para eliminar héroes enemigos. Asigna un cuerpo de honderos a uno de tus héroes y, en el fragor del combate, selecciona a tu héroe. A continuación, selecciona a los honderos por su icono en la barra de información y dirígelos contra el héroe enemigo.

### **Guardias de élite**

La combinación de guardias de élite y honderos es una de las más poderosas de la conquista de Hispania. Mientras los primeros ejercen su superioridad en el combate cuerpo a cuerpo, los honderos castigan al enemigo desde sus posiciones.

### **Hechiceras**

Si desde el comienzo de la partida dispones de dos o más hechiceras, haz que suban el nivel de las nuevas unidades hasta un valor de "4" y obtendrás ventaja inicial sobre tus enemigos.

### **Sabiduría de los héroes y de los guerreros**

Estas dos órdenes, que se ejecutan en el coliseo, aumentan con el paso del tiempo la experiencia de héroes y guerreros, respectivamente; sin necesidad de un entrenamiento especial. Gracias a estas órdenes, tus héroes y guerreros alcanzarán niveles muy altos si los conservas con vida durante toda la partida.

### 3 - CARTAGINESES

#### **Luchadores mauritanos**

La furia de los luchadores mauritanos da excelentes resultados contra unidades debilitadas. Para aprovecharla, desgasta al enemigo y, mediado el combate, ataca con un grupo de luchadores que has mantenido en retaguardia. La furia de su ataque hará estragos entre las unidades que hayan perdido gran parte de su salud.

#### **Tuaregs**

Son las únicas unidades montadas de Imperivm II que puedes emplear desde el comienzo de la partida sin ejecutar ninguna orden previa. Aprovecha esta circunstancia y úsalos para explorar el territorio con rapidez y capturar el mayor número de fortines. Su velocidad y poderoso ataque pueden otorgarte una gran ventaja durante los primeros minutos de partida.

#### **Chamanes**

Si sufres escasez de víveres, utiliza la orden "Recolección" en el templo. De esta manera, cada chamán podrá abastecer de alimento hasta un máximo de dos unidades.

#### **Experiencia**

Los héroes cartagineses aumentan su experiencia más despacio que los héroes de las demás civilizaciones. Cuando dispongas de oro suficiente, recluta un puñado de héroes, alójalos en un fortín de adiestramiento para aumentar su experiencia y mantenlos en reserva durante la partida.

Si el grueso de tu ejército está compuesto principalmente por un tipo de guerreros, la orden "Fuerza compartida" te permitirá aumentar más rápidamente la experiencia de las nuevas unidades que contrates con posterioridad.

#### **Salud**

Aunque Cartago no cuenta con unidades que curen a sus tropas, sus guerreros mejoran su salud más rápidamente cuando son alojados en fortines, siempre y cuando éstos dispongan de suficientes reservas de víveres.

#### **Expediciones**

Conocer la estrategia del enemigo es fundamental para poder adelantarte a sus maniobras. Aunque Cartago no cuenta con unidades especialmente hábiles en labores de contraespionaje, en el mercado dispone de la orden "Expedición". Empléala sobre las fortalezas enemigas para conocer las fuerzas que albergan.

## 4 - ROMANOS

### **Pretorianos**

Los pretorianos son luchadores de élite que han recibido un entrenamiento intensivo y disponen de un equipo completísimo. Por ello son extremadamente eficaces en combate. Si a la hora de la batalla destinas al mismo ejército a un grupo de sacerdotes experimentados para que curen sus heridas, tus pretorianos serán casi invulnerables.

### **Sacerdotes**

Aprovecha los poderes curativos de los sacerdotes. Cuanto mayor es su nivel de experiencia, más rápidamente sanan las heridas de los guerreros. Para aumentar su nivel, haz que los sacerdotes aprendan de unidades más expertas.

### **Entrenamiento**

El adiestramiento también mina la salud de los guerreros. Por ello es conveniente emplear sacerdotes que curen a las tropas que tengas entrenando. De este modo aumentarán su nivel más rápidamente y gozarán permanentemente de salud de hierro.

## 5 - GALOS

### **Jefes normandos**

El “Golpe del vampiro” convierte a estos guerreros en una de las unidades de combate más poderosas. Emplea los jefes normandos para conquistar campamentos teutones, pero mantenlos alejados de sus peores enemigos: arqueros, honderos, guerreros con maza y guardias de élite.

### **Mujeres guerreras y druidas**

Ambas unidades forman un equipo temible. Primero entran en acción los druidas, que crean espíritus vampiro (Para que los druidas creen un espíritu vampiro que perdure, precisan ser bastante expertos). Una vez que éstos han debilitado la salud del enemigo, las mujeres guerreras los derrotan fácilmente gracias a su “Golpe mortal”.

### **Druidas**

La capacidad curativa de los druidas aumenta con su nivel de experiencia. Si deseas incrementar el poder de un druida hazle aprender de una unidad más experta. De este modo los espíritus vampiro que creen gozarán de una vida más longeva y serán aún más peligrosos.