

Consejos y mapa para estrategas

FX
INTERACTIVE



BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM II

LA CONQUISTA DE HISPANIA



 REAL TIME CONQUEST

HAEMIMONT
GAMES

Consejos por civilización



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.



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.



Héroe

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.



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.



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.



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. 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.

Consejos generales



Exploraciones

Explora el territorio 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.

NOTA: Emplea la orden "Explorar" en lugar de "Mover"; las tareas de exploración serán más efectivas.



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.

NOTA: Esta cualidad es infructuosa frente a unidades cuya característica especial es la "Posición defensiva", como los infantes numidas cartagineses y los legionarios romanos.



Guerreros con maza

Emplea a los guerreros con maza para enfrentarte a enemigos con un valor máximo de salud muy alto, como los elefantes de guerra y los jefes normandos. Si no eres cartaginés, puedes incorporar guerreros con maza a tu ejército alojando campesinos en los fortines de reclutamiento.



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.



Población civil

Si tus reservas de víveres te lo permiten 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: Los cartagineses sólo pueden aumentar la población de su fortaleza trasladándola desde otros asentamientos.



Velocidad de acción

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.



Comportamientos y bonificaciones

Para ajustar la dificultad de los enemigos manejados 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 "Impredicible 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.



Objetos mágicos

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



Tributos

Si tienes muchos fortines bajo tu control, no olvides ejecutar la orden "Tributos". 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.



Levantamiento teutón

Si 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.

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM II

LA CONQUISTA DE HISPANIA

AVANCE	BATALLAS	AVENTURAS
Cartaginés → Romano →	✕ Roma vs. Pueblos Iberos ✕ Roma vs. Cartago ✕ Cartago vs. Pueblos Iberos	El Sitio de Numancia Las Conquistas de Anibal Las Guerras Púnicas



2. La campaña de la meseta
 Desconfía de tus aliados de Obiba e intenta capturar más aldeas y fortines que ellos. No ataques Salmantica hasta que no domines la mayoría de las estructuras. Una vez conquistada la ciudad, si necesitas oro puedes ejecutar la orden "Tributos".

Misión extra. El sitio de Numancia
 Si capturas los fortines del oro situados al sur de Numancia, los romanos tendrán muchas dificultades para recibir refuerzos.

2. La toma de Tarraco
 Asegura la lealtad de Tarraco apoderándote de todas las estructuras enemigas que puedas con la ayuda de tus aliados. Envía los pretorianos a capturar los campamentos teutones situados al oeste con el menor número de bajas posible.

4. El paso de los Alpes
 Recoge todos los amuletos y objetos mágicos que encuentres en el camino. Presta especial atención a los objetos que caen al suelo cuando eliminas a determinados enemigos.

3. El asedio de Saguntum
 Captura las aldeas que abastecen de víveres a Sagunto. Aposta lanceros libios en las rutas de escape para evitar que los emisarios iberos pidan ayuda a Roma. No olvides enviar víveres a tu aliado para obtener refuerzos.

3. La rendición de Cartago Nova
 Toma el control de la aldea y el fortín de reclutamiento del oeste y adiestra campesinos. Intenta apoderarte de todos los fortines del mapa y aloja tropas en su interior. Trata de hacerte con los recursos que acarrear las mulas del enemigo.

5. La batalla de Cannae
 Desgasta al enemigo y reserva tus tropas para el asalto final. Conquista una de las colinas y mantén su control sólo con un héroe y sus tropas. Observa con qué unidades cuenta el enemigo y elige los hombres más adecuados para enfrentarse a ellas.

1. La invasión de Sicilia
 Resiste las primeras oleadas en Mesina y, en cuanto puedas, lánzate a tomar Siracusa. Después captura los puertos cartagineses para evitar que el enemigo pueda recibir refuerzos por vía marítima.

1. La conquista de Gades
 Emplea los fortines de comercio para adquirir todo el oro posible a cambio de víveres. Crea rutas automáticas por tierra y mar para que el oro arribe regularmente al puerto cartaginés. Así aseguras la llegada de refuerzos cuando sean necesarios.

4. La batalla de Zama
 Siempre que puedas controla personalmente a los príncipes. Envía constantemente tropas para proteger el flanco izquierdo, el más castigado. Refuerza la zona por donde quieres romper la defensa enemiga y comanda el ataque final personalmente.

5. La caída de Cartago
 Antes de asaltar la ciudad apodérate de todos los fortines de reclutamiento. Después, ataca con todos tus héroes a la vez. Mientras dos de ellos realizan la cobertura con pretorianos y príncipes, tus arqueros destruyen los cuarteles enemigos y los sacerdotes te ayudan a minimizar las bajas.

264 A.C. INVASION DE SICILIA 	238 A.C. CONQUISTA DE GADES 	219 A.C. ASEDIO DE SAGVNTVM 	218 A.C. EL PASO DE LOS ALPES 	216 A.C. CANNAE: A LAS PVERTAS DE ROMA 	209 A.C. RENDICION DE CARTAGO NOVA 	202 A.C. BATALLA DE ZAMA 	146 A.C. CAIDA DE CARTAGO 	133 A.C. SITIO DE NVMANCIA
--	---	---	---	--	--	--	---	--

REAL TIME CONQUEST

ROMA DESEMBARCA EN MESINA Y DESAFÍA A CARTAGO POR EL DOMINIO DEL MEDITERRÁNEO.	PARA RESTAURAR SU PODER TRAS LA DERROTA EN LA I GUERRA PÚNICA, CARTAGO DIRIGE SU MIRADA HACIA LAS RIQUEZAS DE HISPANIA.	TRAS LAS VICTORIAS DE SALAMANCA Y ÁVILA, ANÍBAL PONE SITIO A SAGUNTO. LA TOMA DE ESTA PLAZA, ALIADA DE ROMA, DESENCADENA LA II GUERRA PÚNICA.	50.000 HOMBRES, 9.000 JINETES Y 37 ELEFANTES... ANÍBAL DIRIGE SUS PASOS HACIA EL CORAZÓN DE ROMA. MIENTRAS TANTO, LAS LEGIONES ATACAN SU RETAGUARDIA.	EL GENIO MILITAR DE ANÍBAL INFLIGE A LA MAQUINARIA ROMANA LA MAYOR DE SUS DERROTAS. PERO SU INDECISIÓN A LA HORA DE TOMAR LA CIUDAD CAMBIA EL RUMBO DE LA GUERRA Y QUIZÁS DE LA HISTORIA.	EN HISPANIA LAS VICTORIAS DE LAS LEGIONES FRENTE A CARTAGINESES E IBEROS SE SUCEDEN Y, TRAS UNA ÉPICA BATALLA, ROMA RINDE LA CAPITAL CARTAGINESA EN LA PENÍNSULA IBERICA.	ASEGURADO EL DOMINIO DE HISPANIA, ESCIPIÓN EL AFRICANO LOGRA LA TRASCENDENTAL VICTORIA DE ZAMA EN EL NORTE DE ÁFRICA.	LA DESTRUCCIÓN DE LA CAPITAL CARTAGINESA DA PASO A LA HEGEMONÍA DE ROMA DURANTE LAS SEIS CENTURIAS SIGUIENTES.	LA HEROICA DEFENSA DE LOS GUERREROS IBEROS CAUSÓ ADMIRACIÓN EN LAS LEGIONES ROMANAS Y SU ECO HA LLEGADO HASTA NUESTROS DÍAS.
--	---	---	---	---	---	---	--	--