

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM III

LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

LOS GRANDES DESAFÍOS DE ROMA

1 - ANÍBAL A LAS PUERTAS DE ROMA - 216 A.C.

2 - VIRIATO DOMINA HISPANIA - 146 A.C.

3 - EGIPTO EN ARMAS - 58 A.C.

4 - LA BATALLA DE GERGOVIA - 52 A.C.

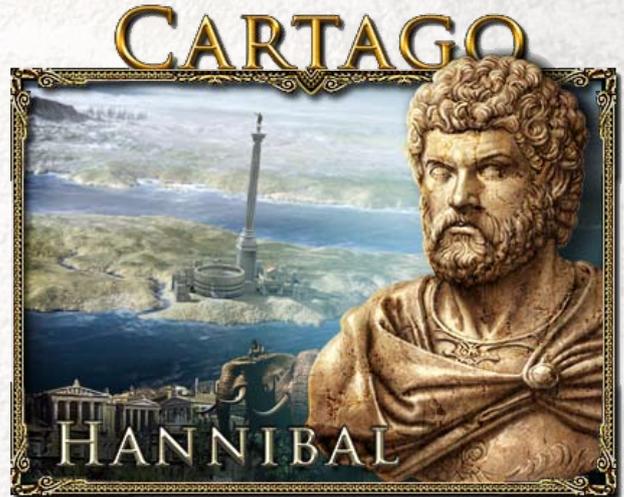
5 - ARMINIUS, GENERAL REBELDE - 9 D.C.

6 - LA REBELIÓN DE BOADICEA - 60 D.C.

ANTHOLOGY

1 - ANÍBAL A LAS PUERTAS DE ROMA - 216 A.C.

● En cuanto tengas el control de tus ejércitos dirígete con todas tus tropas hacia el pueblo que tienes a tu izquierda. En el pueblo encontrarás alguna resistencia que no debería ocasionarte problemas si atacas con todos tus héroes y los elefantes que tienes bajo tu mando al inicio de la misión. Ten cuidado pues puede que te ataquen algunos carros que patrullan el camino.



● En esta primera parte de la misión es muy importante que no pierdas a ninguno de tus héroes y que intentes minimizar al máximo las bajas entre tus efectivos. Debes contar con la mayoría de ellos para intentar la toma de Ostia y después de Roma con posibilidades de éxito.

● Con el primer pueblo en tu poder dirígete hacia Ostia. Antes de intentar el asalto a la fortaleza, captura la aldea cercana a las murallas y despeja de enemigos la zona. Hecho esto, destruye la puerta más cercana a la aldea capturada e irrumpe en la fortaleza para conquistarla. Es vital que tomes el foro y también el puerto. Te permitirá recibir refuerzos desde Cartago.

● Una vez que el foro de Ostia haya caído, los romanos intentaran recuperarlo de inmediato. No pierdas un segundo: arregla la puerta que destruiste y refuerza al máximo las defensas de las murallas. Recluta sacerdotes y nuevas tropas para reforzar tu ejército. Resiste hasta el final el ataque de los romanos. Mientras no tengas la situación controlada no intentes salir.

● Cuando Ostia esté asegurada y tus ejércitos completamente repuestos manda a Aníbal (puedes mandarlo solo, sin ejército) a la fortaleza de Allifae. Allí te pedirán que destruyas una de las puertas de acceso a Roma para demostrar tu fuerza y asegurarte su lealtad. Antes de destruir la puerta de Roma asegúrate de que controlas todas las aldeas del mapa.

● Lo mejor es que destruyas la puerta situada a la izquierda de la ciudad, la que está frente a Ostia. Envía dos héroes, uno con arqueros y otro con tropa de choque. Cuando el héroe que maneja la tropa de choque despeje los accesos a la puerta, usa al héroe con los arqueros para destruirla rápidamente. Cuando lo consigas Allifae estará también bajo tu control.



● Es crucial que asegures Ostia y Allifae antes de lanzarte a un ataque directo sobre Roma. Dos ejércitos comandados por sendos héroes en cada fortaleza son suficientes para rechazar a los enemigos que intenten atacarte.



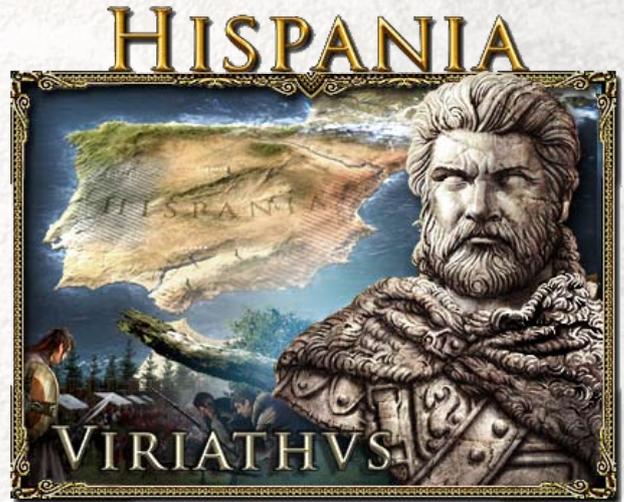
● Puedes empezar el asalto a Roma por la puerta que destruiste. Inténtalo con, al menos, tres héroes. Es muy importante que captures primero el foro del distrito de Palatium ya que tiene una población de 200 y te proporcionará muchísimo oro. Puedes invertir ese oro para aumentar el nivel de tus héroes y soldados mediante la orden “Adiestramiento forzoso”.



● Utiliza ese foro como cabeza de puente y ve, poco a poco, capturando los foros de los distintos distritos de Roma. Utiliza todos los ejércitos de que dispongas y usa cada foro capturado para, con su oro, aumentar el nivel de tus tropas. No tengas prisa y plantéate la toma de cada foro como un objetivo único. Puede que necesites varios intentos para tomar un foro, los defensores son numerosos y de nivel elevado; lo importante es conservar a tus héroes; retírate siempre que sea necesario, reorganiza tus ejércitos y vuelve a la carga hasta que controles todos los distritos de Roma.

2 - VIRIATO DOMINA HISPANIA - 146 A.C.

● Comienzas la misión con Viriato en Mons Herminus al mando de unos pocos hombres. Refuerza el ejército de Viriato y explora el mapa en busca de fortines. En el mapa hay fortines de adiestramiento y fortines del oro; estas estructuras serán tu única fuente de oro, así que es de vital importancia que intentes controlarlos todos antes de lanzarte al ataque de la fortaleza romana. Los fortines de adiestramiento esconden 5.000 unidades de oro mientras que los fortines del oro esconden 10.000.



● Con el oro conseguido al capturar tu primer fortín recluta un nuevo héroe y asígnale unas pocas unidades de caballería; con diez unidades para empezar es más que suficiente. Utiliza estas unidades para recapturar las aldeas que los romanos te quiten. Los romanos sólo sacan un héroe con tropas cada vez; mientras esas tropas sigan vivas, no saldrán mas héroes con nuevas tropas del foro romano, así que usa tu caballería para jugar al juego del “gato y el ratón” con los romanos recuperando las aldeas que te quiten, pero rehuendo el combate directo.

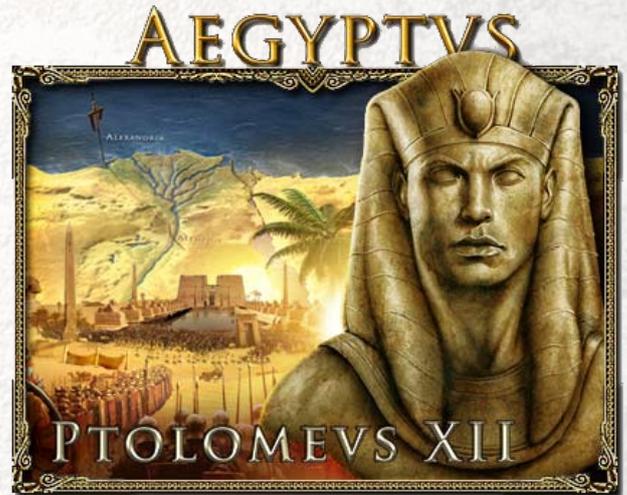
● Mientras mantienes ocupado al héroe romano con tu caballería, refuerza a Viriato y sigue capturando fortines enemigos. Invierte el dinero en comprar técnicas que mejoren la obtención automática de experiencia para tus héroes y unidades. Cuando alcances el nivel 20 con Viriato puedes acometer la misión secundaria del mapa, la que te encarga un druida galo al capturar uno de los fortines de adiestramiento situado a la derecha de Mons Herminus; rescatar a Lárax, el héroe galo, de los romanos.

● Hacer esta misión es muy sencillo, ataca el campamento romano que se encuentra a la derecha del mapa y captura el puerto. Con el embarcadero en tu poder construye un navío de guerra y embarca a Viriato con sus tropas. Lárax se encuentra en una isla situada a la izquierda de Mons Herminus. Rescátalo a él y a sus hombres y habrás ganado un poderoso aliado para el asalto final al foro romano. Cuando tus ejércitos estén lo suficientemente reforzados y controles todos los fortines y aldeas del mapa estarás en disposición de acometer el asalto definitivo.

● Destruye las dos puertas situadas junto a las aldeas romanas y ataca con todo el grueso de tus tropas a la vez. Si tienes efectivos de sobra reserva a Viriato y a su ejército hasta que el enemigo esté lo suficientemente debilitado.

3 - EGIPTO EN ARMAS – 58 A.C.

● El objetivo de esta misión consiste en resistir el ataque de las legiones que se sucederán en diez oleadas consecutivas. Superada esta parte tendrás que capturar la ciudad de Menphis arrebatándosela a los romanos.



● Dos héroes romanos, con hasta 70 efectivos cada uno, salen simultáneamente de Saqqara y de Menphis. Cada uno de estos héroes se dirige por uno de los pasos que hay a derecha e izquierda de Herakleópolis a capturar tus aldeas. Defender estas aldeas es vital ya que, mientras los sacerdotes que hay en ellas permanezcan con vida, aseguras un suministro constante de alimentos y población extra a tu foro. Para ayudarte a superar los ataques romanos dispones de grupos de guerreros apostados en ambos pasos. Además, cada vez que envíes 50 aldeanos al altar de Anubis, en la parte derecha del mapa aparecerá un ejército de guerreros de los dioses que atacará y debilitará a los romanos que deben atravesar esa zona para atacarte. Al sur de tu foro hay un fortín de mercenarios; si envías al fortín 10.000 unidades de comida ó 5.000 de oro recibirás elefantes de guerra como refuerzo para tus tropas.

● Lo más importante para sobrevivir a los ataques es asegurar un flujo constante de aldeanos al altar de Anubis. Para ello dedica exclusivamente dos de las cuatro aldeas que controlas. Lógicamente lo mejor es utilizar las más cercanas al altar.

● Desde el comienzo de la misión dispones de dos héroes a los que deberás asignar el máximo de unidades posibles; no escatimes en gastos a la hora de crear las mejores unidades y de comprar todas las mejoras posibles; los romanos te atacarán con la élite de su ejército, pretorianos y tribunos principalmente, por lo que tus tropas deben ser lo suficientemente poderosas para enfrentarse con garantías al enemigo. Utiliza sabiamente los fortines del oro que que flanquean la fortaleza para asegurar una constante fuente de ingresos.

● Es vital que los sacerdotes de las aldeas sobrevivan a los ataques romanos. Si algún ejército enemigo consigue atravesar los pasos y ves peligrar cualquiera de tus aldeas, refugia a los sacerdotes en los fortines cercanos. Si alguno cae, convoca a uno nuevo en Herakleópolis Magna, reorganiza a tus tropas y cuando consigas recuperar la aldea sitúalo en su posición al lado de las aldeas entre los cinco pilares de fuego para reestablecer los suministros.

● Una vez superadas las diez oleadas estarás en disposición de capturar Menphis, situada a orillas del Nilo. Los romanos seguirán atacándote desde Saqqara, por lo que primero deberías capturar esta fortaleza antes de lanzarte a la batalla definitiva. Sigue enviando aldeanos al altar de Anubis hasta que, al menos, haya en el centro del mapa dos ejércitos de guerreros de los dioses. Aprovecha cuando un ejército romano salga de la fortaleza para entrar con todos tus efectivos y capturar Saqqara. Si lo haces así, apenas ofrecerá resistencia. El foro tiene almacenada gran cantidad de oro que puedes utilizar para subir automáticamente el nivel de tus unidades hasta valores altísimos, con la orden “Adiestramiento forzoso” del foro romano.



● Con Saqqara en tu poder y libre de ataques romanos dispones de todo el tiempo del mundo para organizar tus fuerzas y acometer el asalto definitivo de Menphis.

4 - LA BATALLA DE GERGOVIA - 52 A.C-

● En esta misión tienes que aguantar varias acometidas del ejército romano en su intento por tomar Gergovia. Los pasos hacia Gergovia están protegidos por varios jefes galos (guerreros de Fand). Si los romanos consiguen eliminar a seis de estos jefes, lanzarán un ataque brutal que no serás capaz de rechazar. Si consigues que no acaben con muchos jefes tendrás muchas posibilidades de victoria en el asalto final que los romanos lancen sobre Gergovia.



● Dispones de dos héroes para proteger a los jefes. Lo primero que tienes que hacer es localizar a los jefes y decidir cuáles pueden ser más vulnerables. No intentes salvar a todos los jefes, el objetivo es que no mueran seis de ellos, así que céntrate en proteger a los que encuentren más agrupados y cercanos a Gergovia, y descarta a los que se encuentren en las posiciones más alejadas.

● Es muy importante que aumentes la habilidad de la “Marcha forzada” de tus héroes para que puedan desplazarse rápidamente. Obviamente las unidades que más vas a necesitar, y en las que debes centrar tu producción en la primera fase son las de caballería. Con ellas puedes cubrir rápidamente grandes distancias, lo que te permitirá acudir rápidamente a todos los frentes. Además las cuevas pueden ayudarte a llegar rápidamente de un lugar a otro.

● En el mapa hay 9 jefes. Si tus héroes se mueven rápidamente y cuentan con un número suficiente de efectivos, puedes cubrir sin muchos problemas la mayoría de los pasos.

● Presta siempre atención a la parte superior izquierda de la pantalla. Allí aparece la información de las acometidas romanas que te quedan por resistir y del número de jefes galos que el enemigo ha conseguido neutralizar. Después de la última acometida romana se producirá el asalto definitivo sobre Gergovia. Agrupa a tus héroes tras el resto de defensores a las puertas de la ciudad, y espera a que el romano lance el ataque; no intentes salir al encuentro de los romanos, es mejor que presentes batalla junto a los defensores de la ciudad (las unidades de color amarillo) o detrás de las murallas. Vigila las habilidades de tus héroes y conseguirás la Victoria sin mucho esfuerzo.

5 - ARMINIUS, GENERAL REBELDE – 9 D.C.

● En esta misión necesitas mantener dos objetivos constantemente. Uno es no permitir que el campamento del bosque caiga en manos romanas, el otro impedir que ningún efectivo que las legiones romanas perdidas en el bosque envíen a la ciudad de Bingium, llegue a su destino.



● Los romanos que salen desde el campamento de Publio Quitilo Varo pueden intentar llegar a Bingium por tres rutas diferentes. En cada una de esas rutas hay un fortín con tropas de diferentes tribus germánicas guarecidas en él. Estas tropas son las que organizan las emboscadas.

Asegúrate de reforzar constantemente con tropas estos fortines para que los romanos no puedan escapar de las emboscadas. Una vez terminada cada emboscadas no olvides volver a guarecer a las tropas participantes de nuevo en sus fortines, para que curen rápidamente sus heridas.

● Es de vital importancia que controles la mayor parte de las aldeas del mapa. Estas aldeas te permitirán conseguir los alimentos necesarios para reclutar los efectivos que necesites. Al principio de la misión ya dominas dos aldeas, por lo que la que está en poder de los romanos, situada a la derecha del campamento del bosque, puede ser tu primer objetivo. Una vez capturada puedes tomar la aldea destruida al sur del campamento secreto. En esta aldea hay varios animales salvajes, por lo que deberás contar con tropas de sobra para no perder muchos efectivos en la captura. Presta especial atención a un objeto tirado en el suelo en el centro de la aldea, contiene amuletos que pueden serte de mucha utilidad. Sin embargo ten cuidado y mantén un ojo siempre en el campamento del bosque, los romanos que envíen la ciudad de Bingium podrían intentar capturarlo.

● Hay una tercera aldea y dos campamentos teutones que podrías intentar capturar también. Con todo ello en tu poder puedes mantener a Arminius en el campamento del bosque para que éste no caiga en manos romanas, y centrar tus esfuerzos en producir unidades, reforzar los fortines para las emboscadas y ejecutar órdenes para evitar que los romanos puedan escapar del bosque. Si alguna emboscada es superada deberás mover a Arminius y sus tropas para hacer frente a los romanos y destruirlos antes de que lleguen a Bingium. Para acudir rápidamente adonde sea necesario, será muy útil potenciar la “Marcha forzada” del héroe.

● Cuando interceptes a varias oleadas de enemigos, los restos de las tres legiones del campamento de Varo intentarán llegar a Bingium en un último esfuerzo desesperado. Concentra todas tus tropas en la zona de los pantanos y espera a los romanos. La batalla será muy dura, pero si prestas especial atención a tus héroes y haces buen uso de sus habilidades, saldrás victorioso.

6 - LA REBELIÓN DE BOADICEA - 60 D.C.

● Sin lugar a dudas, la parte más complicada de esta misión son sus comienzos. Lo principal es aguantar los primeros ataques por parte de los romanos y de los trinovantes e intentar mantener tu suministro de comida. Utiliza a Boadicea para rechazar estos primeros ataques e ir subiendo nivel mientras pertrechas a un nuevo héroe en tu foro.



● Mientras reclutas unidades en el foro, utiliza al héroe que habrás creado para subir a hablar con los druidas que hay al norte de Iceni; te facilitarán importante información para derrotar a los trinovantes y te ofrecerán aprender una habilidad especial si les das cuatro mil monedas de oro. Si dispones del oro no dudes en adquirir la habilidad.

● Una vez hayas hablado con los druidas y el foro de Iceni esté bien protegido (un héroe con 50 unidades y los arqueros de las murallas con un aumento de nivel suele ser suficiente), envía a Boadicea y a tus mejores unidades a capturar los tres fortines de adiestramiento en poder de los trinovantes, a la derecha de su fortaleza. Debes capturarlos rápidamente, si en cualquier momento ves peligrar el foro de Iceni regresa a proteger tu fortaleza y, una vez pasado el peligro, vuelve a la carga.

● Cuando los tres fortines estén en tu poder los trinovantes se convertirán en tus aliados y pasarás a controlarlos directamente. Con las dos fortalezas bajo tu mando, habrás conseguido un importante equilibrio de poder con los romanos. En este momento debes reagrupar y equilibrar a tus fuerzas y empezar a arrebatarse estructuras a los romanos. Tu primer objetivo en esta fase de la misión debe consistir en seguir aguantando las acometidas romanas, mientras capturas los fortines del oro que los romanos controlan en la zona. Estos fortines se encuentran estableciendo una frontera entre tus fortalezas y tu principal objetivo, el foro romano.

● Con los fortines del oro en tu poder puedes acometer la misión secundaria de la aldea maldita para asegurarte el control de otra fortaleza más en la zona, o lanzarte a la conquista de las aldeas romanas para acometer el asalto final sobre el foro de Camulodunum.

● Si quieres hacer la misión de la aldea maldita deberás adentrarte en la cueva que hay a la izquierda del mapa, al sur del foro de los trinovantes. En la cueva hay enemigos muy poderosos y, además, una extraña maldición va drenando poco a poco la salud de las unidades que se adentran en sus recovecos. En la esquina noreste de la cueva encontrarás a un druida que te ofrecerá varias recompensas, entre ellas se encuentra la piedra sanguinaria que romperá la maldición de la fortaleza encantada. El druida dejará la piedra en el tocón que hay tras él. El siguiente paso consistirá en llevar la piedra al lugar maldito para tomar el control de la fortaleza. Deberás colocar la piedra sobre una lápida situada junto al foro.



● Antes de acometer el asalto final Camulodunum debes controlar todas las aldeas que rodean la fortaleza enemiga.



● Lo ideal es atacar el foro romano simultáneamente con cuatro héroes y sus tropas correspondientes. El hecho de que la fortaleza no tenga puertas facilita sobremanera el asalto por lo que, si quieres asegurar la victoria, puedes reservar a Boadicea para asestar el golpe definitivo al enemigo y, de esta forma, protegerte de posibles sorpresas desagradables.