

Descubre el concepto RTC

**FX**  
INTERACTIVE

SPQR

RTC

REAL TIME CONQUEST



## IMPERIVM TE OFRECE EL CONCEPTO RTC:

Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar, elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate y una línea argumental basada en hechos históricos.

### ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL ORIENTADA A LA CONQUISTA MILITAR

Concéntrate en la estrategia militar y dedica todos tus esfuerzos a dirigir tus ejércitos. La acción se desencadena desde el primer minuto de juego:

**Olvidate de las tecnologías. Es mucho mejor dar órdenes**

Algunas son tan valiosas como el "Adiestramiento avanzado", que aumenta el nivel de las unidades mediante el entrenamiento.

**No construyas edificios, utiliza tu ejército para conquistarlos**

Si necesitas oro, qué mejor que arrebatarlo a tus enemigos capturando sus puestos avanzados.

**No pierdas tiempo en producir recursos. Hazte con ellos**

Domina el mayor territorio posible, recauda tributos y asegura las rutas de abastecimiento para tus tropas.



### ELEMENTOS DE ROL QUE JUEGAN UN PAPEL FUNDAMENTAL EN EL COMBATE

Las batallas adquieren mayor profundidad cuando entran en juego los elementos de rol:

#### **Héroes**

Opta por la experiencia en combate y el carisma que transmite el héroe a sus hombres. La fuerza bruta de un ejército basado sólo en el número de unidades no es suficiente en *Imperivm*.

#### **Pausa táctica**

Detén la acción, analiza los detalles de la batalla y planifica tus próximos movimientos. Puedes dar órdenes tácticas de combate a las unidades, como enviar a tus príncipes contra el héroe enemigo mientras tu caballería atrae la atención de su ejército; o incluso órdenes estratégicas, como realizar un trueque de víveres por oro en los puestos avanzados.

**Arqueros** Ordena a tus arqueros que dirijan su ataque sobre el héroe enemigo cuando desactives la pausa táctica.



**Pretorianos** Ordena a los pretorianos en retaguardia que ataquen a la infantería enemiga al reanudarse la batalla.

**Legionarios** Ordena a los legionarios que avancen sobre las líneas enemigas en cuanto continúe la partida.



## Unidades que suben de nivel

La experiencia adquirida en cada combate otorga una ventaja fundamental para enfrentarte al enemigo. Tus hombres más experimentados son los más valiosos. Procura conservarlos.

## Características especiales de las unidades

Son particularmente efectivas; como la “carga de caballería”, que aumenta seis veces el poder de ataque de las unidades a caballo.

## Amuletos

El colmillo de jabalí, la piedra de fuego, el cuerno de la victoria... Los amuletos ayudan a las unidades a superar los desafíos del juego.

## LÍNEA ARGUMENTAL BASADA EN HECHOS HISTÓRICOS

*Imperivm* te sumerge en un contexto histórico donde el enfrentamiento entre las naciones galas y las legiones de Roma vive su momento decisivo. En tu aventura, en la que encarnas a un guerrero galo en busca de justicia, te encontrarás con legionarios romanos, mercenarios teutones, druidas, gladiadores e incluso con el líder galo Vercingétorix o con el mismísimo Julio César.



## DESCUBRE SUS CLAVES:



### El dominio del oro

El oro se produce en las fortalezas y es, junto a los víveres, el recurso fundamental de *Imperivm*. La capacidad productiva de una fortaleza depende de su población; a más habitantes, más oro. Asegura el dominio del oro como primer paso para tu expansión. (Consulta el apartado 6.3.2 del Manual de juego: “Oro”).

### Órdenes

Emplea tu oro para impartir órdenes en las estructuras. De lo acertado de tus decisiones dependerán tus posibilidades de conseguir la victoria.



Figura 1: Órdenes

- 1 Haz clic sobre una estructura para seleccionarla.
- 2 Los iconos representan a cada una de las órdenes que puedes ejecutar en ella.
- 3 Si pasas el ratón por encima de los iconos puedes ver la descripción y el precio de cada orden.

➤ Para ejecutar una orden necesitas tener en el foro de esa fortaleza la cantidad de oro requerida.



## Reclutamiento

Destina parte de tu riqueza al reclutamiento de unidades militares en los cuarteles.

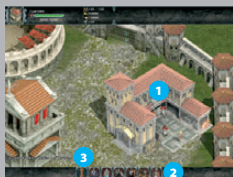


Figura 2: Reclutamiento

- 1 Haz clic sobre los cuarteles para seleccionarlos.
- 2 Los iconos indican los tipos de unidades que puedes reclutar.
- 3 Comprueba el precio de cada unidad.

❖ Para reclutar determinadas unidades es preciso ejecutar previamente una orden en la herrería.

## CÓMO CONSEGUIR MÁS ORO

### Captura

Hazte con el dominio de un puesto avanzado neutral. Cada uno de ellos contiene 500 unidades de oro. Una vez capturado, carga una mula pulsando el botón “Cargar mula con hasta 1.000 unidades de oro” y condúcela rápidamente hasta el foro de tu fortaleza.



### Intereses

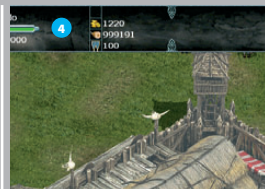
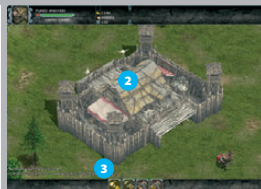
Cada dos segundos obtendrás un beneficio de 8 unidades de oro por cada 2.000 unidades almacenadas en los puestos avanzados de piedra. Transporta 2.000 unidades de oro a una de estas estructuras y retira periódicamente lo ganado. Protege tus puestos; si caen en manos enemigas perderás todo el oro que tengas almacenado en su interior.



### Trueque

En los puestos avanzados de madera se pueden cambiar víveres por oro.

Figura 3: Trueque



- 1 Carga una mula con víveres y llévala a un puesto avanzado de madera.
- 2 Selecciona el puesto.
- 3 Pulsa el botón “Vender víveres”.
- 4 Observa cómo disminuye la cantidad de víveres almacenados al tiempo que aumenta la de oro. Si lo deseas, emplea mulas para transportar el oro a tu fortaleza.

❖ Puedes hacer esta operación de forma automática creando una ruta de abastecimiento de víveres desde una aldea hasta el puesto avanzado y desde éste hasta el foro. (Consulta el apartado 6.5 del Manual de juego: “Ruta de suministro”).



## Inversiones

La orden "Invertir", exclusiva de la civilización romana, requiere un desembolso inicial de 4.000 unidades de oro, pero una vez completada devenga un beneficio de 2.000 unidades.

❖ La orden "Invertir" requiere celebrar previamente el "Festival de Baco". Ambas órdenes están disponibles en la taberna.



## Préstamos

La orden "Pedir préstamo" permite a los galos obtener de forma inmediata 4.000 unidades de oro a un 10% de interés. Desde ese momento, todo el oro que se produzca en la fortaleza se destinará a la devolución del préstamo.

❖ "Pedir préstamo" requiere cumplir previamente la orden "Celebrar banquete galo". Ambas órdenes están disponibles en la taberna.



## Suministro de víveres

Los víveres se producen y almacenan en las aldeas. Su producción es proporcional al tamaño de su población; a más habitantes, más víveres. (Consulta el apartado 6.3.1 del Manual de juego: "Viveres").

## Abastecimiento de tropas

Los víveres te permiten suministrar alimento a las tropas y mantener así el estado de salud de los guerreros. Cada soldado puede llevar consigo hasta 20 unidades de comida que va consumiendo poco a poco. Cuando las reservas de víveres de una unidad llegan a cero, su salud decrece.

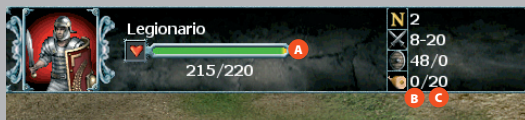


Figura 4: Reservas

- A Barra de salud.
- B Viveres disponibles.
- C Capacidad máxima.

❖ Para que una unidad recupere la salud ha de estar dentro de un foro o puesto avanzado o junto a ellos; o bien junto a una aldea o puerto, siempre y cuando estas estructuras contengan víveres.

Para garantizar el abastecimiento en cualquier situación, es conveniente que una mula cargada con víveres acompañe a las unidades.



Figura 5: Abastecimiento

- 1 Selecciona una estructura que contenga víveres.
- 2 Pulsa el botón "Cargar mula con hasta 1.000 unidades de víveres".
- 3 Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la unidad elegida. La mula abastecerá al guerrero y a todas las unidades aliadas cercanas en sus desplazamientos.



## CÓMO CONSEGUIR MÁS VÍVERES

### Conquista

Captura aldeas enemigas y apodérate de los víveres que almacena. A partir de ese momento, podrás emplear en tu favor todos los víveres que se produzcan en la aldea.

### Compra

La orden “Comprar víveres” de la taberna, exclusiva de la civilización romana, te permite cambiar 500 unidades de oro por 500 de víveres.



### Impuestos

Los galos pueden dictar la orden “Impuesto en víveres” de la taberna. Esta operación, que cuesta 2.000 unidades de oro, te permite obtener una cantidad extra de víveres proporcional a la población de la fortaleza.



❖ Para recaudar este impuesto es preciso celebrar un banquete galo en la taberna. El coste de esta celebración asciende a 1.000 unidades de oro.



## Rutas de abastecimiento

Los recursos deben ser empleados allí donde se necesitan, por lo que en muchas ocasiones deberás transportarlos de un lugar a otro para conseguir tus objetivos. (Consulta el apartado 6.5 del Manual de juego: “Ruta de suministro”).

### Transporte terrestre

Para transportar recursos por tierra se emplean las mulas.

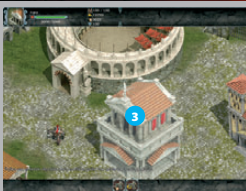
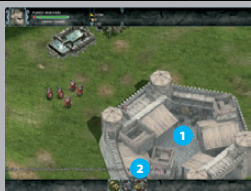


Figura 6: Transporte de recursos

- 1 Selecciona una estructura que contenga oro o víveres.
- 2 Pulsa los botones “Cargar mula con hasta 1.000 unidades de víveres” o “Cargar mula con hasta 1.000 unidades de oro”.
- 3 Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el destino de esos recursos.

❖ Como a cualquier unidad, puedes dirigir a las mulas y llevarlas donde quieras. Si lo deseas, haz que las mulas sigan a las unidades en sus desplazamientos. (Ver Figura 5: Abastecimiento).

### Transporte por mar

El transporte de recursos por vía marítima se realiza con barcas que puedes cargar en los puertos que tienes bajo tu dominio. El procedimiento es idéntico al empleado en el transporte terrestre. (Ver Figura 6: Transporte de recursos).



## Establecimiento de rutas

También es posible abrir una ruta automática de abastecimiento desde una aldea, puesto avanzado o puerto hasta otra aldea, puesto avanzado, puerto o foro.



**Figura 7: Ruta automática**

- 1 Selecciona la estructura de origen de los recursos.
- 2 Pulsa el botón "Tributos".
- 3 Haz clic sobre el punto de destino.

Una vez abierta la ruta, cualquier recurso que se produzca o llegue a la estructura de origen será automáticamente transportado en mulas hasta el punto de destino. Hasta que ordenes lo contrario, las mulas emprenderán el viaje siempre que haya 100 unidades de recursos disponibles.

❖ Te recomendamos crear rutas de abastecimiento desde una aldea cercana al foro de tu fortaleza.



## Población civil

### Crecimiento de población

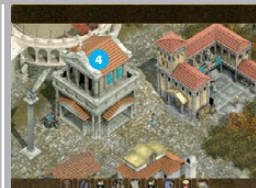
La población civil de las fortalezas crece de manera constante hasta alcanzar su límite máximo. Sin embargo, el número de habitantes disminuye cuando reclutas unidades militares, puesto que cada unidad se crea a partir de un civil. Para forzar el crecimiento de la población civil selecciona la taberna y emplea la orden "Aumentar población", que añade 10 habitantes a la población de la fortaleza.



### Movimientos de población

En todo momento puedes ordenar el traslado de población de un asentamiento a otro.

**Figura 8: Movimientos de población**



- 1 Selecciona el centro de la aldea o la taberna.
- 2 Haz clic sobre la orden "Convocar a 5 campesinos".
- 3 Pulsa el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, desplázalo para seleccionar a los campesinos.
- 4 Pulsa con el botón derecho del ratón sobre su punto de destino.

Esta orden se emplea para transferir población de unos asentamientos a otros, lo que puede ser muy útil en los siguientes casos:



**Evacuación** Si has capturado una aldea enemiga y piensas que va a ser difícil conservarla en tu poder, esta opción te permite poner a salvo a su población civil y conseguir que formen parte de tu bando.

**Repoblación** Cuando la población de una aldea cae por debajo de 10 habitantes (por ejemplo, porque ha sido atacada con catapultas por el enemigo), se considera que ha sido abandonada y su población ya no crecerá. Si deseas recuperarla necesitas trasladar ciudadanos desde otro asentamiento.



## Héroes

En el coliseo se forjan los héroes, los guerreros más valerosos de un ejército. Además de su destreza en combate, su extraordinaria capacidad de liderazgo les permite dirigir grupos de hasta 50 unidades, con las ventajas que ello conlleva. (Consulta el apartado 6.7 del Manual de juego: “Héroes”).

### Manejo de tropas

Para dar órdenes a un grupo basta con dárselas al héroe que lo lidera. Así se facilita el despliegue de las tropas.

### Formaciones

Los grupos asignados a un héroe se pueden disponer en tres formaciones diferentes, lo que supone ventajas tácticas en la batalla frente a unidades desordenadas.

### Experiencia en combate

Parte de la experiencia del héroe pasa a las tropas a él unidas, con lo que una misma unidad posee más experiencia cuando está asignada a un héroe que si actúa independientemente.



Figura 9: Cómo asignar unidades

- 1 Selección de las unidades que van a formar el grupo.
- 2 Pulsa con el botón derecho del ratón sobre el héroe.
- 3 Las unidades se agrupan en torno a su líder.

Cualquier orden que le des al héroe será seguida también por las tropas a él asignadas. Debes tener en cuenta que, si das una orden individualmente a una unidad del grupo, ésta deja automáticamente de pertenecer a él.

- ❖ Dos tipos de unidades, los *liberati* romanos y los *jefes normandos* galos, no pueden ser asignados a un héroe.
- ❖ Si deseas separar a todas las unidades unidas al héroe, selecciona a éste y, a continuación, pulsa el botón “Disolver ejército”.