



Haemimont Games Team
Sofía, noviembre de 2003

Claves de IMPERIVM II - La Conquista de Hispania

1.- IMPERIVM II TE INVITA A DESCUBRIR 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, batallas, personajes y lugares históricos.

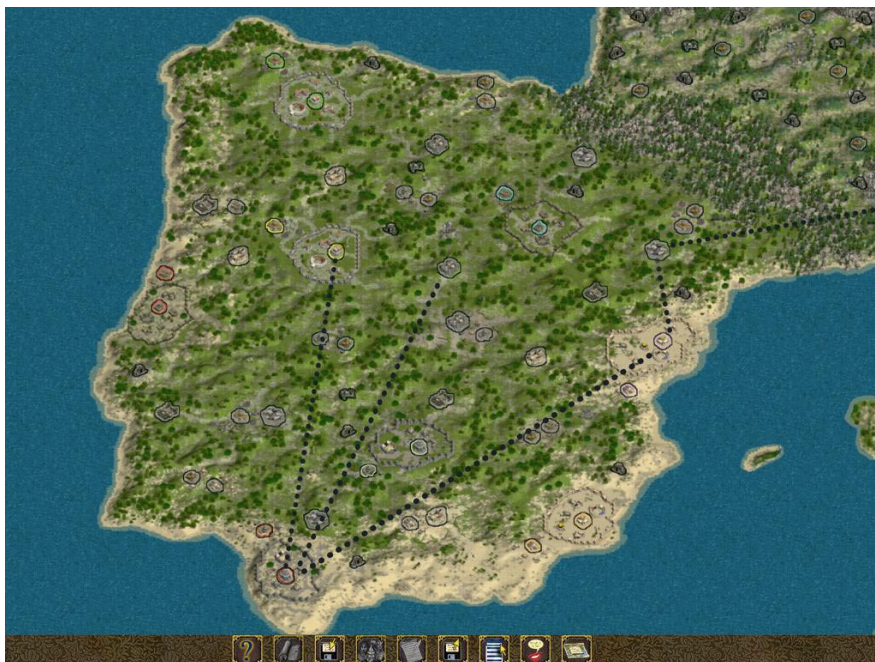


Éste es el concepto RTC (Real Time Conquest). Imperivm II te invita a descubrirlo.

1.1- 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:

- **Olvídate de las tecnologías. Es mucho mejor dar órdenes.**
Algunas son tan poderosas como la “Llamada a las armas”, que en situaciones de alerta convierte en guerreros a toda tu población civil.
- **No construyas edificios, utiliza tu ejército para conquistarlos.**
Si necesitas oro, qué mejor que arrebatarlo a tus enemigos capturando sus fortines.
- **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.



El mapa muestra las rutas de abastecimiento de las tropas cartaginesas en la península Ibérica.

1.2 - 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 II.

El icono sobre las unidades a caballo indica que están haciendo uso de su característica especial, la "carga de caballería".



Los héroes transmiten su carisma y experiencia a las tropas bajo su mando.

- **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.

- **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 honderos contra el héroe enemigo mientras tu caballería atrae la atención de su ejército; o incluso órdenes estratégicas, como exigir un tributo en oro a los fortines bajo tu dominio.

Ordena a tus honderos que dirijan su ataque sobre el héroe enemigo, cuando desactives la pausa táctica.

Ordena a tu caballería que rodee los flancos del enemigo y ataque su retaguardia. En cuanto continúe la partida, entrarán en combate inmediatamente.



Ordena a los arqueros apostados en la colina que ataquen a la infantería enemiga al reanudarse la batalla.

1.3 - Línea argumental basada en hechos, batallas, lugares y personajes históricos.

El asedio de Sagunto, Aníbal y el paso de los Alpes, la rendición de Cartago, la batalla de Cannas a las puertas de Roma... Imperivm II te traslada a fechas y lugares históricos y te ofrece la posibilidad de encarnar a grandes estrategas de la humanidad para cambiar el curso de la Historia. Por ejemplo, puedes ponerte al mando de los guerreros iberos y liderar la resistencia de Numancia frente al ataque de las legiones romanas.

Imperivm II te sumerge en el contexto histórico presentando los personajes, lugares y batallas donde se desarrolla la acción.



La invasión de Sicilia



El paso de los Alpes



El sitio de Numancia

2.- IBEROS Y CARTAGINESES SE SUMAN A ROMANOS, GALOS Y TEUTONES.

La reconocida calidad de la IA “casi humana” de Imperivm, capaz de tender emboscadas u ordenar el repliegue en situaciones comprometidas, se extiende a dos nuevas civilizaciones: iberos y cartagineses.

IBEROS

“Los primeros en ser invadidos, los últimos en ser dominados” (Octavio Augusto). Tenaces y aguerridos, la extraordinaria capacidad de adaptación de los iberos les permite sobreponerse a las condiciones más adversas.



El ejército romano se enfrenta a la dura resistencia ibera en Numancia.

Estas son las unidades iberas más destacadas:

- **Guerrilleros:** adiestrados para actuar en solitario, destacan por su habilidad para ocultarse y sorprender al enemigo.
- **Honderos:** soldados de élite con extraordinaria precisión en el manejo de la honda, una técnica heredada de generación en generación.
- **Hechiceras:** con gran influencia sobre el pueblo ibero, sus poderes ancestrales les convierten en piezas decisivas para la batalla.

CARTAGINESES

Numidas, bereberes, tuaregs, mauritanos... Guerreros de procedencia diversa se incorporan al ejército cartaginés atraídos por el prestigio de estrategias de la talla de Aníbal y por la creencia de que la hegemonía de Cartago durará para siempre.



Las legiones romanas al mando de Escipión el "Africano" avanzan hacia Cartago.

Estas son las unidades cartaginesas más destacadas:

- **Nobles:** sólo los hijos de las familias más influyentes de Cartago pueden formar parte de la Legión Sagrada, un cuerpo de élite magníficamente equipado y entrenado para el combate.
- **Luchadores mauritanos:** aunque carecen de armadura, no dudan en ser los primeros en entrar en combate. Su destreza en el manejo de dos sables infunde terror entre sus enemigos.
- **Elefantes de guerra:** dotados con una fuerza y resistencia prodigiosas, los elefantes se convirtieron en un factor decisivo que inclinó la balanza del lado cartaginés en numerosas batallas.

3.- LA CONQUISTA DE HISPANIA.

3.1 - El modo “Aventura”

Dos campañas que recrean la conquista de Hispania desde las perspectivas cartaginesa y romana, donde los iberos jugaron un papel decisivo para el desenlace final.

- **Las conquistas de Aníbal.**

Métete en la piel de Aníbal, uno de los genios militares más brillantes de la Historia de la humanidad, y conquista Hispania en tu lucha contra Roma. Una ambiciosa campaña que te llevará desde las costas de Cádiz hasta las puertas de la capital del futuro Imperio.



- **Las Guerras Púnicas.**

Roma y Cartago, las dos civilizaciones más poderosas de la Antigüedad, se enfrentan en la península ibérica por la hegemonía del Mediterráneo. La heroica defensa de los iberos alcanzó el punto culminante con el asedio de las legiones al mando Escipión sobre la fortaleza de Numancia, una épica batalla que causó admiración en las legiones romanas y cuyo eco ha llegado hasta nuestros días.



3.1 - El modo "Estrategia"

Te permite recrear los enfrentamientos entre los guerreros iberos, el ejército cartaginés, las legiones romanas y las naciones galas.

En Imperivm II dispones de más opciones que nunca para crear tus mapas. Las encinas en el paisaje mediterráneo, las palmeras en el norte de África... Los nuevos terrenos con su vegetación característica aportan el máximo realismo, reforzado por una orografía que influye en la jugabilidad. Así, por ejemplo, las unidades son más vulnerables cuando se encuentran vadeando un río.

Además se incluyen mapas que recrean las penínsulas Ibérica e Itálica y el norte de África.



4.- LAS HONDAS Y LAS FALCATAS LLEGAN A LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL.

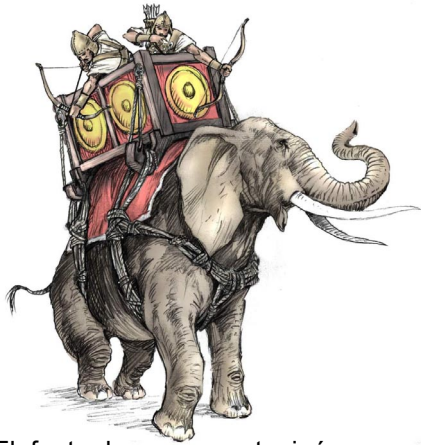
Imperivm II – La conquista de Hispania es el fruto de un intenso trabajo de documentación. Para realizar el diseño de cada campaña se ha consultado extenso material bibliográfico y se han estudiado grabados, esculturas, cerámicas...

Así se han podido incorporar armas como la falcata, espada curva forjada en acero empleada por los pueblos iberos; o la honda, una poderosa arma que manejaban con destreza reconocida los guerreros baleares.



Falcata ibera. Restos encontrados en Almerinilla, Córdoba.

Del mismo modo, los uniformes de las unidades están inspirados en modelos hallados en cerámicas originales y grabados posteriores.



Elefante de guerra cartaginés

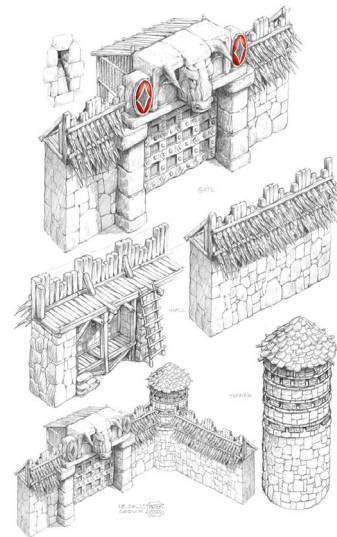
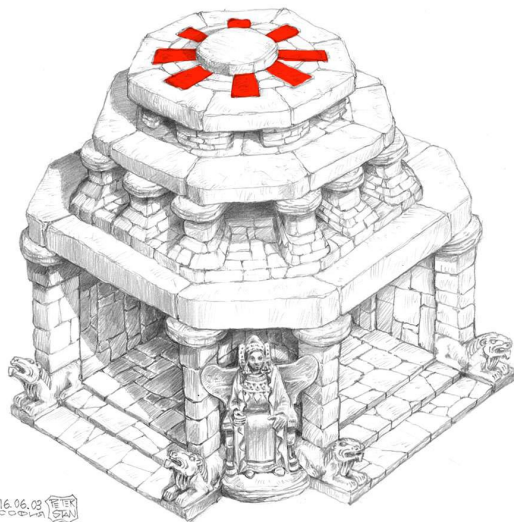


Guerrero balear con honda



Jinete ibero

En el diseño de las nuevas estructuras se han estudiado esculturas, restos arqueológicos y monumentos funerarios que aún hoy perduran, como las ruinas de Numancia, los castros iberos, las damas de Elche y Baza, los toros de Guisando...



Especialmente ardua ha sido la tarea de recopilación de material sobre Cartago, toda vez que apenas quedan vestigios de su civilización. La recreación de los edificios y las unidades cartaginesas se ha realizado a partir de narraciones griegas, relatos romanos y restos arqueológicos.

5.- NOVEDADES Y MEJORAS SOLICITADAS POR LOS JUGADORES.

En el desarrollo de Imperivm II hemos contado con la valiosa aportación de la comunidad internacional y los usuarios registrados en España. Este es el resultado:

1.- Nuevo sistema de control de ejércitos.

Las unidades se manejan de forma independiente sin que por ello queden desvinculadas del héroe que lidera su ejército. Controla hasta el último detalle de la batalla: mientras los infantes numidas aguantan la posición, selecciona los lanceros libios y dirígelos contra el general enemigo...

2.- Los fortines, un elemento clave en tu estrategia.

Dominar el mayor número posible de fortines adquiere una importancia crucial a la hora de la batalla. Imperivm II incluye cuatro tipos:

Fortín de comercio, donde puedes intercambiar víveres por oro.

Fortín del oro, que te permite sacar el máximo rendimiento a tu riqueza.

Fortín de reclutamiento, que adiestra a la población civil para el combate.

Fortín de adiestramiento, que aumenta el nivel de experiencia de tus unidades.



Nuevo fortín de adiestramiento



Nuevo fortín de reclutamiento

3.- Los fortines son la llave del oro.

La orden "Tributos" te permite recaudar una cantidad extra de oro en todos los fortines que se encuentren en el territorio bajo tu control. Cuanto más tiempo haya pasado desde el inicio de la partida, más oro recibirás. Pero piénsalo bien, sólo tendrás una oportunidad.

4.- Funcionalidades que mejoran la jugabilidad.

Los iconos de selección rápida te permiten localizar inmediatamente a las estructuras y unidades que tú determines, mientras que la opción de ocultar árboles deja al descubierto las posiciones del enemigo. Gracias a la opción de "Adiestramiento automático" será más fácil concentrarte en la batalla. Y si te defiendes desde torres y fortines, con la orden "Atacar" podrás fijar el objetivo de tus flechas.

5.- Sabotaje de rutas de suministro.

Ahora puedes interrumpir las rutas de suministro del enemigo apropiándote de los recursos que transporta. Una táctica especialmente efectiva si el adversario está recaudando los tributos en sus dominios.

6.- Nuevas características especiales.

Invisibilidad, furia, regeneración... Comprueba en el interfaz las nuevas características especiales de cada unidad y observa cómo hacen uso de ellas en combate.

7.- Nuevos objetos mágicos y amuletos.

El regalo de los dioses, el botín de guerra, el anillo de los veteranos... Los nuevos objetos mágicos se suman a los ya existentes para enriquecer las posibilidades estratégicas del juego.



Botín de guerra



Anillo de los veteranos

8.- Nuevos efectos de sonido.

Más de 120 nuevos efectos de sonido realizados por los estudios EXA. Por ejemplo, existen hasta 15 registros distintos para dotar de un mayor realismo a las tropas en movimiento.

9.- Sistema automático de Extras.

Actualizaciones, noticias, nuevos mapas, pistas... Basta una conexión a Internet para estar al día de lo que ocurre en la comunidad de Imperivm.

10.- Juego en red e Internet.

Imperivm II incorpora el nuevo sistema de partidas en red e Internet desarrollado por Haemimont Games.

Línea histórica de Imperivm II- La conquista de Hispania

264 A.C.
INVASION
DE SICILIA



Roma desembarca en Mesina y desafía a Cartago por el dominio del Mediterráneo.

238 A.C.
CONQVISTA
DE GADES



Para restaurar su poder tras la derrota en la I guerra púnica, Cartago dirige su mirada hacia las riquezas de Hispania.

219 A.C.
ASEDIO DE
SAGVNTO



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.

218 A.C.
EL PASO
DE LOS ALPES



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 desembarcando en Hispania.

216 A.C.
CANNAS: A LAS
PUERTAS DE ROMA



El genio militar de Aníbal inflige a la maquinaria romana la mayor de las derrotas. Sin embargo, su indecisión a la hora de tomar la ciudad cambia el rumbo de la guerra y quizás de la Historia.

209 A.C.
RENDICION DE
CARTAGO NOVA



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 ibérica.

202 A.C.
BATALLA
DE ZAMA



Asegurado el dominio de Hispania, Escipión el Africano logra la trascendental victoria de Zama en el norte de África.

146 A.C.
CAIDA DE
CARTAGO



La destrucción de la capital cartaginesa da paso a la hegemonía de Roma durante las seis centurias siguientes.

133 A.C.
SITIO DE
NVMANCIA



La heroica defensa de los guerreros iberos causó admiración en las legiones romanas y su eco ha llegado hasta nuestros días.

La línea histórica de Imperivm II contempla más de un siglo de batallas. Cartagineses y Romanos conquistan Hispania en su lucha por la hegemonía en el Mediterráneo.