

Claves de IMPERIVM III Las Grandes Batallas de Roma

1.- IMPERIVM III CONSOLIDA EL INNOVADOR CONCEPTO RTC (REAL TIME CONQUEST / CONQUISTA EN TIEMPO REAL).



- Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar.
- Elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate.
- Línea argumental basada en batallas, personajes y hechos históricos.

Descubre los secretos del concepto RTC en WWW.FXPLANET.COM

Este es el concepto con el que se ha creado IMPERIVM. Un compromiso entre fidelidad histórica y estrategia en tiempo real.

IMPERIVM III consolida el concepto RTC, gracias a la incorporación, por una parte, de importantes novedades que enriquecen la experiencia de juego y, por otra, facilitando el manejo a todos los aficionados a la estrategia.

1.1 Los héroes, más decisivos que nunca



Julio César, Cleopatra, Viriato, Vercingétorix... Auténticos héroes que transmiten su carisma y experiencia a las tropas bajo su mando y marcan la diferencia entre la victoria o la derrota.

En Imperivm III cuentan con 5 habilidades especiales que se combinan de forma exclusiva en cada civilización y que mejoran la capacidad de combate del héroe y la de su ejército.

A medida que ganas experiencia puedes incrementar el nivel de las características especiales.



Distribuye los puntos de experiencia entre cada una de las cinco características especiales para personalizar tu héroe.

1.2 Las características especiales de los héroes ofrecen nuevas posibilidades estratégicas



1º - La **Marcha forzada** de los romanos imperiales: despliega rápidamente tus legiones antes de que el enemigo detecte su presencia.



2º - La **Supervivencia** de los egipcios: aprovecha la extraordinaria resistencia de tus hombres para emprender largas travesías en territorio hostil.



3º - La **Exploración** de los britanos: anticipa los movimientos del ejército enemigo y dispón a tus tropas para tenderle una emboscada.



4º - El **Movimiento evasivo** de los germanos: utiliza la habilidad en combate de los guerreros germanos y contén al grueso del ejército enemigo el tiempo necesario para que tus arqueros tomen posiciones.



5º - La **Resistencia heroica** de los iberos: envía a tus héroes en arriesgadas incursiones en solitario para capturar los centros estratégicos de suministro y garantizar el abastecimiento de las tropas.



6º - La **Proeza** de los galos: confía en el valor de tus hombres para lanzarte al asalto de fortalezas enemigas, aun cuando puedan parecer inexpugnables.



7º - La **Osadía** de los cartagineses: no temas hacer frente a ejércitos más poderosos. El arrojo de tus guerreros les ayudará a obtener la victoria.

1.3 Novedades en el interface de juego para aprovechar al máximo las nuevas características de Imperivm III

De un solo vistazo puedes comprobar los **parámetros de combate** de tus unidades.

El nuevo parámetro de **energía**, adquiere una importancia vital, ya que permite hacer uso de las características especiales.

Todos los iconos llevan asociada una **descripción** de su utilidad.



Puedes conocer rápidamente el **número de bajas** causadas por cualquiera de tus unidades y los **puntos de experiencia** que necesita para subir de nivel.

Utiliza este botón para cambiar entre características especiales del héroe y unidades asignadas.

Fácilmente puedes **controlar** a todos los guerreros asignados a un héroe y, al mismo tiempo, **dar órdenes** a determinadas unidades para realizar una misión específica.

1.4 Sistema de ayuda

Si activas esta nueva opción, recibirás información esencial para avanzar en el juego cada vez que sea el momento necesario o se produzca un hecho relevante.

Así, por ejemplo, la primera vez que descubras unas ruinas, te aparecerá el icono de notificación. Si pulsas sobre él, se desplegará una ventana de ayuda con los trucos y consejos para sacar el máximo partido de ellas.



1.5 Nueva “campaña” de aprendizaje

Te llevará de la mano para conocer a fondo los conceptos básicos de Imperivm, te enseñará a dirigir ejércitos y te desvelará las claves para derrotar al enemigo.

Comienzas la campaña en un campamento de reclutas y terminas asumiendo el mando de las legiones de **Julio César**.



2.º - IMPERIVM CONQUISTA EGIPTO Y SUMA SIETE CIVILIZACIONES



Egipcios, germanos y britanos se unen a romanos, iberos, galos y cartagineses. Además, en Imperivm III, Roma cuenta con unidades exclusivas para los períodos republicano e imperial.



EGIPTO

La civilización egipcia te traslada al esplendor de los tiempos de los faraones. Templos, pirámides, esfinges...

Unidades destacadas:

Carro de Osiris



Tirados por dos caballos, la velocidad y resistencia de los carros egipcios concede a sus arqueros ventaja en el combate.

Guerrero de Anubis



Portando su característica espada curva y cubiertos con la máscara del dios Anubis, son maestros en la lucha cuerpo a cuerpo.

Lanzador de hachas



Entrenados desde jóvenes, la legendaria precisión de los lanzadores de hachas les permite atacar objetivos desde posiciones protegidas.

GERMANIA

El espíritu guerrero de las tribus germanas mantuvo en jaque a Roma durante siglos. Sus continuas incursiones convirtieron la frontera norte en la más peligrosa del Imperio.

Unidades destacadas:

Valkiria



Reclutadas en el santuario de Wotan, las legendarias valkirias sorprenden al enemigo con veloces incursiones a lomos de caballos protegidos con corazas.

Guerrero con maza



De fiero aspecto, su mera presencia infunde el temor entre las filas enemigas. El ataque con maza de los guerreros germanos es letal.

Cazadora



Su capacidad para moverse sin ser descubierta convierte a la cazadora en una baza fundamental para realizar misiones de espionaje y preparar emboscadas.

BRITANIA

El carácter indomable de los guerreros de la isla de Britania y un terreno que juega a su favor son sus grandes bazas para enfrentarse al invasor romano.

Unidades destacadas:

Highlander



Curtidos en las tierras altas de Escocia, por su tenacidad y resistencia acostumbran a formar la primera línea de batalla.

Luchador caledonio



Protegidos por su característico escudo de hierro y bronce, defienden cualquier posición hasta el último aliento.

Centinela



Apostados en las murallas de las fortalezas britanas, alertan de la presencia enemiga y son fundamentales para su defensa.

3.- CINCO SIGLOS DE BATALLAS QUE FORJARON EL IMPERIO MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS

Imperivm III te traslada al siglo III antes de Cristo, cuando la Roma republicana da sus primeros pasos para expandirse más allá de la península Itálica, y te lleva hasta el siglo II después de Cristo, cuando el Imperio alcanza su máximo apogeo.

Durante todo este período histórico podrás ponerte al mando de las legiones de Roma para revivir sus grandes batallas o, si lo prefieres, liderar a sus enemigos en su lucha por la libertad.

3.1 Las Grandes Batallas de Roma



- **Desembarco en África – 204 a.C.**

Cada victoria de Aníbal en el corazón de Italia supone una afrenta al orgullo de Roma.

Para forzar su retirada, el Senado encomienda a Escipión atacar a Cartago en su propio territorio.

El general romano, vencedor de los cartagineses en Hispania, desembarca en el norte de África...

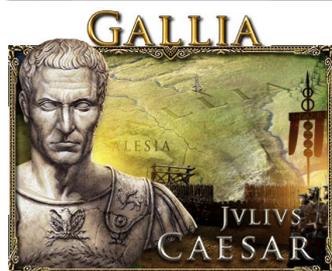


- **El asedio de Numancia – 134 a.C.**

La inexpugnable Numancia se ha convertido en el refugio de la resistencia frente a Roma en la península Ibérica.

Tras 20 años de fracasos, el Senado encomienda a Escipión Emiliano la misión de someter definitivamente la plaza rebelde.

El general romano pone sitio a la ciudad.

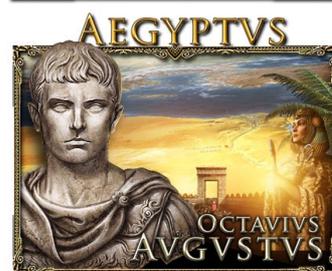


- **El sitio de Alesia – 52 a.C.**

La Guerra de las Galias se encuentra en el momento decisivo.

Cinco legiones, lideradas por Julio César, levantan una empalizada y cercan la plaza fuerte de Alesia. Para defenderse del ejército galo que viene en ayuda de los sitiados, construyen un segundo muro exterior.

El genio militar de César se mide a un ejército diez veces superior en número...



- **Augusto en el Nilo – 31 a.C.**

Marco Antonio, apoyado por Cleopatra, reina de Egipto, anhela el poder absoluto de Roma.

Una ambición que se ve truncada cuando su rival, Octavio Augusto, derrota a la flota egipcia en la batalla de Actium frente a las costas de Grecia.

Tras la victoria, las legiones de Augusto se disponen a desembarcar en el delta del Nilo y tomar posesión de la tierra de los faraones.



- **La conquista de Britania – 77 d.C.**

El noble tribuno Cneo Julio Agrícola es designado gobernador de Britania.

Por expreso deseo del emperador, viaja a la Isla con un doble mandato; pacificar las regiones del sur y mantener alejada la amenaza de los caledonios del norte, expertos en la táctica de la emboscada.



- **Marco Aurelio en Germania – 167 d.C.**

Los germanos rompen la frontera del Imperio y saquean la ciudad romana de Aquilea, en el golfo de Venecia...

El emperador Marco Aurelio no está dispuesto a tolerar esta osadía y se pone al frente del mayor ejército conocido hasta entonces.

El objetivo, expulsar a los invasores más allá del Danubio y acabar de una vez por todas con la amenaza bárbara.

3.2 Los Grandes Desafíos de Roma



- **Aníbal a las puertas de Roma – 216 a.C.**

Al frente de 50.000 hombres, 9.000 jinetes y 37 elefantes, Aníbal cruza los Alpes e invade Italia.

Derrota a las legiones en Tesino, Trebia y Trasimeno y culmina su hazaña con una gran victoria en Cannas.

El ejército cartaginés se encuentra a las puertas de la mismísima Roma...

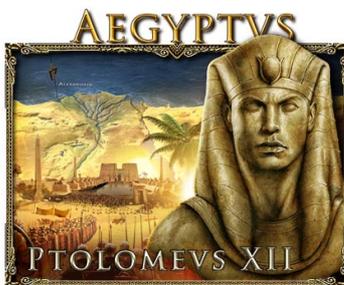


- **Viriato domina Hispania – 146 a.C.**

Viriato es elegido jefe de los lusitanos, la tribu más poderosa de Hispania.

Durante ocho años mantiene en jaque a Roma gracias a su conocimiento del terreno y al dominio de las tácticas guerrilleras.

En su momento de mayor poder, Viriato domina casi por completo la península Ibérica.



- **Egipto en armas – 58 a.C.**

En Egipto, el esplendor de los faraones es tan solo un recuerdo.

Mientras mantiene en el poder al rey Ptolomeo XII, Roma exige al pueblo egipcio unos tributos abusivos.

El descontento se extiende y la revuelta estalla. Egipto se enfrenta a Roma.



- **La batalla de Gergovia - 52 a.C.**

El noble Vercingetorix ha conseguido unificar a las tribus galas y ponerse al frente de la resistencia contra Roma.

Pero luchar por la libertad exige sacrificio. El líder galo arrasa sus propias aldeas para dejar sin víveres a las legiones.

La estrategia da sus frutos y convierte a Vercingetorix en un enemigo temible. César se ve obligado a atacarle en su capital... Gergovia.



- **Arminius, general rebelde – 9 d.C.**

El sueño de Roma es extender sus dominios más allá del Rin, un territorio hostigado por las tribus germanas.

El gobernador Publio Quintilio Varo asume la misión de asegurar una nueva frontera en las orillas del río Elba.

Entre sus filas se encuentra Arminius, un general de origen germano dispuesto a renunciar a Roma para defender a su pueblo.



- **La rebelión de Boadicea – 60 d.C.**

Britania es un hervidero de rebeliones frente a la arrogancia de Roma.

Mientras el gobernador Paulino Suetonio sofoca una revuelta en la isla de Anglesey, la reina de los icenos, Boadicea, se dirige a la capital de la provincia romana.

Ante la tenaz resistencia del ejército imperial, Boadicea se abre paso a golpe de espada.

4. NUEVO MODO CONQUISTA

Crea tus propias batallas enfrentando desde 2 hasta 7 civilizaciones de forma simultánea en los mapas y con los parámetros de juego que tú decidas. Todo un reto.

Además, Imperivm III presenta en exclusiva el modo “Conquista”. Elige tu civilización favorita y conviértela en un imperio conquistando los territorios fronterizos hasta extender tu dominio por todo el mundo conocido.



A) Si eliges a los iberos, el primer paso será desafiar a Cartago en el norte de África o cruzar los Pirineos en dirección a la Galia.

B) Una vez consolidadas estas posiciones. recibirás como recompensa bonificaciones que te permitirán continuar el avance de tus tropas.

C) Por último, marcha sobre Roma. El mayor imperio de la Historia está en tus manos.

5 º - RECONOCIDA INTERNACIONALMENTE, LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE IMPERIVM PLANTEA NUEVOS RETOS

“Imperivm ofrece una combinación de estrategia en tiempo real y juego de rol para los múltiples aficionados a ambos tipos de juego (...) La IA es todo un reto con el que disfruté muchísimo”. PC Gamer.

Espionaje, emboscadas, asedios, ataques simultáneos en varios frentes, retirada y reagrupamiento de tropas... La Inteligencia Artificial (IA) de Imperivm amplía las opciones estratégicas y te plantea retos completamente distintos dependiendo de las civilizaciones que elijas como oponentes.

Así por ejemplo, los germanos son expertos en tender trampas para aprovechar al máximo el factor sorpresa.



Tus exploradores te han informado que la fortaleza germana está prácticamente desguarnecida.



¡No puedes dejar pasar esta oportunidad! Parece que con un contingente reducido de legionarios será fácil tomar la plaza enemiga.



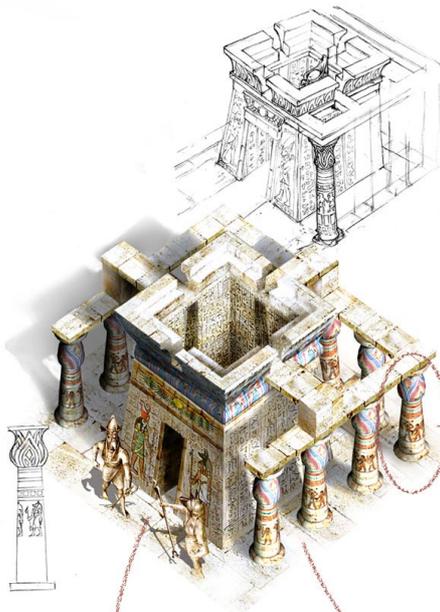
El grueso de las fuerzas germanas, escondido en un bosque cercano, ataca por sorpresa. La trampa ha funcionado y tu ofensiva ha sido neutralizada con facilidad.

6º - LA HISTORIA PROPORCIONA LAS BASES DEL PROCESO CREATIVO

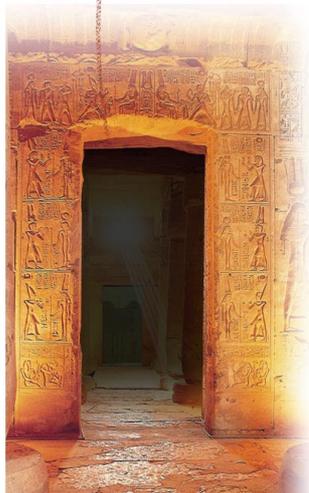
El diseño de Imperivm III – Las Grandes Batallas de Roma se basa en un intenso trabajo de documentación. Material bibliográfico, esculturas, restos arqueológicos... Estas son las fuentes de inspiración de los artistas, que primero trazan los bocetos de las unidades y edificios para después recrearlos en el ordenador.

A continuación, te ilustramos con tres ejemplos el proceso de creación de la civilización egipcia:

Templo de Horus y Anubis



En todo el perímetro se reproduce la columnata y el arquivado distintivos de los templos egipcios.



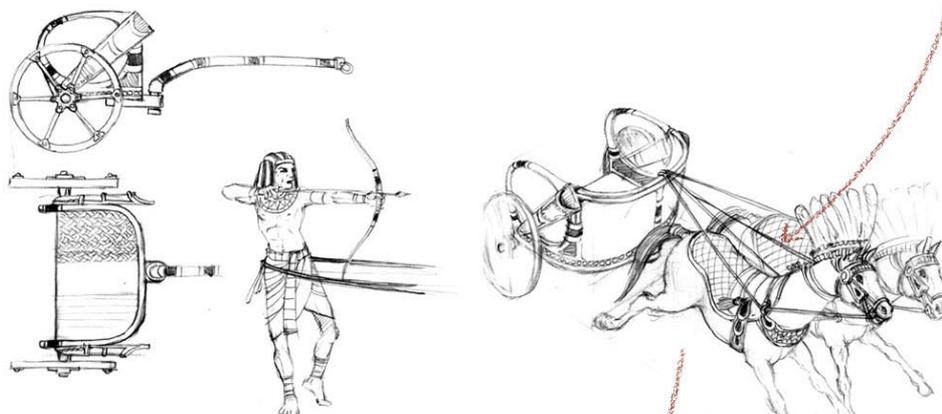
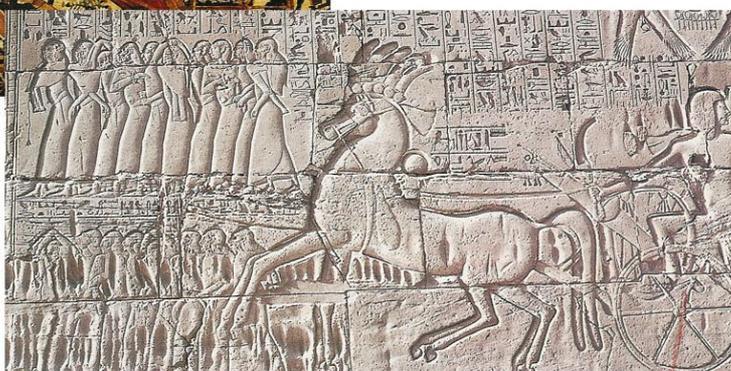
La reproducción de la puerta del templo incluye elementos característicos como los pilonos, el dintel y los relieves policromados con el esplendor que mostraban hace 3.000 años.

Carro de Osiris

En las pinturas en madera estucada de la tumba de Tutankhamón se aprecian la rica ornamentación de los caballos y la ubicación de la aljaba para facilitar el acceso del arquero a las flechas.



Los grabados que representan las campañas de Seti I en el templo de Amón-Ra permiten adivinar la ligereza de la rueda de seis radios y los cordajes que posibilitan el manejo del carro en posición erguida.



Los bocetos muestran el primer esbozo de lo que será la unidad del juego, tomando como referencia los grabados y pinturas de los restos arqueológicos.

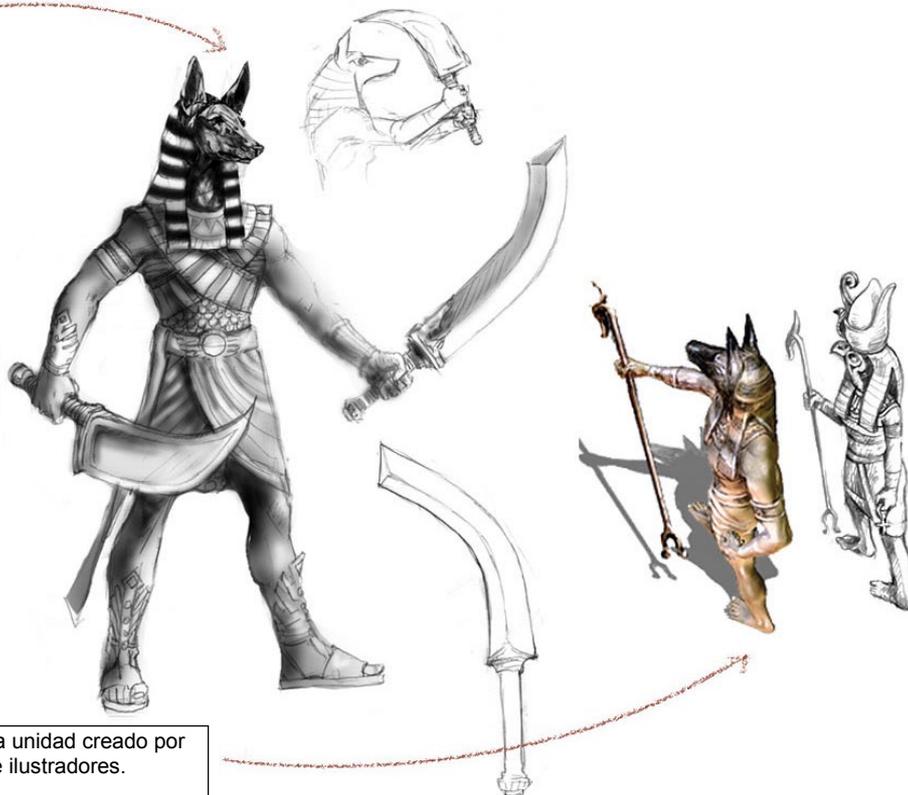


La imagen capturada directamente del juego muestra al carro de guerra egipcio en formación de combate.

Guerrero de Anubis



Restos arqueológicos que representan al dios Anubis



Boceto de la unidad creado por el equipo de ilustradores.



El resultado final del proceso se puede apreciar en estas imágenes del juego.

