

## ATAJOS DE TECLADO

### MAPA DE CAMPAÑA

Menú de opciones = **Esc**  
Des./activar etiquetas de enclaves = **Ctrl + T**  
Des./activar etiquetas de personajes = **Ctrl + N**  
Zoom a la capital = **Inicio**  
Detener movimiento del personaje = **Retroceso**  
Aumentar velocidad de la IA = **Espacio**  
Guardado rápido de partida = **Ctrl + S**  
Carga rápida de partida = **Ctrl + L**  
Mostrar ventana de ayuda = **F1**  
Seleccionar todas las unidades = **Ctrl + A**

### MAPA DE BATALLA

Menú de opciones = **Esc**  
Pausa = **P**  
Correr/caminar unidades = **R**  
Detener órdenes actuales = **Retroceso**  
Des./activar capacidad especial de la unidad = **F**  
Des./activar modo en guardia = **D**  
Des./activar hostigamiento = **S**  
Des./activar fuego a discreción = **A**  
Alternar formación de la unidad (cerrada/dispersa) = **C**  
Ataque alternativo = **Alt + botón derecho del ratón**  
Girar unidad en sentido agujas del reloj = **,**  
Girar unidad en sentido contrario a agujas del reloj = **.**  
Ensanchar formación = **i**  
Estrechar formación = **'**  
Fijar punto de ruta = **Mayús + botón derecho del ratón**  
Mostrar destino de las unidades = **Espacio**  
Agrupar unidades seleccionadas = **G**  
Desagrupar unidades seleccionadas = **G**  
Seleccionar todas las unidades = **Ctrl + A**  
Anular selección de todas las unidades = **Intro**  
Seleccionar toda la artillería = **Ctrl + B**  
Seleccionar toda la infantería = **Ctrl + I**  
Seleccionar toda la caballería = **Ctrl + C**  
Seleccionar todas las unidades de cuerpo a cuerpo = **Ctrl + H**  
Enviar mensaje en multijugador = **T**  
Zoom al general = **Inicio**  
Mostrar ventana de ayuda = **F1**



[www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)



[www.sega.es](http://www.sega.es)



© 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War y el logo de Total War son marcas comerciales o marcas registradas de The Creative Assembly Limited en el Reino Unido y/o en otros países. Publicado por SEGA Publishing Europe Limited. SEGA y el logo de SEGA son marcas comerciales o marcas registradas de SEGA Corporation. GameSpy y el diseño "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. Las demás marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.

MAN-S035-SP

CLAVE DEL CD



# ÍNDICE

¡Ave! Bienvenido a <i>Rome: Total War</i> ™ .....	3
Instalación .....	3
Cómo instalar <i>Rome: Total War</i> .....	3
Las claves de CD .....	4
Así que, ¿no quieras leer el manual? .....	4
Los jugadores experimentados en <i>Total War</i> ™ pueden empezar aquí .....	4
Empezar a jugar .....	6
El menú principal .....	6
El menú "Un jugador" .....	6
El menú "Multijugador" .....	7
El menú "Cargar partida" .....	7
El menú "Opciones" .....	8
El prólogo .....	9
Consejeros .....	9
Pedir consejo .....	10
Campañas .....	10
Cómo empezar con la campaña imperial .....	10
Cómo empezar .....	11
Cómo jugar un turno en la partida de campaña .....	14
Qué hacer con los mensajes y sucesos .....	16
El suceso de Mario .....	16
Cómo se usan los ejércitos .....	17
Movimiento .....	17
Selección de la siguiente pieza .....	18
Terreno .....	18
Emboscadas .....	19
El ataque .....	19
El ataque con ejércitos de apoyo .....	20
Diversos ataques .....	20
Fusión de ejércitos .....	20
División de ejércitos .....	21
Fusión de unidades .....	21
Experiencia de las unidades .....	22
Generales y gobernantes .....	22
Capitanes .....	23
Reclutamiento de mercenarios .....	23
Construcción de fuertes y atalayas .....	23
Cómo gestionar los enclaves .....	24
Los enclaves y el panel de control .....	25
El pergamo del enclave .....	26
¿Quién será el gobernante? .....	28
Construcción de edificios .....	28
Reparación de edificios .....	29
El pergamo de información sobre los edificios .....	29
El pergamo de detalles del enclave .....	29
El pergamo de comercio y los recursos de la provincia .....	30
El explorador de edificios y el árbol tecnológico .....	31
Las maravillas del mundo .....	31
Problemas en los enclaves .....	31

Cambiar de idea .....	31
Cómo instruir unidades .....	32
La pestaña de reclutamiento .....	32
Cómo asediar un enclave o fuerte .....	35
La conquista de enclaves .....	36
Cómo romper un asedio .....	36
Cómo utilizar las flotas .....	37
Cómo utilizar espías .....	39
Cómo utilizar los diplomáticos .....	39
Cómo utilizar los asesinos .....	41
Cómo gestionar los enclaves de forma automática .....	41
Cómo evitar la bancarrota .....	42
Cómo administrar tu facción .....	42
Séquitos: personajes auxiliares .....	45
Cómo tratar con el Senado .....	46
Cómo obtener ayuda .....	47
Cómo cambiar las opciones de juego durante la partida .....	47
<b>Batallas .....</b>	<b>48</b>
El pergamo de despliegue de la batalla .....	48
Atacantes y defensores .....	48
Cómo desplegar tus tropas .....	49
Cómo utilizar el panel de control del campo de batalla .....	50
Cómo controlar la cámara del campo de batalla .....	54
Cómo moverse y atacar .....	55
Cambiar la formación de la unidad .....	57
Cambiar la orientación de la unidad .....	57
Puntos de ruta .....	57
Actividad de la unidad .....	58
Dar órdenes a unidades de artillería .....	59
Cómo utilizar más de una unidad .....	59
Agrupar unidades .....	60
Cómo aprovechar al máximo las capacidades de unidad .....	62
Cómo asaltar un enclave o fuerte .....	64
Cómo enfrentarse a las emboscadas .....	68
Cómo utilizar refuerzos y aliados .....	68
<b>Batallas personalizadas .....</b>	<b>70</b>
Elegir condiciones .....	70
Personalizar la batalla .....	72
Personalizar ejército .....	73
<b>Partidas multijugador .....</b>	<b>75</b>
Configurar una batalla multijugador .....	76
Ser el anfitrión de una partida .....	76
Unirse a una partida .....	77
Tras la batalla .....	77
<b>Créditos .....</b>	<b>78</b>
<b>Contrato de licencia de software .....</b>	<b>79</b>
<b>Garantía .....</b>	<b>80</b>
<b>Asistencia Técnica .....</b>	<b>80</b>

# ¡AVE! BIENVENIDO A ROME: TOTAL WAR™

**Rome: Total War** es un juego de guerra a tiempo real, de construcción de imperios, de política y de traiciones que cubre centenares de años, desde las Guerras Púnicas hasta la instauración de los emperadores romanos, desde el año 270 a.C. hasta alrededor del 14 d.C. Durante este periodo Roma conquistó el mundo mediterráneo y gran parte de Europa y estableció un imperio que duraría siglos, un imperio cuyos ecos llegan hasta hoy día. Éste es el mundo de Aníbal, de Julio César, de Cleopatra y de muchos más. Es un mundo de soldados, gladiadores, emperadores, tiranos, monstruos y locos. Es un mundo rico y emocionante que espera a un conquistador: tú.

## INSTALACIÓN

Cerciórate de que tu ordenador utiliza Windows® 98 SE o una versión posterior de Windows.

**Rome: Total War** no es compatible con Windows 98 ni versiones anteriores del mismo ni otros sistemas operativos. **Rome: Total War** también necesita los últimos controladores compatibles con DirectX® 9.0c para la unidad de DVD-ROM, las tarjetas de sonido y de video, y para cualquier otro periférico. Si tienes algún problema con el funcionamiento del programa, es muy probable que unos controladores desfasados sean la causa.

### Cómo instalar **Rome: Total War**

1. Antes de instalar, cierra todas las demás aplicaciones.
2. Inserta el DVD de **Rome: Total War** en la unidad de DVD-ROM. Si tienes activada la función de reproducción automática, aparecerá la pantalla de presentación. Si no está activada dicha función, basta con que hagas doble clic en **Mi PC** y luego otro doble clic en la unidad de **DVD-ROM** para iniciar el programa de instalación del juego. En la pantalla de presentación, haz clic en el botón **Instalar** para empezar y luego sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.
3. Después de instalar **Rome: Total War**, el ordenador instalará DirectX 9.0c de Microsoft (si es necesario). Cuando termine la instalación de DirectX es probable que debas reiniciar el ordenador. Para más información sobre DirectX 9.0c, consulta el archivo de "Ayuda" pertinente.
4. A continuación, podrás iniciar **Rome: Total War** desde el menú **Inicio** o si haces clic en **Jugar**, en la pantalla de presentación del DVD. Ten en cuenta que, para poder jugar a **Rome: Total War**, debes tener en todo momento el DVD del juego en la unidad de DVD-ROM.

## Las claves de CD

El ejemplar del juego te ha llegado con una clave de CD que se encuentra en la contraportada del manual. Cuando instales el juego tendrás que introducir dicha clave. La clave de tu CD es única y sin ella no podrás jugar. Introduce la clave exactamente como aparece en la contraportada del manual.

Guarda la clave de tu CD en un lugar seguro y lejos de miradas indiscretas, por si tuvieras que reinstalar el juego. No le proporciones la clave de tu CD a nadie más, porque de lo contrario puedes tener problemas en las partidas multijugador. Si pierdes tu clave de CD, no se te facilitará otra.

## ASÍ QUE, ¿NO QUIERES LEERTE EL MANUAL?

Creemos que leer el manual es una buena idea. Si nunca has jugado a **Total War™**, el manual está lleno de información que te será útil.

Pero quizás eso no sea de tu agrado, poderoso César.

Así que, en vez de leer el manual (pero antes de empezar a conquistar el mundo), nos gustaría que hicieras una sola cosa: jugar el **prólogo**. También te recomendamos que leas el apartado del manual que habla del prólogo, así como el de los **consejeros**.

Cuando empiece el juego, haz clic izquierdo en **UN JUGADOR** y, a continuación, clic izquierdo en **PRÓLOGO**. Basta con que leas la pantalla introductoria, hagas clic en la **flecha** que hay en la esquina inferior derecha y sigas las instrucciones y consejos que te den. En menos que canta un gallo tus enemigos temblarán aterrados.

El prólogo es una introducción a los conceptos básicos del juego. Más tarde podrás regresar al manual para obtener más información. Buena suerte, ¡y que las diosas Fortuna y Victoria te sean propicias!

## LOS JUGADORES EXPERIMENTADOS EN TOTAL WAR PUEDEN EMPEZAR AQUÍ

Si ya has jugado a **Medieval: Total War™** o **Shogun: Total War™**, estarás tentado a empezar directamente con **Rome: Total War**. Al fin y al cabo, ya sabes cómo funciona todo esto. Es un juego de la serie Total War: va a ser coser y cantar.

Si pasas directamente a jugar **Rome: Total War**, descubrirás que han cambiado cosas respecto a **Medieval: Total War**. Unos instantes después, puede que un bárbaro esté bebiendo en tu cráneo y riéndose.

Los cambios más importantes introducidos en **Rome: Total War** son:

- Se hace clic izquierdo en una unidad para seleccionarla y luego clic derecho en el lugar al que se quiera que vaya. Esto se aplica en el mapa de campaña y durante la batalla.
- En el mapa de campaña, cada agente, ejército y flota tiene un máximo de movimiento. Al seleccionarlas, estas piezas quedan rodeadas por un área resaltada que muestra lo lejos que pueden moverse.
- Los miembros de las familias pueden contratar mercenarios cuando no están en el campo de batalla. También son capaces de construir atalayas y fuertes. Hacer esas dos cosas cuesta dinero.
- Los ejércitos, agentes y flotas ya no se limitan a estar "en" una provincia o área marítima. En su lugar, cada uno de ellos ocupa un lugar específico en el mapa. No basta con estar en la misma provincia para entablar una batalla. Tendrás que desplazarte hasta el ejército o enclave enemigo para atacarlo. De igual modo, deberás poner a un agente encima de otra pieza para poder utilizar sus capacidades especiales.
- Ahora, las flotas pueden transportar ejércitos y agentes. Mueve hasta una flota para embarcar en ella y ordena que ésta vaya a una casilla costera para que desembarquen los pasajeros.
- De vez en cuando aparecerá un consejero que te dará pistas y consejos sobre la partida y lo que se está cociendo en ella. ¡Te recomendamos que prestes atención!
- Lo que puede producirse en un enclave está estrechamente relacionado con su tamaño y su nivel del gobierno. En un enclave solo pueden entrenarse unidades cuando en él hay hombres que llamar a filas.
- Cuando lleves una facción romana, al principio de la partida tendrás aliados (el Senado y dos familias más). Tarde o temprano, otros romanos se volverán contra ti en una pugna por el dominio absoluto de Roma. Obviamente, siempre puedes tomar "represalias" de forma anticipada.
- El Senado te encargará misiones de vez en cuando si llevas una facción romana. Suele valer la pena terminar primero esas misiones para mantener la buena predisposición del Senado y obtener las posibles recompensas.
- Un clic en el botón de **ayuda** (el signo de interrogación) que hay en los pergaminos de información hace que aparezca la ayuda de juego. El botón de **ayuda** y los consejeros son de gran utilidad a la hora de aprender a jugar.

Bueno, ya has contenido bastante tus ardientes deseos de conquista y saqueo. Ahora, ponte a jugar. ¡Buena suerte con tus conquistas! Pero no te fies ni un pelo de los griegos, galos o cartagineses. Y, cuando te enfrentes a los elefantes en combate... ¡que el pánico no se apodere de ti!

# EMPEZAR A JUGAR

## El menú principal

- **Un jugador** - Te lleva al menú Un jugador, que se explica con detalle en el apartado siguiente de este manual.
- **Continuar campaña** - Carga automáticamente la partida de la campaña que se haya guardado más recientemente y te permite proseguir tus conquistas.
- **Multijugador** - Consulta el apartado sobre partidas multijugador de este manual para obtener más detalles sobre éstas.
- **Cargar partida** - Te deja continuar entre las partidas previamente guardadas que haya.
- **Opciones** - Aquí se configuran los ajustes de imagen, sonido y juego de *Rome: Total War*. Para obtener más información, consulta el apartado sobre opciones de juego.
- **Salir** - Para abandonar *Rome: Total War* y salir a Windows®.



Aquí, como en todas las pantallas de menú, las opciones que no estén disponibles se verán "sombreadas" y no podrás hacer clic en ellas para que aparezca un nuevo menú.

## El menú "Un jugador"

Es donde escoges el estilo de partida para un jugador que quieras jugar.

- **Prólogo** - Empieza aquí a jugar a *Rome: Total War*. Este tutorial te presenta el sistema de juego de forma rápida y sin dolor; bueno, ¡sin dolor excepto para el enemigo!
- **Campaña imperial** - Es la experiencia más completa de *Rome: Total War*, pues para ti representa la oportunidad de conquistar todo el mundo de la Antigüedad. Levanta un imperio y libra batallas para conseguir la dominación mundial.
- **Batalla histórica** - Esta opción hace que aparezca una selección de las batallas más famosas que tuvieron lugar en el marco histórico de *Rome: Total War*. En algunas de las batallas, puedes elegir el ejército que quieras dirigir.
- **Batalla personalizada** - Creas una batalla entre dos ejércitos, en el campo que elijas, y la libras a continuación. Es una buena manera de probar nuevas tácticas y practicar tu capacidad para el mando en el campo de batalla.



- **Batalla rápida** - Es la manera más rápida de combatir en *Rome: Total War*. Se te pone al frente de un ejército y debes echar al enemigo del campo de batalla: ¡una manera excepcional de poner a prueba tus dotes de mando!

Si haces clic en la flecha **en forma de "U"** que hay en la esquina inferior izquierda, regresarás al menú anterior. Esta flecha de retorno aparece en muchas pantallas del juego y siempre te lleva de vuelta a la pantalla anterior. La tecla **Retroceso** también te devuelve al menú anterior siempre que veas la flecha con forma de "U" en pantalla.

Las opciones que no estén disponibles aparecerán sombreadas.

## El menú "Multijugador"

- **Batallas online** - Lucha contra oponentes de cualquier lugar del mundo mediante GameSpy. Necesitarás una conexión de banda ancha a Internet para usar este servicio.
- **Batallas en LAN** - Libra batallas en tu LAN (red de área local). Todos los jugadores necesitan tener instalado *Rome: Total War*.
- **Cambiar la clave de CD** - Haz clic aquí para cambiar la clave de CD utilizada en batallas multijugador. Quizá te interese hacer esto para que dos (o más) personas puedan usar el mismo PC, cada una con su propia clave de CD.



Las opciones que no estén disponibles aparecerán sombreadas. Encontrarás mucha más información sobre todos estos temas en el apartado **Partidas multijugador** del manual.

## El menú "Cargar partida"

Las opciones de esta pantalla te permiten cargar una partida guardada previamente.

- **Cargar partida de campaña** - Para volver a cargar una campaña. La partida guardada automáticamente será la que se haya jugado más recientemente en tu ordenador.
- **Cargar batalla personalizada** - Vuelve a jugar tus batallas personalizadas favoritas cuantas veces quieras. El sistema de batallas personalizadas te permite guardarlas para jugarlas una y otra vez.
- **Cargar repetición de batalla** - Revive tus mayores triunfos. Al final de cada batalla personalizada, puedes guardar la acción para volverla a ver posteriormente. Tendrás el control de una vista de cámara independiente sobre el campo de batalla.

## El menú "Opciones"

Este menú te permite ajustar el juego para un mejor rendimiento de tu ordenador y escoger las preferencias personales del aspecto del juego. Tras instalar **Rome: Total War**, éste se ajusta automáticamente (basándose en la configuración de tu PC) al rendimiento óptimo, pero esto no tiene por qué corresponderse exactamente con tus preferencias. Si haces clic en cualquier apartado, pasarás al submenú apropiado:

- **Ajustes de video** - Haz clic en las flechas que señalan hacia abajo para que aparezca una lista de opciones en cualquiera de los cuadros de diálogo. Selecciona la opción que quieras de la lista con solo hacer **clic izquierdo** en ella. Haz **clic izquierdo** en la casilla de selección para des./activar la característica gráfica correspondiente.
- **Ajustes de sonido** - Haz clic en los controles deslizantes para configurar cada elemento sonoro del juego según tus gustos personales. El control deslizante "Volumen general" afecta al volumen de todos los sonidos en conjunto. Los demás configuran la mezcla de sonidos del juego. Una vez más, puedes hacer **clic izquierdo** en las casillas de selección, en la parte inferior de la pantalla, para activar o desactivar cada opción por separado.

**Nota:** EAX® ADVANCED HD™ proporciona efectos de sonido realistas para simular con precisión las propiedades sonoras de los distintos entornos acústicos de **Rome: Total War**. Los modelos acústicos de EAX ADVANCED HD se actualizan dinámicamente a medida que te mueves por el juego. Por ejemplo, los ruidos surgidos en un bosque tienen un sonido y una reverberación distintos a los que se oyen en una región llana, en la que hay menos eco y éstos son más directos. Solo la gama de tarjetas de sonido Audigy® Sound Blaster® de Creative® es capaz de sacarle el máximo partido al audio con EAX ADVANCED HD.

- **Ajustes de control** - Puedes modificar los atajos de teclado para adaptarlos a tu manera de jugar. Haz doble clic en cualquier elemento de la lista de teclas y luego pulsa la tecla (o teclas) que quieras usar para esa función. También puedes pulsar las teclas MAYÚS, CTRL y ALT en combinación con cualquier otra para crear un atajo. También puedes recuperar la asignación original en cualquier momento.
  - Haz **clic izquierdo** en el icono de la esquina inferior derecha para cargar y guardar las asignaciones de teclas. Si encuentras una combinación que te guste en particular, te recomendamos que la guardes. Haz clic en el cuadro de diálogo, en la parte inferior de la pantalla, y escribe un nombre para el archivo de los ajustes.
- **Ver los créditos** - Una lista de los dioses, emperadores, gobernantes y tantos y tantos esclavos que son los responsables de que este gran producto haya llegado a tus manos.

Como siempre, si haces clic en la flecha en forma de "U" que hay en la parte inferior izquierda de cada pantalla volverás al menú anterior.

# EL PRÓLOGO

La campaña "Los hijos de Marte" es una introducción al mundo de *Rome: Total War*. Tu cometido consistirá en poner a la familia de los Julios en una posición de poder mediante la conquista de los vecinos de Roma. Así se llega a la grandeza en *Rome: Total War*: atacando a los enemigos exteriores y ganando reputación por ello.

Cuando estés listo para empezar, haz clic en la flecha de la esquina inferior derecha de la pantalla. La partida comenzará con uno de tus dos consejeros, una mujer llamada Victoria, explicándote un poco sobre ella y su cometido en el juego. Todo lo que necesitas para empezar a jugar es seguir las instrucciones y consejos que te dé.

Si decides que no quieres jugar el prólogo hasta el final, solo tienes que pulsar la tecla **ESC** para que aparezca el pergamo del menú para salir de la campaña, aunque te recomendamos que lo juegues completo al menos una vez.

## CONSEJEROS

Los consejeros son la ayuda más valiosa que tienes para aprender a jugar a *Rome: Total War* (como ya sabrás si has jugado el prólogo).

Mientras juegas la partida, son los primeros a quienes debes acudir en busca de ayuda; además, no pierden de vista lo que está ocurriendo y así pueden aparecer en el momento adecuado y darte pistas y consejos útiles e información en general.



**Victoria** (llamada así en honor a la diosa romana del triunfo) es la consejera de campaña. Te dará consejos sobre producción, reclutamiento, gestión del imperio, diplomacia, tratos con el Senado, comercio y demás.



**El centurión Marco** es el consejero en el campo de batalla. Aparte de ofrecerte su opinión sobre las tácticas del enemigo, no perderá de vista problemas potenciales tales como enviar unidades a situaciones peligrosas. Y es que no le gusta nada ver cómo alguien ordena cargar a la caballería directamente contra unas lanzas bien afiladas.

Cuando un consejero tenga algo importante que decirte, su retrato empezará a brillar. Haz clic en el **consejero** para ver sus comentarios.



El botón **Voces** hace que aparezca o no en pantalla el texto del consejo actual. En algunos casos, puedes pedirle al consejero que no repita una sugerencia en particular si haces clic en la casilla de selección que hay debajo del texto.



Haz clic en el botón **Muéstramelo** para que el consejero te enseñe cómo llevar a cabo una acción del juego.



El botón de la **Lupa** te muestra el lugar relevante para el consejo que se te ofrece.



El botón **X** hace que desaparezca el consejero. Pulsar la tecla **ESC** sirve para eso mismo.

Los botones que no sean apropiados para el consejo que te den aparecerán sombreados y no podrás seleccionarlos. Por ejemplo, algunas veces no te podrán enseñar a hacer nada.

## Pedir consejo



En la partida de campaña hay varios paneles que incluyen un botón de consejero. Puedes hacer clic en dicho botón para obtener el consejo apropiado sobre lo siguiente que debas hacer en la partida. Por ejemplo, Victoria te dirá qué unidad cree que es mejor entrenar si haces clic en el botón de consejero en el panel de reclutamiento.

## ■ Preferencias sobre los consejos

Después de haber jugado un poco, quizás pienses que ya no necesitas más consejos. Ve al menú **Opciones**, al inicio del juego, o pulsa **ESC** mientras estés en el mapa de campaña y selecciona **Opciones** en el menú de fin de la partida. Se te dará la posibilidad de alterar el nivel de consejos.

Para cambiar el nivel de consejos que recibirás, ve al menú **Ajustes del juego** y escoge el nivel apropiado, de **alto** a **ninguno**. Tus consejeros recuerdan lo que te han dicho, por tanto, si quieres volver a oír un consejo, haz clic en la casilla de selección **Reiniciar consejero**, en el mismo menú. Cuando lo hayas hecho, los consejeros darán por supuesto que eres un nuevo jugador y te ofrecerán información y consejos de acuerdo a ello.

# CAMPAÑAS

El juego en *Rome: Total War* se divide claramente en **campañas** y **batallas**. Ambas partes del juego están estrechamente unidas, de modo que las acciones que realices al jugar la campaña (como construir edificios, instruir unidades o nombrar generales) tienen gran trascendencia en el campo de batalla. Esta parte del manual se centra en las **campañas**. Más adelante hablaremos de las **batallas** y de cómo sacarles el máximo partido.

## Cómo empezar con la campaña imperial

El menú **Campaña imperial** te permite seleccionar y configurar todas las opciones que quieras para una campaña: a quién controlas, lo difícil que ha de ser la partida y cómo quieres ganarla. Esta pantalla te permite hacer lo siguiente:

- Seleccionar el **nivel de consejos** para la inminente campaña. Esto se hace en la lista desplegable que aparece al hacer clic en la flecha que apunta hacia abajo, en el recuadro de texto.

Te recomendamos que lo dejes en el valor alto hasta que estés cómodo jugando.

- Seleccionar la **dificultad de la batalla y de la campaña** en las listas desplegables respectivas. Puedes escoger el nivel del desafío para cada aspecto del juego, y ambos no tienen por qué estar configurados igual.
- Hacer clic en la casilla de selección **Batallas al estilo arcade**, si quieres que los combates están simplificados y más orientados a la acción. Muchos ajustes de realismo se apagan automáticamente si eliges esta opción.
- Haz clic en la casilla de selección **Campaña corta si solo** quieres centrarte en destruir ciertas facciones, o sobrevivir a ellas, en lugar de conquistar el mapa completo.
- Hacer clic en uno de los iconos del **escudo de una facción**, a la derecha, para elegir a las personas que llevarás a la grandeza, la gloria y un imperio poderoso. El mapa cambiará para mostrar dónde empiezan, y el texto te proporcionará una vista rápida de sus puntos fuertes y débiles. Cuando empieces a jugar por primera vez, solo podrás elegir facciones romanas: las restantes estarán a tu disposición en partidas posteriores.
- Haz clic en la **flecha** de la esquina inferior derecha para empezar a jugar.

## ■ Cómo ganar

Si estás jugando con una de las facciones romanas (los Brutos, los Julios o los Escipiones), la condición básica de victoria de la partida es conquistar Roma y la mayor parte del mundo. No es tan fácil como parece. Terminarás luchando con las fuerzas del Senado y las demás facciones romanas.

Si juegas con cualquier otra facción que no sea romana, la condición básica de victoria de la partida es muy sencilla: conquistar el mundo.

Si no quieres alargar mucho la partida, haz clic en la casilla de selección **Campaña corta**.

Cuando te hayas decidido, empieza a jugar. En el momento en que ganes, los campesinos te aclamarán, sonarán los clarines y (probablemente) sucederán cosas maravillosas. Y disfrutarás del placer inestimable de haber aplastado a tus enemigos, verlos correr ante ti y oír el lamento de sus mujeres. Guay, ¿eh?

## Cómo empezar

Cuando empieces a jugar la campaña de *Rome: Total War*, habrá muchas cosas de las que ocuparse. Los **consejeros** adscritos a la partida estarán allí para ayudarte, pero aun así tendrás un buen montón de información en que pensar. Entonces, ¿por dónde se empieza?

Todo lo que aparezca en pantalla estará allí para ayudarte a llevar tu prometedor imperio. La pantalla se divide en dos áreas principales: una vista del mapa de campaña y el panel de control, en la parte inferior de la pantalla.

## ■ Cambio del punto de vista

Puedes cambiar la vista que tienes del mapa de campaña de muchas maneras distintas:

- Llevando el cursor hasta el borde de la pantalla (sin hacer clic) para que la vista del mapa de campaña se desplace en esa dirección.
- Mediante las teclas numéricas 1, 2, 3 y 5 del teclado, para mover el punto de vista. Las teclas de flechas sirven para lo mismo.
- Mediante la rueda del ratón (si la tienes), para acercar o alejar la cámara sobre el mapa.
- Haciendo **clic izquierdo** en el minimapa, para desplazar el punto de vista a esa parte del mapa de campaña.
- A medida que muevas el cursor por el mapa de campaña irán apareciendo textos informativos que identificarán y explicarán los accidentes del terreno y las piezas que haya en el mapa.



## ■ Lo que se ve

Cuando empieza la partida, la vista sobre el mapa de campaña siempre está centrada en tu capital. Tus fuerzas y agentes están colocados en algún lugar dentro de tus fronteras, que están señaladas con el color de tu facción.

- Las **áreas oscuras** del mapa son las que "no puedes ver" porque no tienes ejércitos o agentes cerca de ellas.
- Se mostrará el nombre de cada **enclave** del que tengas noticia, junto con un estandarte que te informa de a quién pertenece. Algunos estandartes también indican la fuerza de la guarnición. Tus enclaves tienen un resumen debajo del nombre que te proporciona una información rápida sobre ellos. Uno de éstos será tu capital, que es tu mejor enclave y el más defendido.
- Los **ejércitos** se representan mediante soldados con un estandarte que indica la fuerza del ejército. Algunos ejércitos tienen estrellas que indican la capacidad de mando de su general.
- Los **agentes** son los espías, diplomáticos y asesinos.
- Los **navíos** representan flotas. Éstas se utilizan para limpiar de piratas las rutas comerciales, llevar ejércitos por el mar y atacar a las flotas enemigas.

Siempre que selecciones algo, el **panel de control** de la parte inferior de la pantalla cambiará.

Si quieras saber el nombre de una provincia o región, haz primero **clic izquierdo** en un espacio vacío del mapa del mundo de juego (para eliminar todas las selecciones). Luego mantén pulsado el **clic derecho** en un espacio vacío de la provincia en la que estés interesado. Se te mostrará el terreno que contiene, el icono de la facción que la posee y el nombre de la provincia.

## ■ Cómo dominar el panel de control

En la partida de campaña, el panel de control es un elemento importante para llevar las riendas de tu imperio. A medida que selecciones y utilices los diferentes elementos del juego, el panel cambiará para ofrecerte las opciones y la información correspondientes.

Todos los componentes del panel de control (los botones redondos y las pestañas) tienen asociados textos de información rápida que te explican para qué sirven.

El **minimap** muestra todo el mundo de juego. Cuando el cursor esté encima de una provincia del minimapa, se mostrará la información de su nombre y el de la facción que la posea. Para que eso suceda, deberás tener una cierta presencia allí o tendrás que intercambiar información sobre el mapa por medios diplomáticos.

## ■ Las pestañas del panel de revista

En el panel de revista central hay cuatro pestañas. Éstas te permiten alternar entre los distintos elementos de un enclave, ejército o flota. También puedes hacer **clic derecho** en ellas para que aparezcan resúmenes de todo tu imperio:

- Haz **clic derecho** en la pestaña del **ejército/armada** (la que hay más a la izquierda) para que aparezca el **pergamino "Fuerzas militares"**. Éste consiste en una lista de todas tus fuerzas. Haz **clic derecho** en cualquier ejército o armada para ver más detalles sobre él.
- Haz **clic derecho** en la pestaña del **pueblo/ciudad** (segunda desde la izquierda) para que aparezca el **listado de enclaves**. Haz **clic derecho** en cualquier pueblo o ciudad de esa lista para ver los detalles pertinentes.
- Haz **clic derecho** en la pestaña de los **agentes** (la tercera desde la izquierda) para que aparezca el **pergamino "Agentes"**. Haz **clic derecho** en cualquiera de esos personajes para ver sus detalles.
- La cuarta pestaña no tiene ninguna función asociada al **clic derecho**.

## ■ El panel de revista

El panel de revista central (junto con los grandes botones de entrenamiento y construcción) cambia dependiendo de si se ha seleccionado un ejército, una flota o un enclave.

- Las **pestañas** que hay a lo largo de la parte superior del panel te permiten ver los diferentes aspectos del elemento seleccionado en el mundo de juego, y también puedes hacer **clic derecho** en una pestaña para que aparezca el estado de las facciones.
- Haz **clic derecho** en cualquier ficha de unidad del panel de revista para que aparezca más información.
- Si una pestaña aparece sombreada, es que no te puede aportar nada relevante sobre la unidad, flota, enclave o agente que hayas seleccionado.
- En las pestañas que muestren **unidades militares**, **naves** o **agentes**, puedes seleccionar una **ficha de unidad** individual en el panel de revista si haces **clic izquierdo** en ella. A continuación, podrás arrastrar y soltar el elemento seleccionado en un punto del mundo de juego, y las fuerzas o agentes afectados se moverán allí.

- Puedes hacer selecciones múltiples si mantienes pulsada la tecla **CTRL** y vas haciendo clic **izquierdo** en cada ficha de unidad hasta que tengas todas las que quieras. También puedes pulsar **Ctrl + A** para seleccionar todas las unidades.
- También puedes hacer selecciones múltiples si eliges una ficha de unidad, mantienes pulsada la tecla **MAYÚS** y seleccionas una segunda ficha. Todas las fichas de unidad que se encuentren entre la primera y la segunda quedarán seleccionadas.

## Cómo jugar un turno en la partida de campaña

**Rome:** Total War es un juego en el que compensa pararse a pensar un poco para alcanzar la victoria. Es buena idea tener presente la estrategia general de lo que te gustaría hacer: pregúntate, por ejemplo, cuándo quieras atacar a los galos. ¿Por dónde? ¿Invadirás Sicilia? ¿O te dirigirás a las provincias balcánicas? Responder a preguntas como éstas te ayudará a pensar en las metas que quieras alcanzar.

Con algún tipo de plan motor (aunque sea tan sencillo como "defender lo que es mío") podrás afrontar cada turno con un objetivo en mente y hacer cosas para que tu creciente imperio sea más fuerte y próspero.

### ■ Misiones del Senado

Al ser una facción romana, de vez en cuando el Senado te encargará misiones. Queda en tus manos decidir si acatas o no sus deseos.

A la hora de decidir si le haces caso o no, vale la pena que te preguntes si tienes los recursos y el tiempo necesarios para llevar a cabo la misión.

- Si te han pedido que conquistes un sitio, ¿podrás hacerlo sin debilitar tus fuerzas en los demás lugares? ¿O acaso vale la pena conquistarlos como primer paso a algo mucho mayor?
- Si te han pedido que llegues a un acuerdo diplomático con una facción, pregúntate si te interesa que ésta se sienta a salvo durante un tiempo. Un acuerdo comercial, por ejemplo, puede reportarte ingresos adicionales.

Por supuesto, nadie te obliga a obedecer: por ello, si quieras ignorar al Senado, puedes hacerlo. De ser así, el Senado empleará sus poderes contra tu facción. Consulta el apartado Cómo tratar con el Senado para obtener más información.

### ■ Los enclaves

Es una buena idea (al menos al principio) que cada turno revises todos tus enclaves y cuides de ellos con todo el cariño. Cuando tu imperio no es muy grande, tienes que sacar el máximo partido de cada enclave que tengas.

Hay unas cuantas preguntas relativas a los enclaves que has de hacerte, y las respuestas te ayudarán a decidir qué debes hacer para sacarle todo el provecho a tu imperio:

- **¿Está todo el mundo contento en el enclave?** ¿El orden público está por encima o cerca de 100, de modo que los disturbios sean poco probables? ¡Los enclaves donde haya disturbios y desorden pueden llegar incluso a rebelarse! **Un consejo:** prueba a cambiar el nivel de impuestos; a la gente no le gusta pagarlos.
- **¿Se está construyendo algo?** Un edificio nuevo siempre sirve para que un enclave "haga algo" mejor que antes, ya sea instruir unidades militares, defender el lugar, comerciar, cultivar o mantenerlo todo en orden. Si no sabes a ciencia cierta qué construir, pregúntale a Victoria.
- **¿Se está instruyendo alguna unidad?** Las unidades militares son los componentes básicos de los ejércitos. Por lo general, a largo plazo sale más barato instruir unidades (y mantenerlas) que comprarlas como mercenarias. Una vez más, si no estás seguro de la clase de unidad que quieras instruir, puedes consultar a Victoria, tu consejera.
- **¿El enclave está ganando dinero o perdiéndolo?** Es probable que puedas mantener un enclave que sea deficitario en un momento dado, pero perder dinero en todos ellos durante mucho tiempo vaciará las arcas de tu tesorería. Y una facción sin dinero suele tener un problema muy grave. Por tanto, no es mala idea "ajustar" los niveles de impuestos de los enclaves para equilibrar el orden público y los ingresos que percibes por impuestos.

## ■ Los ejércitos

Cada turno debes preguntarte si tus ejércitos están haciendo algo para contribuir a tu éxito. A veces basta con quedarse parado en el lugar apropiado, pero otras vale la pena dar una vuelta y repasar rápidamente las posiciones de tus ejércitos. ¿Hay colocados bastantes ejércitos para contrarrestar una amenaza inmediata del enemigo? ¿Están vigilados los cruces de los ríos y los pasos de montaña? ¿Los ejércitos que tienes desplegados están listos para una emboscada?

Cuando hayas decidido atacar:

- Despliega los ejércitos para montar el ataque. Esto puede implicar que pongas solo una gran fuerza o bien que coloques un par más pequeñas. Los movimientos en pinza para atacar al enemigo desde direcciones distintas a la vez suelen ser muy eficaces.
- Coloca refuerzos adyacentes a los ejércitos en liza para hacerlos entrar en batalla en un momento dado. Contar con más hombres puede suponer una gran ventaja.
- Escoge al mejor general para realizar el ataque. Suele ser el general que tenga la puntuación de mando más alta. A medida que los generales libren combates, descubrirás que los rasgos y auxiliares que adquieran les irán dando una personalidad, y algunos hasta se convertirán en expertos en una forma concreta de hacer la guerra.

## ■ Los agentes

Diplomáticos, espías y asesinos tienen su utilidad y cada turno los has de revisar rápidamente. Puede que también necesites agentes para realizar una misión para el Senado. ¿Están en el lugar apropiado para desplegarlos fácilmente?

- Puedes enviar a los espías a fisgonear en territorio enemigo. Son capaces de detectar los ejércitos que podrían amenazar a tus fuerzas o espionar los enclaves para saber el estado de sus defensas.
- Los **diplomáticos** han de tener a su alcance el enclave o el ejército de un rival, por si tuvieran que ir a hablar con ellos rápidamente.
- Los **asesinos**, si los tienes, pueden colocarse cerca de los generales de un rival que te amenace. A veces, un cuchillo en las tinieblas puede neutralizar una amenaza con más eficacia que un millar de espadas.

## Qué hacer con los mensajes y sucesos



Es bastante probable que cada turno recibas cantidad de notificaciones de mensajes, que se despliegan a mano izquierda de la pantalla. Cada tipo de mensaje tiene su propio dibujo, y si pones el cursor encima de la notificación de un mensaje aparecerá un texto informativo.

- Haz clic izquierdo en el mensaje que quieras leer. Un clic derecho hace que el mensaje desaparezca y lo quita de la cola. Un clic en el botón de comprobación o pulsar la tecla ESC también hace que desaparezca.
- Puedes cerrar un mensaje y dejarlo para consultarlos más tarde si haces clic en el recuadro de cerrar, en la esquina superior derecha. Todos los mensajes que ya hayas abierto aparecerán en blanco y negro, en vez de en color.

## El suceso de Mario

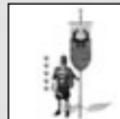
El suceso que por si solo tiene más relevancia en el juego es la reforma del ejército romano que llevó a cabo Cayo Mario, un hombre al que suele conocerse como "el tercer fundador de Roma".

Cambió completamente la manera en que los romanos organizaban sus ejércitos, libró guerras y conquistó a sus vecinos. Históricamente, esta reforma comenzó allá por el 107 a. C. y, después de Mario, las legiones de Roma no se parecían en nada a lo que habían sido antes.

En **Rome: Total War** las reformas de Cayo Mario no están vinculadas a una fecha exacta. No vamos a explicarte cuándo ocurrirán, pero sí vamos a contarte lo que sucederá: las facciones romanas podrán empezar a crear una nueva generación de unidades militares. En esencia, Mario abre un segundo árbol tecnológico para las unidades.

# CÓMO SE USAN LOS EJÉRCITOS

Los ejércitos son las "piezas" básicas de la partida de campaña. Cada ejército comprende hasta 20 **unidades** militares; cualquier agrupamiento de unidades militares es un ejército que se mueve y lucha unido. Los ejércitos se disponen en el mapa de campaña; las unidades se disponen en el campo de batalla.



La figura que hay en el mapa del juego te proporciona información básica sobre el ejército:

- Los **generales** o capitanes lideran ejércitos. Explicaremos las diferencias más importantes que hay entre ellos más adelante.
- Los **capitanes** son líderes menores, a los que se les ha concedido el mando temporal de un ejército. Los ejércitos que llevan aparecen como soldados de infantería (sin capas) apropiados para la facción.
- El color y el símbolo del estandarte indican la facción a la que pertenece.
- El color oscuro que "rellena" el estandarte muestra la fuerza del ejército: cuanto más fuerte sea el ejército, mayor será el área rellena.
- Las estrellas de oro muestran la puntuación de mando del general (0-10). A mayor número de estrellas, mejor será el general.

## Movimiento

Para seleccionar un ejército, haz **clic izquierdo** en él.

- El área resaltada muestra todos los lugares a los que puede moverse el ejército durante el turno actual. Todas las acciones (movimientos y ataques) cuestan puntos de movimiento y, a medida que se gastan, se reduce la distancia que el ejército puede recorrer durante el resto del turno.
- Haz **clic derecho** en el lugar donde quieras que vaya un ejército. Aparecerá una gran flecha mostrando la ruta propuesta para el ejército.
- Haz **clic derecho y arrastra** para mostrar los cambios en la ruta de un ejército a medida que altere su destino.



Haz **clic derecho** en un lugar o elemento enemigo o neutral para **atacarlo**. El cursor se convertirá en una espada para mostrar que el ataque es posible. Atacar a una facción neutral es, por definición, una declaración de guerra a dicha facción.



Haz **clic derecho** en un ejército amigo (que no uno aliado) para fusionar el ejército que se está moviendo con el que esté parado. Dentro de poco hablaremos más sobre la fusión de ejércitos.



Haz clic derecho en un enclave amigo (que no aliado) para fusionar el ejército con la guarnición del enclave (si la hay). El ejército se irá al enclave y, si tiene un general y el enclave carece de gobernante, el general será nombrado directamente nuevo gobernante. Consulta el apartado **Cómo gestionar los enclaves** para obtener más información.

- Las áreas resaltadas en rojo están en la zona de control del enemigo, lo cual supone que están adyacentes a un ejército no aliado. Entrar en una zona roja impide que un ejército continúe moviéndose. No tienes por qué atacar cuando estés dentro de una zona de control.
- Es posible hacer clic derecho más allá del área resaltada en verde, en cuyo caso un ejército tardará dos turnos (o más) en llegar a su destino. Suponiendo que a un ejército no se le den más órdenes ni caiga en una emboscada, éste seguirá marchando. La ruta se muestra como una línea multicolor, en la que cada color representa un turno de movimiento.
- Los ejércitos que no puedan moverse estarán rodeados por un círculo rojo.
- Los ejércitos aparecen como figuras arrodilladas cuando están ocultos y listos para tender una emboscada a los enemigos que pasen.

## Selección de la siguiente pieza

En el mapa de campaña puedes seleccionar ejércitos, flotas, agentes y/o enclaves en el orden que quieras con solo hacer clic sobre ellos.

- Para seleccionar el siguiente agente o ciudad, haz clic en las flechas a ambos lados de su nombre, en el lado derecho del panel de control, justo encima del botón "Terminar turno".
- La barra vertical, similar a un termómetro, que hay a la derecha muestra los puntos de movimiento que le quedan a esa pieza.



## Terreno

Si quieras saber qué terreno hay en un área en particular, haz primero clic izquierdo en un espacio vacío del mapa del mundo de juego (para eliminar todas las selecciones). Luego mantén pulsado el clic derecho en un espacio vacío de la provincia en la que estés interesado. Se te informará del tipo de terreno que haya en esa ubicación, la facción a la que pertenezca y el nombre de la provincia.

- El terreno determina si tus ejércitos pueden entrar en un lugar y la clase de campo de batalla en el que lucharás en esa área.
- Algunos terrenos (como las montañas) son completamente infranqueables para los ejércitos. Tendrás que encontrar pasos o rutas para salvar el terreno que te bloquee.

- Los cruces de los ríos están señalados en el mapa con vados o puentes (después de que se hayan construido carreteras). Son los únicos lugares por los que los ejércitos pueden cruzar los ríos y, por tanto, tienen una gran importancia estratégica.
- Los ejércitos pueden esconderse en bosques y tender emboscadas a los enemigos que pasen por allí.

Los comandantes inteligentes escogen el terreno cuidadosamente para sacar el máximo provecho a sus tropas, así que vale la pena inspeccionar el terreno cerca de los pasos de montaña, cruces de los ríos y demás "embudos" por donde el enemigo deba pasar.

## Emboscadas

Los ejércitos pueden tender una emboscada a los enemigos que pasen por el mapa de campaña.

- Los ejércitos preparados para llevar a cabo una emboscada se muestran siempre arrodillados en los bosques, incluso al principio del turno de juego.
- ¡Los ejércitos pertenecientes a otras facciones que estén emboscados no se mostrarán en el mapa hasta que tiendan la emboscada!
- Si tu ejército cae en una emboscada, detendrá su movimiento y deberá combatir. Esto puede resolverse automáticamente o bien en el campo de batalla. El ejército que sufre la emboscada suele estar en gran desventaja.

## El ataque

Cuando tengas seleccionado un ejército, haz clic derecho en el ejército o enclave enemigo que quieras atacar:

- Aparecerá el **pergamino de despliegue de la batalla**. En él aparece un desglose de tus fuerzas y las que el enemigo tiene dispuestas contra ti.
- La información más importante a tener en cuenta es la barra de **comparación de fuerzas** que aparece en el centro del pergamino. Sitúa el cursor encima de las espadas cruzadas para ver las posibilidades que tienes en la batalla en cierres.
- También aparecen listados los refuerzos, que se sacan de los ejércitos adyacentes. Consulta el apartado **El ataque con ejércitos de apoyo**, en la siguiente página.



Puedes librar la batalla tú mismo, tomando el control de tus unidades en el campo. Esta opción es la que te da el mayor control de la situación y, en nuestra opinión, es la más divertida.



También puedes hacer que el ordenador decida el resultado por ti. En ese caso, puede que haya más bajas que si libras el combate tú mismo, y tampoco podrás proteger al general de los daños.



Puedes cancelar el ataque.

Si estás atacando un enclave o fuerte, consulta el apartado del manual **Cómo asediar un enclave o fuerte**.

## El ataque con ejércitos de apoyo

Los refuerzos pueden unirse a un ataque. Cuando la batalla se resuelve automáticamente, la fuerza de éstos simplemente se tiene en cuenta. Cuando el combate se resuelve con mayor detalle, sus efectos son bastante más relevantes:

- Al atacar un ejército, podrá convertirse en refuerzo cualquier otro ejército amigo (ya sea tuyo o de un aliado) que esté adyacente al ejército o enclave atacado.
- El ejército atacante es el que controlas tú directamente. Cerciórate de que todas tus fuerzas estén en la zona roja de control de un ejército enemigo, o bien cancela el ataque y envía otro ejército como refuerzo antes de presentar batalla.
- Cualquier ejército adyacente bajo el mando de un general siempre estará bajo el control de la IA (inteligencia artificial) en el campo de batalla. No podrás dar órdenes a las unidades que estén comandadas por ese general.
- Cualquier ejército adyacente que esté bajo el mando de un capitán reforzará unidad por unidad a tu ejército en el campo de batalla. Recuerda que hay un límite de 20 unidades por ejército. Así, los refuerzos irán apareciendo a medida que queden espacios libres en tu ejército, ya sea por bajas o debido a que una unidad haya huido.
- En el campo de batalla, los refuerzos siempre aparecen por la dirección correspondiente a la posición que ocupan en el mapa de campaña. Si un ejército de apoyo se encuentra detrás de uno enemigo (pero aún está adyacente a él), aparecerá en el campo de batalla por la retaguardia del enemigo.

## Diversos ataques

Un ejército podrá continuar avanzando y atacando mientras siga venciendo. Dependiendo de las bajas (y algunos factores más), puede llegar a atacar dos o tres veces en el mismo turno.

## Fusión de ejércitos

Lleva un ejército hasta otro ejército o enclave amigo (es decir, que pertenezca a la misma facción) para fusionarlos. Puede resultarte útil fusionar unidades antes que ejércitos. No puedes fusionar unidades a la vez que fusionas ejércitos.

- El general que tenga la mayor puntuación de mando siempre estará al frente del ejército fusionado. Cuando un ejército liderado por un capitán se fusiona con el de un general, el capitán pasa a ser un soldado más y desaparece.



Si hay involucradas en la fusión más de 20 unidades (en total, contando ambos ejércitos), aparecerá el pergamo "Fusionar ejércitos".

- Selecciona las unidades que quieras trasladar al otro ejército. Puedes hacer varias selecciones a la vez si mantienes pulsada la tecla **CTRL** y haces **clic izquierdo**.
- Puede que algunas unidades estén apagadas. Eso quiere decir que se han movido todo lo que podían este turno y, por tanto, no pueden ir (fusionarse) con otro ejército.
- Cuando estés contento con la composición de los ejércitos, haz clic en el botón con forma de flecha que sirve para transferir y que se encuentra en medio del pergamo. También puedes arrastrar y soltar unidades entre los dos ejércitos de este pergamo.
- Cuando estés satisfecho con los ejércitos fusionados, haz clic en la casilla de selección, en la esquina inferior derecha del pergamo.



## División de ejércitos

De vez en cuando, querrás dividir una fuerza o separar parte de una guarnición de un enclave o fuerte.

- Selecciona las unidades que quieras mover mediante sus fichas de unidad en el panel de revista, que se encuentra en medio del panel de control, en la parte inferior de la pantalla.
- También puedes utilizar las teclas **MAYÚS** y **CTRL** para hacer varias selecciones a la vez.
- O bien mueve el cursor al lugar donde quieras que vayan las unidades seleccionadas. Aparecerá un ejército "fantasma" en la posición del cursor.
- O arrastra las unidades que seleccionaste en el panel de revista y suéltalas en una ubicación apropiada del mundo de juego.
- En ambos casos, el ejército "filial" marchará hacia la nueva ubicación.

## Fusión de unidades

Después de una batalla, es bastante probable que tus unidades hayan sufrido algunas bajas. Incluso algunas pueden haber quedado reducidas a solo unos pocos hombres. Con independencia de la cantidad de hombres que contenga una unidad, ésta siempre ocupa uno de los 20 espacios del listado del ejército. Esto comporta que haya ejércitos que estén llenos de unidades que contengan pocos hombres.

- Las unidades pueden aumentar en fuerza numérica si se fusionan o se vuelven a instruir en un enclave. Consulta la sección "Volver a instruir unidades" en la pág. 35.
- Las unidades que se fusionen han de ser del mismo tipo. Arrastra una unidad hasta otra en el panel de revista, y las dos se fusionarán. Los hombres de la unidad que sueltes se fusionarán con la unidad de destino.

- La unidad arrastrada puede desaparecer si todos sus hombres se utilizan de esta manera. Cualquier hombre "suelto" se queda en su unidad original.
- Puedes fusionar automáticamente las unidades mermadas si pulsas la tecla M.

## Experiencia de las unidades

Ten cuidado al combinar unidades, ya que las tropas con poca (o ninguna) experiencia pueden reducir el rendimiento en combate de una unidad muy experimentada. La cantidad y el color de los galones que aparecen en la ficha de unidad, en el panel de revista, te indican su experiencia. Una unidad con experiencia es de fiar en combate y, normalmente, derrotará a otra unidad que, por lo demás, sea idéntica a ella. Los galones pueden ganarlos las unidades lideradas por generales con altas puntuaciones en mando o bien obtenerse como resultado de unas buenas instalaciones de instrucción (edificios).

- Si una unidad **carece de galones**, es que tiene poca o ninguna experiencia.
- Uno, dos y tres **galones de bronce** indican que la unidad ha recibido su "bautismo de sangre" en la batalla.
- Uno, dos y tres **galones de plata** muestran que la unidad está compuesta por soldados con mucha experiencia de combate.
- Uno, dos y tres **galones de oro** representan que la unidad está compuesta de veteranos duros y curtidos que conocen todos los entresijos del oficio de la guerra. Casi seguro que una unidad con tres galones de oro vale su peso en este metal para su comandante.

## Generales y gobernantes

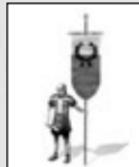
Los generales son personajes con nombre, miembros de la familia dirigente de una facción. Pueden tener rasgos y conseguir un séquito de personajes auxiliares que les ayuden en su trabajo.

- Cada general cuenta con una unidad de guardia personal. Las bajas sufridas por la guardia personal van siendo reemplazadas con el tiempo. El tamaño de la guardia personal depende del rango y experiencia del general. El tipo de guardia personal depende de la facción, la fecha en que se esté jugando y factores similares.
- Los generales que terminan el turno en un enclave sin gobernante se convierten en gobernante del mismo. Cuando haya varias opciones, el general con mejor capacidad de gestión será quien gobierne.
- El mejor general de un enclave es el comandante de la guarnición. Sus aptitudes militares se utilizan durante los combates de asedio.
- Un gobernante que deje un enclave se convertirá en un general.



## Capitanes

Los capitanes son líderes provisionales y limitados de los ejércitos. Son escogidos entre las filas cuando un ejército necesita un líder y no hay disponible un personaje con nombre para que sea general. Cuando un general se une al ejército, el capitán vuelve a convertirse en soldado.



Los capitanes no pueden:

- Reclutar mercenarios
- Construir fuertes o atalayas
- Gobernar enclaves

Cuando un enclave que carezca de gobernante sea asediado, un capitán liderará la guarnición.

## Reclutamiento de mercenarios



Mientras un general esté fuera de una ciudad, puede reclutar mercenarios en la provincia que se encuentre. Haz clic en el botón **Reclutar mercenarios** que hay en el panel de control. Cuando no haya mercenarios disponibles, el botón estará sombreado.

- Esto hace que aparezca el **pergamino Detalles del ejército**, que muestra el general y la lista de los mercenarios disponibles.
- Haz clic **izquierdo** en cualquier unidad de mercenarios para seleccionarla y agregarla a la cola de mercenarios a contratar. También puedes anular la selección de una unidad mercenaria a contratar si vuelves a hacer clic **izquierdo** en ella.
- Haz clic **derecho** en una unidad mercenaria para que aparezcan sus detalles.



Cuando estés satisfecho con lo que hayas elegido para contratar, haz clic en el botón **Contratar todas las unidades en la cola**, en la parte izquierda del pergamino. A diferencia de las tropas propias de una facción (que han de entrenarse al menos durante un turno antes de aparecer), los mercenarios aparecen al instante en el panel de revista como parte del ejército.

## Construcción de fuertes y atalayas

Solo un ejército que esté bajo el mando de un general puede construir atalayas y/o fuertes. Cuando esto no sea posible, el botón estará sombreado.



Al hacer clic en el botón de **construcción** cuando no se está en un enclave, aparece el **pergamino Construcción de campo**. Allí puedes seleccionar una **atalaya** o **fuerte**, cada uno de los cuales tendrá asociado un coste en denarios.

- Las atalayas son construcciones permanentes que amplían tu campo de visión.
- Los fuertes requieren de una guarnición para permanecer en juego. Si un fuerte está vacío al pulsar el botón "Terminar turno", éste quedará desatendido y desaparecerá del mapa. El ejército constructor puede dejar solamente una unidad para que mantenga el fuerte o bien puede entrar en él otra fuerza (incluido un agente); cualquiera de esas opciones servirá para conservarlo para usos futuros.
- Los fuertes no tienen "nacionalidad". Si una facción construye un fuerte y lo deja vacío, las fuerzas de otra pueden entrar en él y tomarlo.

- En un turno, un general puede construir cuantas atalayas y/o fuertes quieras: solo está limitado por los puntos de movimiento (su capacidad de ir a otro sitio).

Los fuertes pueden resultar muy útiles para defender "embudos" estratégicos, como son los pasos de montaña: el enemigo tendrá que asediar el fuerte para poder avanzar. Incluso es posible levantar una "muralla" de fuertes para aislar un área.

## CÓMO GESTIONAR LOS ENCLAVES

Los enclaves tienen una importancia primordial en tu esfuerzo por conquistar el mundo. Generan ingresos mediante los impuestos, las unidades militares se instruyen allí y si no tomas los enclaves enemigos es poco probable que ganes la partida.

Cada enclave es la capital regional de la provincia que ocupa: la facción que posee un enclave tiene también las provincias asociadas a él. Todos los recursos que se muestran en el mapa de campaña dentro de una provincia (las mercancías, por ejemplo) están a disposición del enclave para que los use.

Puedes poner el cursor encima de un recurso para ver el texto informativo correspondiente.

El tamaño de un enclave (es decir, que sea considerado aldea, pueblo o pueblo grande, ciudad, urbe o metrópolis) se determina en función de la población que lo ocupe. Cuanta más población, mayor será el enclave. El tamaño del enclave y sus defensas se muestran en el mapa de campaña.



Un enclave solamente puede aprovecharse de su población numerosa si tiene el edificio de gobierno apropiado en el centro (metafórico). Sin una gestión correcta, no pueden construirse los edificios avanzados. En todo enclave existe una relación directa entre la **población**, el **gobierno**, la **construcción de edificios** y la **instrucción de unidades militares**. Sin enclaves para generar unidades, no tendrías nada que comandar.

Usa **Ctrl + T** para des./activar los nombres de las ciudades y los detalles sobre éstas. Dichos detalles son un resumen de la actividad que se lleva a cabo en el enclave:

- El **nombre** de la ciudad y su estado aparecen en la primera línea: por ejemplo, una ciudad que esté sufriendo un **levantamiento** o una **peste** tendrá el icono apropiado al lado de su nombre.



Éstos son los ingresos que genera el enclave. Es posible que un enclave pierda dinero cada turno si sus ingresos son inferiores al coste de mantenimiento.



El icono de la cara representa la felicidad global de la población del enclave.

- **Verde (Feliz):** la gente está encantada con tu gobierno, dispuesta a pagar impuestos y, en general, lleva su vida sin problemas. Disentir o rebelarse ni se le pasa por la cabeza.
- **Amarillo (Conforme):** a casi toda la gente le es indiferente tu gobierno y no se siente ni partidaria ni detractora de tu causa. Paga sus impuestos, pero no es feliz.
- **Azul (Desilusionada):** la gente en general está insatisfecha y es probable que se levante en rebeldía a menos que pongas remedio. Le molesta que su dinero vaya a parar a tus arcas.
- **Rojo (Rebelde):** la gente está a punto de levantarse contra tu gobierno.



Este icono muestra si la población del enclave está aumentando o no.

- El **verde** indica que la población está creciendo.
- El **ámbar/naranja** indica que es estable. Vale la pena echarle un vistazo al enclave para ver qué es lo que no marcha bien en lo que se refiere al crecimiento demográfico.
- El **rojo** indica que la población está menguando. Es motivo de preocupación puesto que, si todo funciona como es debido, la cantidad de gente de un enclave debería aumentar.



Este icono aparece cuando una unidad se esté instruyendo en el enclave.



Este icono aparece cuando se está construyendo o reparando un edificio en el enclave.



El icono del engranaje aparece cuando el enclave se está gestionando automáticamente.

## Los enclaves y el panel de control

Un **clic izquierdo** en uno de tus enclaves lo seleccionará, y el panel de control que hay en la parte inferior de la pantalla cambiará para mostrar el contenido del enclave seleccionado.



Los botones de construcción y reclutamiento se encuentran en el **panel de control**:

Haz **clic izquierdo** en el botón de construcción para abrir la pestaña de construcción dentro del pergamo del enclave. De esta forma puedes ordenar que se construyan nuevos edificios en el enclave. Durante el proceso de construcción, el botón mostrará lo que se esté construyendo. De lo contrario, estará "vacío".



Haz **clic izquierdo** en el botón de reclutamiento para abrir la pestaña de reclutamiento dentro del **pergamo del enclave**. A través de él puedes ordenar que se instruyan nuevas unidades, naves y agentes en el enclave.

Cuando una unidad se esté instruyendo, aparecerá aquí. En cualquier otro caso, el botón indicará que el enclave está listo para recibir órdenes de reclutamiento.

- Puedes hacer clic en la pestaña "Volver a instruir" para ver qué unidades pueden volver a recibir la instrucción.

Los **paneles de revista** que hay en el centro muestran los diversos detalles del enclave, dependiendo de la pestaña que hayas seleccionado.

- La pestaña izquierda muestra las **unidades de la guarnición** del enclave junto con el gobernante y su guardia personal. Haz **clic derecho** en la ficha de una unidad para que aparezca la información. El gobernante de un enclave siempre se muestra con un "pergamino de gestión" en el retrato. Los generales "visitantes" se muestran con estrellas en el retrato, en el panel de revista.
  - La segunda pestaña muestra los edificios presentes en el enclave. Haz **clic derecho** en cualquiera de los dibujos de los edificios para que aparezca el **pergamino de información sobre los edificios**.
  - La tercera pestaña te muestra todos los **visitantes** (agentes de tu facción) que hay en el enclave. Haz **clic derecho** en cualquier agente para que aparezca el pergamino del personaje correspondiente.
  - La cuarta pestaña (para los pasajeros que hay en una flota) no se usa en los enclaves.

En la parte derecha del panel de control hay dos grandes botones con el nombre de la población junto a ellos.

- Haz clic en las flechas que hay a cada lado del nombre para moverte entre los distintos enclaves.

## El pergamo del enclave

El **pergamino del enclave** es esencial para obtener información sobre un enclave y darle órdenes.

Las grandes flechas que hay a cada lado del nombre del enclave te permiten pasar de uno a otro rápidamente.

La parte principal del **pergamino del enclave** se divide en cuatro áreas:

- La parte superior muestra los detalles sobre el gobernante (si es que reside alguno allí). Según hayas configurado la dificultad, un enclave sin gobernante en principio se gestionará automáticamente. Los atributos del gobernante afectan al modo en que se dirige el enclave.



- La sección siguiente muestra los **detalles del enclave**. En ella aparece un resumen de las estadísticas más importantes del enclave, junto con una serie de iconos que indican si está o no sufriendo una rebelión, bajo asedio y/o infectado por la peste. También verás el requisito de población para que el enclave crezca en tamaño; esto no aparecerá si ya ha alcanzado su tamaño máximo.
- El apartado siguiente te permite **fijar las políticas** del enclave. Cuando la gestión automática esté desactivada, tendrás la posibilidad de modificar el nivel de impuestos del enclave. El nivel de impuestos que fijes afecta a la cantidad de dinero que consigues del enclave (ingresos), lo contenta que está la gente (orden público), la población y el ritmo de crecimiento de ésta.

El nivel de impuestos puede ir de bajo a muy alto. Prueba a ajustarlo y mira lo que le pasa a los ingresos, el orden público y el crecimiento. Estos cuatro valores determinan lo bien que funciona tu enclave.

Algunas facciones romanas pueden tener anfiteatros y circos en sus enclaves, y en esos casos dispondrás también de la opción de decidir con qué frecuencia se celebran los juegos y carreras con los que divertir a la plebe.

- La sección de órdenes tiene cuatro pestañas, destinadas a construcción, reclutamiento, reparación y volver a instruir unidades. De momento vamos a centrarnos en la construcción y la reparación. Desde aquí podrás ordenar la construcción de edificios en tu enclave. En la sección "Cómo instruir unidades" trataremos las pestañas dedicadas a reclutarlas y volver a instruirlas. Las pestañas que no se puedan seleccionar estarán sombreadas.

Abajo a mano izquierda de este pergamino hay un conjunto de botones que controlan el enclave y te proporcionan más información:



Este botón hace que aparezca un análisis más detallado de tu enclave.



Esto hace que aparezca un pergamino que te muestra los edificios que hay en el enclave, dispuestos según su ubicación en el árbol tecnológico del juego. Resulta de gran utilidad a la hora de revisar y planear el futuro desarrollo del lugar.



Haz clic para preguntarle a Victoria qué construir. Te propondrá un edificio y te explicará los motivos de su elección.



Haz clic aquí para centrar la vista del mapa de campaña en el enclave. Los enclaves fronterizos tienen prioridades distintas que los que están más cerca del centro de tu imperio.

## ¿Quién será el gobernante?

El primer personaje con nombre que entre en un enclave será el gobernante por derecho. Sus capacidades se usan para modificar lo bien que se está llevando el enclave.

- Su ficha de unidad estará señalada con un pergamo para mostrar su categoría.
- Los demás generales que haya en el enclave (si los hay) se mostrarán con **estrellas de plata** en su ficha de unidad.
- Durante un asedio, el comandante con la puntuación más alta en mando será considerado general al mando (no tiene por qué ser necesariamente el gobernante). Si el líder de la facción está presente, desplazará en el mando a cualquier otro general, con independencia de la puntuación en mando.
- No obstante, cuando un personaje con nombre (un general, que no un capitán) se traslade a un enclave, será nombrado nuevo gobernante si su **capacidad de gestión** es superior a la del titular actual.
- Es posible que el gobierno cambie de manos varias veces si en un solo turno diversos personajes se trasladan a un enclave.

## Construcción de edificios

Todo trabajo de construcción de edificios exige dos recursos: tiempo y dinero.

- La cantidad de edificios distintos que se muestran como opciones de construcción depende del tamaño del enclave y de lo que ya hayas construido en él.
- Si no tienes dinero suficiente, no podrás construir algunos edificios. Los edificios que estén más allá de tus posibilidades aparecerán sombreados.
- Haz clic izquierdo en un edificio de la **pestaña de construcción** para añadirlo a la **cola de construcción**. El dinero a pagar por el edificio se deducirá inmediatamente de tus arcas.
- Haz clic izquierdo en un edificio de la **cola de construcción** para cancelar la orden de construirlo. El edificio reaparecerá en la **pestaña de construcción**, por si quisieras edificarlo más adelante.
- Cuando la **cola de construcción** esté llena, los edificios de la **pestaña de construcción** aparecerán sombreados.
- Los edificios de la **cola de construcción** se van completando de izquierda a derecha. Puedes cambiar el orden si arrastras y sueltas los dibujos de los edificios hasta que estén a tu gusto.
- Haz clic derecho en un edificio de las opciones o de la cola para que aparezca su correspondiente pergamo de información.

- **Los altares y templos** son casos especiales. Se te ofrecerán varios templos a construir, pero una vez hayas puesto uno de ellos en la cola, los demás desaparecerán de las opciones de construcción. Cada enclave solo puede tener un templo, y éstos son mutuamente excluyentes. Siempre es posible destruir un templo y empezar a erigir un altar a otro dios.

## Reparación de edificios

Los edificios sufren daño a causa de los desastres naturales y durante los asedios. Es muy posible dañar una población sin tomarla y, cuanto más dure un asedio, más "daños colaterales" se producirán. Haz clic izquierdo en la pestaña de reparación para ver qué edificios necesitan un trabajo de restauración.

- La reparación de edificios funciona de una manera muy similar a la construcción a partir de cero. En las reparaciones, la inversión suele ser menor que en un edificio nuevo, tanto en términos de dinero como de tiempo.
  - En vez de las opciones de construcción, verás un conjunto de **edificios que necesitan de reparación**.
  - Haz **clic izquierdo** en cualquier edificio dañado para añadirlo a la cola de construcción. También puedes arrastrarlo y soltarlo en la cola y hacer **clic izquierdo** para cancelar las obras, tal y como se describía antes para las nuevas construcciones.

## El pergamo de información sobre los edificios

Muestra la información relativa a un edificio determinado. Puedes averiguar la utilidad de cada grupo de edificios mediante el pergamo "Explorador de edificios".

El **pergamino de información** también te permite destruir edificios. ¡Hemos puesto aquí esta opción para evitar que lo hagas por accidente!

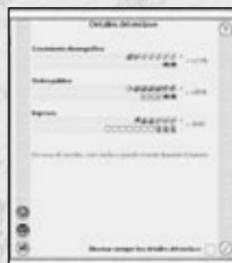


Haz clic en este botón para **destruir** el edificio. Se reintegrará a tus arcas una parte del coste del edificio (alrededor de un tercio del mismo).

## El pergamo de detalles del enclave

Este pergamino te permite inspeccionar el enclave al detalle y ver los factores que estén contribuyendo al crecimiento, el orden público y los ingresos del enclave en general.

- En cada una de estas tres áreas, los factores positivos se muestran encima de los negativos. Sitúa el cursor en cada ícono y aparecerá un texto informativo que te dirá lo que representa.
  - La otra información, quizá vital, que aparece aquí es la cantidad de tiempo que el enclave puede aguantar un asedio. Esto representa el excedente de alimento almacenado en el enclave.





Haz clic izquierdo en este botón para acceder a una vista del campo de batalla de tu enclave. Puede ser de gran ayuda para hacerte una idea de la disposición de las calles y de las defensas.



Haz clic izquierdo en este botón para que aparezca el **pergamino del estado del comercio** y ver cómo tu enclave está generando los ingresos gravables.



Haz clic izquierdo en este botón para convertir este enclave en tu capital. Aquí es donde aparecen todos los nuevos generales y las unidades con las que te recompensa el Senado.

## El pergamino de comercio y los recursos de la provincia

Hay dos maneras de aumentar los ingresos de un enclave: una consiste en cambiar el nivel de impuestos (mediante el pergamino del enclave); la otra, en mejorar las estructuras económicas del enclave.

Hay tres generadores potenciales de ingresos gravables: el **comercio**, la **agricultura** y la **minería**. Los tres pueden mejorarse mediante la construcción de edificios, si bien todos ellos dependen de los recursos de la provincia.

- Todos los **recursos** de la provincia circundante se comercian automáticamente, aunque sólo sea dentro del enclave local. Los esclavos y el grano se mueven entre enclaves según haga falta.
- Se necesitan **minas** para extraer la riqueza mineral de una provincia. Éstas han de construirse, como cualquier otro edificio.
- Las mejoras **agrícolas** **aumentan** los ingresos por agricultura y el ritmo de crecimiento de un enclave, ya que generan más alimento. Sin embargo, no todas las provincias son igual de fértiles, así que no esperes que granjas y cultivos tengan el mismo efecto en todas las partes del mundo. Dicho eso, no es menos cierto que un enclave siempre se beneficia de las mejoras en agricultura.
- Los edificios de un enclave destinados al comercio mejoran la eficacia de éste y aumentan la cantidad de dinero que genera.
- Un **puerto** y sus mejoras subsiguientes permiten que las mercancías puedan moverse con eficacia y en mayor cantidad. Los puertos siempre aparecen en el litoral de la provincia, aunque son parte del enclave. También ayudan a instruir las unidades navales. Las provincias sin salida al mar no pueden tener puertos.
- Las **carreteras** permiten que las mercancías se lleven automáticamente a las provincias vecinas. También facilitan un movimiento más rápido de los ejércitos.

## El explorador de edificios y el árbol tecnológico

El programa *Rome: Total War* incluye un árbol tecnológico impreso para las facciones romanas que aparecen en el juego. No obstante, cada una de las otras facciones sigue su propio árbol tecnológico, y algunos de ellos son muy distintos al de los romanos. El pergamo Explorador de edificios te permite revisar el progreso de un enclave a través del árbol tecnológico.

- Los edificios que aparecen a todo color son los que se han completado. Los edificios sombreados son los que no se han construido o bien indican que el enclave no puede disponer de ellos.
- El explorador de edificios muestra el edificio de **gobierno** que necesitas para poder construir cualquier otro edificio que esté al mismo nivel.
- Haz **clic derecho** en cualquier edificio (incluyendo los que aún no se hayan construido) para que aparezca su correspondiente pergamo de información.
- Todos los edificios mantienen o mejoran las propiedades de los edificios anteriores.

## Las maravillas del mundo

Algunas provincias contienen maravillas de la Antigüedad. La captura del enclave de la provincia te dará el control de la maravilla, lo que te otorgará beneficios en todo el imperio. Si pierdes el control del enclave (y, por tanto, de la provincia), perderás el beneficio por tener la maravilla asociada a él.

## Problemas en los enclaves



Los enclaves no son siempre buenos lugares donde vivir y, a veces, la gente deja bien patentes sus sentimientos con una revuelta. Victoria, tu consejera, te avisará de los problemas que se estén gestando y te sugerirá soluciones, pero la prevención suele ser la mejor medicina. Puedes reducir el nivel de impuestos, enviar tropas para acabar con la disensión, nombrar a un gobernante mejor (o a un gobernante, si no lo había) y, si cuentas con tiempo suficiente, construir edificios que tengan un efecto positivo en el orden público.



Los asedios hay que resistirlos o romperlos. Consulta el apartado **Cómo romper un asedio** en la pág. 36 para obtener más información.



La peste es, quizás, la peor cosa que le pueda pasar a un enclave y una señal de que has caído en desgracia ante los dioses. Un enclave en el que se viva entre la suciedad es más proclive a sufrir la peste que otro más saludable. Una vez más, algunos edificios (como las alcantarillas) tienen un efecto positivo en la salud pública y disminuyen la probabilidad de una peste.

## Cambiar de idea

Las órdenes de construcción solo se llevan a cabo cuando se pulsa el botón "Terminar turno". Antes de eso, podrás deshacer cualquier cambio que hayas realizado.

# CÓMO INSTRUIR UNIDADES

Los ejércitos de *Rome: Total War* están compuestos de una o más unidades militares que están bajo el mando de un **general** (un miembro de la familia dirigente) o de un capitán menor (un comandante salido de las filas de la unidad).

Hay una clase de unidad que nunca puede instruirse: la guardia personal del general. Esta guardia viene con cada nuevo miembro de la familia dirigente de una facción, sin coste alguno. Sin embargo, es posible volver a instruirla y equiparla con armas de mayor calidad. La guardia personal de un general se disuelve y licencia cuando éste muere.

La instrucción de cualquier otra unidad consume tres recursos: tiempo, dinero y hombres. La instrucción de cada unidad dura al menos un turno, tiene un coste en dinero y emplea los habitantes del enclave donde tenga lugar. Después de instruirlas, las unidades también tienen un coste en salarios, suministros y equipo. Este coste de **mantenimiento** se paga automáticamente, y puede convertirse en un importante gasto cada turno.

Los edificios militares de un enclave determinan qué unidades pueden recibir allí la instrucción. El **pergamino "Explorador de edificios"** te indica qué edificios producen unidades.

Las facciones bárbaras tienen un conjunto distinto de edificios en su árbol tecnológico, pero sigue siendo la misma idea:

- Un **clic izquierdo** en uno de tus enclaves lo seleccionará y el panel de control que hay en la parte inferior de la pantalla cambiará para reflejar el contenido del enclave seleccionado.
- Haz clic en la pestaña situada más a la izquierda del panel de revista central para ver la guarnición del enclave. Esto te permite pasar revista a las tropas que ya estén presentes en el enclave. Un **clic derecho** en esta pestaña hace que aparezca el pergamino "Fuerzas militares", que es una lista de todos los ejércitos que tienes.



En la parte derecha del panel de control hay dos grandes botones. Haz clic en el botón inferior de reclutamiento para abrir el pergamino del enclave con la pestaña de reclutamiento seleccionada.

## La pestaña de reclutamiento

Como verás, es muy similar a la **pestaña de construcción**:

- La pestaña de reclutamiento es donde solicitas que se recluten nuevas unidades en tu enclave. Justo debajo se encuentra la **cola de reclutamiento**, que muestra el progreso de la instrucción.

Abajo a mano izquierda de este pergamino hay un conjunto de botones que se describen en la sección **Cómo gestionar los enclaves**.



Haz clic aquí para preguntarle a Victoria qué unidad instruir. Te propondrá una unidad y te explicará los motivos de su elección.

## ■ La cola de reclutamiento

Las unidades militares necesitan tres recursos para su instrucción: dinero, tiempo y hombres que llamar a filas (el dinero también es necesario para los costes de mantenimiento venideros):

- La cantidad de unidades diferentes que se muestran en la **pestaña de reclutamiento** depende de los edificios militares presentes en el enclave.
- Si no tienes dinero suficiente, no podrás añadir unidades a la cola. Las unidades que estén más allá de tus posibilidades aparecerán sombreadas.
- Los diplomáticos, espías y asesinos tienen la consideración de unidades de un solo hombre.
- Se considera que todas las embarcaciones y naves son unidades militares, pero aparecen en el puerto de la provincia del enclave.
- Las unidades pueden quedar sombreadas si no hay suficientes hombres "disponibles" entre la población del enclave para engrosar sus filas.
- Haz **clic izquierdo** sobre una unidad en la **pestaña de reclutamiento** para añadirla a la cola.
- La unidad situada más a la izquierda de la cola quedará sombreada en rojo para indicar que su instrucción ha comenzado, y también se indicará la cantidad de turnos necesarios para completarla. El sombreado irá desapareciendo a medida que se progrese.
- Haz **clic izquierdo** en una unidad de la **cola de reclutamiento** para cancelar la orden de instruirla. La unidad desaparecerá de la cola de reclutamiento.
- Puede haber hasta nueve unidades en la cola. Cuando la cola esté llena, las unidades de la pestaña de reclutamiento quedarán sombreadas.
- Puedes solicitar la instrucción de tantas unidades idénticas como quieras. A diferencia de los edificios del enclave, las unidades no son únicas.
- Las unidades de la cola de reclutamiento se van completando de izquierda a derecha. Puedes cambiar el orden de la instrucción si arrastras y sueltas las fichas de unidades.
- ¡Un aviso! Si quitas la unidad situada más a la izquierda de la cola, cancelarás todos los progresos que hayas hecho con ella, aunque luego la devuelvas a su posición al principio de la cola.
- Haz **clic derecho** en la ficha de una unidad para que aparezca su correspondiente **pergamino de información**.

## ■ El pergamino de información de la unidad

Este pergamino muestra información histórica y los efectos de la unidad en el juego, incluyendo los esenciales costes de instrucción y mantenimiento.

El **pergamino de información** de la unidad también te permite licenciar a tus unidades, lo que te ahorra sus costes de mantenimiento.



Haz clic en este botón para licenciar la unidad. Si ésta se licencia en un enclave, los hombres se añadirán a la población del mismo.

## ■ Los puntos de reunión en un enclave

Las unidades que se instruyen en un enclave suelen sumarse a la guarnición. Cuando ésta se llene, la unidad recién instruida aparecerá en el exterior del enclave. Las unidades navales (navíos) siempre aparecerán en el puerto de la costa de la provincia. Cuando el puerto esté lleno, aparecerán fuera del mismo.

No obstante, siempre es posible fijar un **punto de reunión**: un lugar en alguna parte del mapa de campaña donde se envíen todas las unidades que hayan recibido su instrucción en un enclave. Puede resultar muy útil si la línea del frente de una guerra está a gran distancia de tus principales ciudades; así, podrás enviarlas automáticamente a la guerra:

- Haz clic **izquierdo** en el enclave para **seleccionarlo**.
- Lleva el cursor hasta el punto del mapa de campaña donde quieras que vayan a reunirse las unidades recién instruidas en ese enclave.
- Mantén pulsada la tecla **ALT** y haz clic **derecho** para confirmar el punto de reunión. En el mapa aparecerá señalada de color azul una ruta de marcha para las unidades.
- Varios enclaves pueden compartir como destino un mismo punto de reunión. Basta con que pongas el mismo punto de ruta para cada enclave sucesivamente. Ésta es una manera excelente de levantar un ejército con rapidez.

Los **puntos de reunión navales** se ponen de manera parecida:

- Haz clic **izquierdo** en el puerto para seleccionarlo, luego pulsa la tecla **ALT** y haz clic **derecho** para fijar el punto de reunión naval en otra ubicación. Todas las naves recién producidas irán navegando a ese lugar.

En cualquier momento puedes cambiar los puntos de reunión si repites el proceso.

## ■ Instrucción y experiencia de las unidades

Los hombres que se utilizan para crear unidades son reclutas inexpertos. A no ser que se den circunstancias especiales (como que un gobernante tenga un rasgo de personalidad relacionado con la instrucción), las nuevas unidades no tendrán experiencia.

## ■ La calidad de las armas y armaduras

Los herreros mejoran la factura de las armas y armaduras disponibles en un enclave. En las fichas de unidades se muestra cuáles poseen armas y/o armaduras de mejor calidad.

- Los iconos de espadas de bronce (+1), plata (+2) y oro (+3) indican **armas de calidad mejorada**.
- Los iconos de escudos de bronce (+1), plata (+2) y oro (+3) indican **armaduras de calidad mejorada**.

## ■ Volver a instruir unidades

Haz clic en la **pestaña de volver** a instruir para ver las unidades de la guarnición a las que se pueda volver a entrenar. Este proceso podrá llevarse a cabo siempre y cuando una unidad cumpla una de estas condiciones, o ambas:

- Que la unidad esté **debilitada numéricamente**: que haya sufrido pérdidas y en sus filas cuente con menos hombres que cuando recibiera su instrucción original. Las unidades debilitadas que se vuelvan a instruir puede que vean reducida su experiencia en combate por los nuevos reclutas que pasen a engrosar sus filas.

- Que la unidad tenga armas y/o armaduras de **calidad inferior** a las que estén disponibles actualmente en el enclave. Por ejemplo, que una unidad instruida en un lugar sin herrero pase a estar en un enclave donde haya una fundición. Dicha unidad será susceptible de volver a instruirse porque tendrá a su disposición mejores armas.

Volver a instruirse cuesta tiempo y dinero. Durante el proceso, la unidad es retirada de la guarnición y no causa efecto alguno en el orden público.

Los mercenarios no pueden recuperarse de las bajas, pero sí se pueden mejorar sus armas y armaduras.

## ■ Cambiar de idea sobre la instrucción de unidades

Puedes cambiar las órdenes de instrucción cuantas veces quieras en un turno. Las órdenes solo se llevarán a cabo cuando pulses el botón **Terminar turno**.

## Cómo asediar un enclave o fuerte

Los asedios empiezan automáticamente siempre que un ejército ataca un enclave (con **clic derecho**). Una línea de estacas puntiagudas aparecerá alrededor del enclave para indicar que está siendo asediado. Solo las fuerzas amigas o los aliados pueden unirse al asedio de un enclave o fuerte: dos o más fuerzas neutrales no pueden asediar el mismo lugar.

- El **pergamino de detalles del asedio te muestra** toda la información que necesitas para controlarlo: las defensas de la ciudad, el equipo de asedio con el que cuentas y el tiempo que éste puede alargarse.
- En casi todos los casos, tendrás que construir equipo de asedio para echar abajo las murallas del enclave: arietes, escalas, torres o zapas. No podrás empezar un asedio si no has construido algún tipo de maquinaria para el mismo.
- Haz clic en los elementos que quieras construir y añádelos a la cola de construcción. Al añadir elementos a la cola, se consumen puntos de construcción. Los puntos de movimiento que le queden a tu ejército y los atributos, rasgos y auxiliares de tu general influirán en la cantidad de puntos de construcción que obtendrás en esta pantalla. Los puntos de construcción se generan cada turno.
- No tienes por qué construir ningún equipo de asedio para los enclaves que no cuenten con murallas. Podrás asaltarlos de inmediato u optar por esperar a que el defensor se quede sin reservas de alimentos.



Cuando estés listo para atacar, haz clic en el botón "Asaltar". Verás el **pergamino de despliegue de la batalla** y, desde allí, luchar en un asedio es muy similar a librarse de cualquier otro combate. Se te dará la opción de resolver el asedio automáticamente, luchar en el campo de batalla o retirarte. Si decides luchar, recuerda que un asedio requiere que irrumpas en el enclave enemigo y tomes su plaza central. ¡Matar al enemigo no siempre basta para conseguir la victoria! La resolución automática se limitará a informarte de si tu asalto ha tenido éxito o no.



Habrá veces que querrás detener el asedio de un enclave. Basta con que selecciones el ejército que esté asediando y lo apartes del enclave. El asedio se levantará automáticamente. También puedes hacer clic en el botón **Romper el asedio**, en el **pergamino de detalles del asedio**. Cualquier equipo que tus tropas hayan construido para el asedio quedará allí abandonado y lo perderás.

## La conquista de enclaves

Hay tres maneras por las que un enclave puede caer en tus manos:

- Desgastado por el hambre durante un asedio hasta someterse.
- Tras un asalto que se haya librado en el campo de batalla.
- En un asalto resuelto automáticamente a tu favor.

Cuando un enclave haya caído, podrás decidir qué hacer con él y con la gente que viva en él:

- **Ocupar el enclave** - Sacarás algún provecho del saqueo, pero el enclave quedará relativamente intacto. La cantidad de habitantes del enclave no variará, aunque éstos se mostrarán resentidos contra el conquistador.
- **Esclavizar a la población** - Habrá un poco de pillaje, pero el efecto principal es que embarcarás a la gente del enclave recién conquistado y la llevarás como esclava a otro enclave de tu imperio. Solo los enclaves que tengan gobernante pueden ganar población de este modo. Ésta puede ser una manera excelente de incrementar la población de tus enclaves más importantes, a la vez que te cercioras de que el lugar recién conquistado sea menos proclive a las revueltas.
- **Exterminar a la población** - La gente es pasada a cuchillo, lo cual reduce la población del enclave inmediata y drásticamente. Después vendrá también un saqueo a gran escala. Esta política tan brutal puede resultar de ayuda a la hora de conquistar pueblos que pertenezcan a una facción con una cultura muy diferente a la tuya. Los ingresos del enclave se verán reducidos enormemente hasta que la población vuelva a crecer.

También tienes la opción de que el enclave se gestione automáticamente, dejando que el juego lo lleve por ti.

## Cómo romper un asedio

Hay dos maneras de romper un asedio: hacer una salida con la guarnición y enviar una fuerza de liberación.

- Durante un asedio, la guarnición no podrá salir del enclave ni nuevas fuerzas podrán entrar en él. El enclave quedará aislado por la fuerza que lo esté asediando.

- **Para hacer una salida**, selecciona todas las unidades que quieras de la guarnición y haz **clic derecho** en el ejército que esté asediando. Aparecerá el **pergamino de despliegue de la batalla** para que puedas ver las posibilidades que tengas y decidir si quieras resolver la lucha de forma automática o no. Todos los ejércitos amigos que estén adyacentes aparecerán como refuerzos en la batalla (los ejércitos aliados siempre estarán controlados por la IA). Tú tendrás el control de la guarnición en la batalla que siga a la salida.
- Un **ejército de liberación** consiste en otro ejército que ataca a la fuerza que asedia. En este caso, la guarnición aparecerá como refuerzo (igualmente, controlada por la IA).
- Durante la batalla que siga a una salida, el ejército que esté asediando intentará irrumpir en el enclave y capturarlo. Al fin y al cabo, al abrir los portones pueden salir los defensores, y también entrar los atacantes...
- En ambos casos, la guarnición (en la salida) o la fuerza de liberación ha de lograr la victoria para hacer que huya el enemigo y romper el asedio. Sea como fuere, a veces vale la pena centrarse en cualquier equipo de asedio que haya construido el ejército atacante. La pérdida del mismo podría retrasar el asalto final.

## Cómo utilizar las flotas

Las flotas son el componente naval de una partida de campaña.

Cada flota tiene un almirante. Al igual que un general, éste posee un valor de liderazgo y puede obtener rasgos de personalidad que afectan a la capacidad de su flota. A diferencia de aquél, se encuentra destinado de forma permanente a su flota.

- Al seleccionar una flota, ésta se verá rodeada por una zona de movimiento verde. La flota puede desplazarse hasta cualquier punto de esta zona durante su turno. Las casillas costeras quedan incluidas en dicha zona cuando hay pasajeros en la flota, ya que pueden desembarcar en una de esas casillas terrestres.
- Los espacios rojos de la zona de movimiento son adyacentes a las flotas no aliadas.
- Puedes darle a una flota la orden de desplazarse más allá de la zona verde, en cuyo caso recordará la orden, y una línea coloreada señalará la ubicación de destino. Cada segmento coloreado representa el movimiento de un turno.
- **El panel de revista**, situado en el centro de la parte inferior de la pantalla, va cambiando para mostrar los barcos de la flota así como los personajes que lleven a bordo.

## ■ Combate naval

El sistema de combate naval de *Rome: Total War* es abstracto y su desarrollo es automático.

Para iniciar una batalla naval, haz **clic izquierdo** sobre tu flota para seleccionarla, y haz **clic derecho** sobre la flota que deseas atacar.

- Las flotas que pierdan barcos en combate perderán las unidades militares o personajes que dichas naves transportasen.
- La puntuación de mando del almirante de la flota influye en su suerte en la batalla.
- Tras el combate, la flota perdedora se hundirá o retirará ante su victorioso enemigo.

## ■ Pasajeros en las flotas

Si quieres que un ejército o agente se embarque en una flota, selecciona el elemento terrestre (ejército o personaje) y mueve el cursor sobre tu flota. El cursor adoptará la forma de un símbolo de embarque para indicar que este movimiento es posible.

- Haz **clic derecho** con el botón derecho para confirmar la orden de embarque. A partir de ahora, las órdenes dadas a la flota incluirán a sus pasajeros. Dicho sea de paso, los puntos de movimiento empleados por los pasajeros antes de que se unan a la flota limitarán el movimiento de ésta.
- Para desembarcar pasajeros, selecciona la flota y luego haz **clic derecho** sobre una costa. Aquellos que estén a bordo de la flota desembarcarán en el lugar señalado. Todos y cada uno de los agentes (asesinos, diplomáticos y espías) serán asignados a un ejército desembarcado.
- Si quieras descargar parcialmente una flota, selecciona las unidades o agentes desde el panel de revista y luego haz **clic derecho** sobre el mapa de campaña de la zona costera en la que quieras que desembarquen.

## ■ Bloqueos

Es posible bloquear un puerto enemigo y cortar sus vínculos comerciales con el mundo exterior. La facción afectada por el bloqueo no recibirá parte de los ingresos comerciales de aquellos turnos durante los que el bloqueo esté en vigor:

- Selecciona un ejército o una flota y luego haz **clic derecho** sobre el puerto que deseas bloquear. Se colocará una barrera alrededor del puerto para señalar que hay un bloqueo en vigor.
- Puedes levantar un bloqueo con solo alejar tu flota.
- Puedes acabar con un bloqueo enemigo si atacas con éxito a la flota que lo lleve a cabo. La victoria romperá el bloqueo.

## ■ Dividir y fusionar flotas

Si quieres dividir una flota, selecciona desde el **panel de revista** las naves con las que deseas formar una nueva flota y, a continuación, arrástralas hasta el lugar de destino de tu nueva flota. Se pondrán en ruta automáticamente y se nombrará un nuevo almirante para la nueva flota. De haber pasajeros, permanecerán con la flota original.

Para fusionar dos flotas, basta con desplazar una flota hasta la ubicación de otra. Si las dos flotas combinadas representan un total superior a 20 naves, se te ofrecerá la posibilidad de decidir qué barco queda asignado a qué flota.

## ■ Utilizar flotas como "puente"

Es posible que las fuerzas o personajes terrestres embarquen y desembarquen de una flota en el mismo turno.

## ■ Tormentas

Las tormentas pueden provocar la pérdida de barcos de una flota. Una tormenta especialmente intensa puede hacer pedazos toda una flota. Durante las tormentas, los barcos en aguas costeras corren un riesgo menor que aquellas naves que se encuentran en alta mar. Cualquier barco que se hunda se perderá junto a todas las unidades militares a las que lleve.



## Cómo utilizar espías

Los espías se entrena en enclaves que dispongan de un mercado (o un edificio comercial mayor). Son tus ojos y oídos en el territorio rival, y actúan como agentes de contraespionaje y policía secreta en tus propias tierras.

Cuando un espía puede espiar a un rival, el cursor cambia. Un espía solamente puede llevar a cabo un intento de espionaje por turno.



Sitúa a un espía en el enclave de un rival para obtener información. Un espía infiltrado puede generar descontento y abrir los portones durante un asedio. Existe la posibilidad de que el espía sea atrapado y asesinado.

- Sitúa a un espía en la misma ubicación que un **ejército** del rival para obtener información acerca de dicho ejército y su comandante. La precisión y amplitud de la información obtenida dependerá de la habilidad del espía.
- Sitúa a un espía en la misma ubicación que un agente del rival para obtener información acerca de dicho espía, diplomático o asesino.

Los espías pueden utilizarse para contrarrestar a los agentes enemigos y sus actividades:

- Los espías siempre ven a los espías enemigos, que de otro modo serían invisibles.
- Los espías pueden asignarse a tus propios ejércitos si los mueves sobre ellos. Basta con que los sitúes en la misma ubicación que un ejército. Para separar a un espía del ejército, haz clic en la **pestaña de personajes**, selecciona al espía y haz **clic derecho** sobre un punto del mapa de juego.
- Los espías pueden desplazarse hasta uno de tus enclaves para ejercer como agentes de contraespionaje y mantener vigilados a los agitadores del lugar. Esto mejora el orden público en el enclave.

Con el paso del tiempo, las habilidades de un espía pueden mejorar y, a consecuencia de sus misiones, puede adquirir diversos rasgos, suponiendo que sobreviva, por supuesto!



## Cómo utilizar los diplomáticos

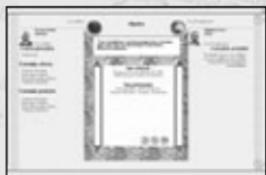
Los diplomáticos se adiestran en enclaves que dispongan de una **villa del gobernante**, un **salón del caudillo** (solo en el caso de los bárbaros) o una estructura gubernamental mayor. Su trabajo consiste en negociar todo tipo de acuerdos y tratados, y también pueden ofrecer sobornos a las fuerzas rivales.



Sitúa a un diplomático sobre un enclave, ejército o diplomático del rival para iniciar las negociaciones. El cursor cambiará para señalar los puntos del mundo de la campaña en los que las negociaciones sean posibles si un diplomático se desplaza hasta allí.

- Los diplomáticos pueden ser destinados a tus ejércitos del mismo modo que otros personajes. Basta con que los sitúes en la misma ubicación que un ejército. Así, sus viajes serán un poco más seguros. Para separar a un diplomático del ejército, haz clic en la pestaña de personajes, selecciona al diplomático y haz **clic derecho** sobre un punto del mapa de juego.

## ■ El pergamo de diplomacia



Verás el **pergamo de diplomacia** cada vez que envíes a un diplomático a negociar con otra facción. También lo verás cuando un diplomático del rival se dirija a ti para ofrecerte amistad (o para amenazarte).

El **pergamo de diplomacia** representa tu relación actual con otra facción, incluyendo los tratados anteriores, y te permite efectuar nuevos acuerdos. En el panel central se encuentra el tratado propuesto. Para crear un tratado, selecciona elementos de las dos listas:

- Haz **clic izquierdo** en las ofertas y peticiones de las listas para añadirlas al tratado. Éstas incluyen tierras, dinero e información.
- Haz **clic izquierdo** sobre un elemento ya presente en el tratado para quitarlo.
- Ofertas y peticiones no tienen por qué estar equilibradas, pero los tratados desnivelados son rechazados más a menudo que aquellos que hacen concesiones mutuas.



Cuando estés satisfecho con los términos, haz clic en el botón **Ofrecer** que se encuentra bajo el texto del tratado. La otra parte emitirá su respuesta. Hará una de las siguientes tres cosas: **rechazar** categóricamente, **aceptar** inmediatamente o **realizar una contraoferta**.



Si ofreces dinero, territorios o información del mapa sin pedir nada a cambio, puedes hacer que se trate de un regalo. Ofrecerte a atacar otras facciones también puede ser un regalo.

- Es bastante posible que tu propuesta de tratado, aun siendo interesante, no sea lo que la otra parte esperaba. En tal caso, te harán una **contraoferta**.
- Una vez esté sobre la mesa la contraoferta de un tratado, puedes aceptarla o bien responder con tu propia propuesta como **contraoferta**. De nuevo, puedes modificar el tratado si haces clic en las ofertas o las peticiones, y en el propio tratado (para borrar elementos).
- No es extraño que las negociaciones atraviesen varias rondas de oferta y contraoferta antes de alcanzar un acuerdo. Pero ten presente que toda paciencia tiene un límite, y que lo que para uno es regateo, para otro es una pérdida de tiempo!



## Cómo utilizar los asesinos

Los asesinos se adiestran en enclaves que dispongan de un foro, ágora o bazar, o de una estructura comercial mayor. Los asesinos pueden asesinar a otros personajes o sabotear edificios.

- Sitúa a un asesino sobre un ejército enemigo, un enclave o un agente para intentar llevar a cabo una misión. Un asesino solamente puede intentar realizar una misión por turno, aunque no importa en qué momento del turno tenga lugar dicho intento.
- Puede intentarse un **asesinato** sobre cualquier personaje del área objetivo. Se te presentará una lista de víctimas que incluirá las probabilidades de éxito para cada "candidato".



Las misiones de **sabotaje** solo pueden llevarse a cabo en enclaves. Tendrás la posibilidad de elegir entre asesinato (si hay algún personaje en el enclave) o sabotaje. Se te mostrará una lista de objetivos en el pergamo de **selección del objetivo de la misión**, así como la probabilidad de éxito de la misión. Los edificios no identificados de un enclave aparecen marcados con el símbolo "?", y no pueden ser saboteados. Utiliza las pestañas para alternar entre los objetivos de asesinato y sabotaje.



Haz clic izquierdo sobre el objetivo y luego haz clic en el botón de asesinato o sabotaje. Siempre tienes la posibilidad de anular la misión si haces clic en el botón "X".

- Nada te garantiza que un asesino tenga éxito, y aquel que fracasa puede morir en el intento.

## Cómo gestionar los enclaves de forma automática

Los enclaves en *Rome: Total War* pueden funcionar por su cuenta si lo que prefieres es concentrarte en los aspectos militares de la partida.

Si un enclave no tiene un gobernante, se gestionará de forma automática. Este modo de administración se activa al retirar de un enclave el último personaje.

Cuando conquistas un enclave, se te ofrece la posibilidad de que se gestione de forma automática. El general conquistador puede ser el gobernante pero, aun así, el enclave puede cuidar de sí mismo.

### ■ El pergamo de enclave

En el apartado Fijar políticas del pergamo, haz clic en la casilla de selección **Gestión automática** para activar o desactivar este tipo de administración.

Cuando se activa, tienes la posibilidad de elegir una **política de desarrollo** para el enclave. Esto da a los administradores una orientación básica para que sepan dónde deberían concentrar el gasto. Todas las políticas son claras y directas:

- **Equilibrada:** da lugar a un enclave sin carencias ni excesos.
- **Financiera:** se da prioridad a los edificios comerciales que generan ingresos.

- **Militar:** se construyen los edificios para instruir o mejorar las tropas.
- **Defensiva:** se da prioridad a las murallas.
- **Cultural:** se da prioridad a la construcción de templos, anfiteatros, arenas, academias y otros edificios que hagan sentirse feliz a la gente.

La cantidad de dinero invertido en nuevos edificios se determina mediante la **política de gasto de la IA global**, que se define en la pestaña de facción del pergamo de perspectiva. Puedes acceder al pergamo de perspectiva si haces **clic izquierdo** en el ícono de tu facción en la esquina inferior derecha del panel de control.

Cuando la gestión automática esté desactivada, tendrás la posibilidad de modificar el **nivel de impuestos** del enclave.

## Cómo evitar la bancarrota

En pocas palabras: ingresa más de lo que gastes. Quedarse sin dinero es un método muy efectivo para perder la partida. Sin dinero, no es posible construir nuevos edificios ni reclutar nuevas tropas, y tampoco se puede pagar a las fuerzas ya existentes.

### ■ Gestión fiscal de bajo nivel

Cada enclave con gobernante puede tener su propio nivel de impuestos, que puede ir de bajo a muy alto. Este ajuste se modifica en el apartado **Fijar políticas** del pergamo de enclave.

- Haz **clic izquierdo** en las flechas a cada lado del nivel de impuestos para modificarlo.
- A medida que cambies el nivel de impuestos, verás la variación en el crecimiento de los ingresos, el orden público y la población del enclave. En general, cuanto más bajos sean los impuestos, más probable será que la gente sea feliz!



Haz clic en el botón **Mostrar detalles del enclave** si quieras consultar la contribución de los impuestos al estado general del mismo.

Para ver una **proyección financiera** del turno actual, haz clic en la pestaña de finanzas de la perspectiva de facción (haz clic en el símbolo de la facción del panel de control).

El **pergamo Informe de fin de turno** te muestra los detalles del gasto real del último turno.

Estos dos informes te permiten analizar el estado actual de tu tesorería. También puedes asegurarte de que tus ayudantes de IA no gasten el dinero con demasiada rapidez; para ello, modifica la política de gasto de la IA en la pestaña de facción del pergamo de perspectiva.

## Cómo administrar tu facción

Si haces clic en el símbolo de la facción que aparece en la esquina inferior derecha del panel de control, aparecerá la **perspectiva de la facción**.

## ■ El pergamo de perspectiva de la facción

Este pergamo es la clave para comprender los detalles políticos, diplomáticos y financieros de tu facción. Haz clic en cualquiera de las pestañas de la parte superior del pergamo para que aparezcan los detalles del Senado, la diplomacia, las finanzas y/o la perspectiva de la facción.

Esta perspectiva te permite ajustar las opciones de gestión automática global de toda tu facción. Éstos son los ajustes básicos por defecto de cualquier enclave que utilice el modo de gestión automática:

- Haz clic en la casilla **Automatizar toda la producción** si quieres que la gestión automática lo haga todo por ti. Si no, también puedes:
- Haz clic en **Activar la instrucción automática de las unidades** si quieres que el juego produzca las mejores fuerzas militares disponibles.
- Haz clic en **Activar la construcción automática de los edificios** si quieres que el juego se ocupe de la política de construcción en los enclaves.
- El control **deslizante de la política de gasto de la IA** te permite definir el equilibrio relativo entre acumular reservas de efectivo y efectuar gastos inmediatos.

En la esquina inferior izquierda se encuentran tres botones que proporcionan más información acerca de tu facción:



**Clasificación de las facciones.** Un gráfico que refleja lo bien que lo hace cada facción en comparación a las otras.



**Árbol genealógico.** Un práctico resumen del personal veterano disponible en tu facción; tus generales, sus esposas y sus hijos.

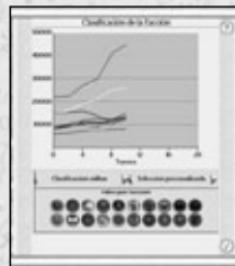


Haz clic aquí para que se muestre el **pergamo de los funcionarios del Senado**. En breve comentaremos este punto con mayor detalle.

## ■ Pergamo de la clasificación de la facción

Este pergamo te proporciona un modo de consultar tu progreso en la partida y comparar tu fuerza con la de tus rivales de varias formas distintas. El gráfico muestra el poder de tu facción a lo largo del tiempo como valor **absoluto**; no muestra la proporción del "poder" mundial que controlas.

- La elección de categoría te permite escoger un aspecto del poder de tu facción: producción, territorio, finanzas, población y global.
- La elección de facción te permite escoger el conjunto de facciones con el que establecerás la comparación: las tuyas, todas las facciones, las cinco mejores, las facciones vecinas o una selección personalizada.



- Puedes hacer clic en los símbolos de las facciones para visualizar o no las líneas del gráfico correspondientes a una o varias facciones en particular. Esto puede resultar muy útil cuando analizas tus progresos en una guerra.

## ■ Pergamino de árbol genealógico

El pergamiento de árbol genealógico muestra a los personajes importantes de tu facción; aquellos hombres que pueden ser generales y gobernadores. Además, te permite decidir quién será el heredero del líder de la facción.

- Los retratos en color representan a personajes vivos. Los personajes que aparecen sombreados están muertos.
- Los personajes de mayor importancia son el **Líder de la facción** y su **heredero**; el estado de ambos se indica en sus retratos.
- Los retratos de mayor tamaño pertenecen a los generales y gobernadores de tu facción. Pasa el cursor sobre un retrato para que se muestre el nombre del personaje y sus capacidades. Los retratos de menor tamaño son hermanas, esposas y niños.



Si haces clic **izquierdo** sobre cualquiera de los grandes retratos, tendrás a tu disposición dos botones en la parte inferior izquierda de la pantalla.



El botón **Escoger heredero** de la facción te permite nombrar al heredero del líder de tu facción.



El botón **Muéstrame** señala la ubicación del personaje en el mapa de campaña actual.

## ■ Nuevos miembros de la familia

Lo normal es que, con el paso del tiempo, varios miembros de la familia traigan al mundo a sus hijos e hijas. Cuando los hijos alcancen la mayoría de edad, podrán ser utilizados como generales y gobernantes. Todos los nuevos personajes (incluidos los hijos adoptados y aquellos que se casen con un miembro de la familia gobernante) aparecerán siempre en la capital de la facción. Las hijas pueden acceder al matrimonio al alcanzar la mayoría de edad.

### *Adopciones y matrimonios*

Los hijos solteros de tu familia buscarán una esposa y, con un poco de suerte, engendrarán una nueva generación de líderes para que no tengas que preocuparte.

De vez en cuando, y siempre que haya en la familia una mujer que pueda optar a ello, surgirá algún pretendiente. Si lo aceptas y se casa con una mujer de tu familia, también será adoptado y se le tratará como a cualquier otro varón de la familia.

### *Atributos*

Todos los personajes de la familia poseen tres atributos que influyen sobre su rendimiento en la partida. Se trata de los atributos de **mando**, **gestión** e **influencia**, que se miden empleando una escala que va de 0 (escaso) a 10 (rozando la inspiración divina):

- El **mando** es la capacidad del personaje para liderar e inspirar a los hombres en una batalla. Una elevada puntuación de mando tiene un efecto positivo sobre la moral y la calidad del combate librado por los soldados. Una puntuación baja de mando tiene cierto efecto y, en cualquier caso, es mejor que no tener ninguna.
- La **gestión** es la capacidad del personaje para dirigir un enclave y desempeñar las labores de gobierno.
- La **influencia** es la capacidad del personaje para convencer a otros mediante la discusión y la fuerza de su personalidad. Esta característica afecta al orden público cuando el personaje dotado de influencia es el gobernante.

Otros personajes del juego también tienen atributos:

- Los **almirantes** tienen puntuaciones de mando, pero solo para las batallas navales.
- Los **diplomáticos** tienen influencia, lo cual afecta a la probabilidad de que sus negociaciones con otra facción tengan éxito.
- Los **espías** y **asesinos** tienen puntuación de subterfugio. El subterfugio es una forma de engaño, doble juego y ocultación de intenciones.



## Séquitos: personajes auxiliares

Los séquitos están compuestos por personajes auxiliares. Se trata de los asistentes, ayudantes, secretarios, amantes, intermediarios, lacayos, compañeros de bebida y parásitos variados que siempre parecen arremolinarse en torno a los grandes hombres. Los auxiliares se agregan a un séquito como resultado de los sucesos del juego. También hemos incluido algunos personajes históricos famosos como auxiliares; si logras encontrarlos, ital vez colaboren en tu causa!

Los auxiliares suelen darle bonificaciones y penalizaciones a un personaje de la misma forma que los rasgos de personaje. Al contrario que los rasgos, los auxiliares suelen pasar de un personaje a otro, aunque algunas combinaciones no están permitidas.

- Los dos personajes deben formar parte del mismo ejército o estar en el mismo enclave.
- En el panel de revista, haz clic derecho sobre la ficha de la unidad que representa al general con el auxiliar.
- Arrastra al auxiliar que deseas mover, llevándolo desde el pergamo hasta la ficha de unidad del personaje receptor en el panel de revista.

## ■ Rasgos de personaje: vicios y virtudes

A lo largo del tiempo, los personajes adquieren una serie de peculiaridades y rasgos. Algunos son buenos y otros son malos pero, si un hombre es digno, se convertirá en un buen personaje.

¡Un hombre que huya de la batalla o al que abandonen a su suerte en un lugar perdido puede acabar desarrollando una personalidad poco agradable! Lo más probable es que te convenga echar un vistazo a tus personajes de vez en cuando para asegurarte de que no se aficionen a la buena vida (a tu costa), ini se conviertan en chalados sanguinarios!

## Cómo tratar con el Senado

En *Rome: Total War*, el imperio romano está representado por cuatro facciones (no puedes encarnar al Senado). A la hora de tratar con los no romanos, todas las facciones están en el mismo "bando", pero una de ellas será la que tarde o temprano se haga con el control de todo el imperio. Al principio, el Senado y las demás facciones romanas no son hostiles. No debe preocuparte la posibilidad de recibir una puñalada por la espalda de otra facción romana. Pero en algún momento será inevitable que tengas que marchar sobre Roma y reclamar el título de "imperator" (emperador) del mundo romano. El resto de facciones romanas perseguirán el mismo objetivo. Por lo tanto, es probable que estalle una guerra civil. Un ataque sobre Roma solo tendrá éxito si dispones de una robusta fuerza militar y si tu facción es popular entre el Senado y la plebe romana.

### ■ Misiones del Senado

Al principio de cada turno, aparecerán mensajes de sucesos en el lado izquierdo de la pantalla. Entre ellos puede que encuentres mensajes del Senado pidiéndote que realices algún tipo de misión.

Dichas misiones tienen el propósito de favorecer los intereses de Roma, y no únicamente a tu facción. Si bien lo que es bueno para Roma suele ser bueno para ti, puede que no siempre sea así. Además, el Senado especifica un límite de tiempo para las misiones.

A medida que lleves a cabo misiones del Senado y tu facción se fortalezca, las tareas encargadas por este órgano constituirán un reto cada vez mayor; ipero las recompensas por satisfacer los deseos del Senado también crecerán!

### ■ La perspectiva del Senado

Aquí se concentra en un solo lugar toda la política romana. Haz clic en las pestañas para examinar la política, las misiones o tu popularidad.

En este pergamo, el apartado de **política del Senado** te da información sobre la postura del mismo ante las facciones no romanas de la partida. Haz clic izquierdo sobre el símbolo de la facción para saber lo que el Senado opina de ella.

El apartado de **misiones del Senado** del pergamo te ofrece una lista de misiones destacadas que tal vez quieras cumplir. De ti depende por completo que estas misiones se lleven a cabo o no. Las facciones que realicen misiones serán bien consideradas por el Senado.



Haz clic en una misión para seleccionarla y luego haz clic en este botón para centrar el mapa de campaña sobre el objetivo de una misión destacada.

La **sala del Senado** muestra tu popularidad entre el Senado y la plebe o plebeyos (los romanos corrientes, de la calle).

- Tu popularidad entre el Senado aumentará si llevas a cabo misiones para él y si conquistas territorio extranjero para mayor gloria de Roma. El Senado también toma en consideración tu poder militar y la amenaza que representas para él.
- Tu popularidad entre la plebe se elevará a medida que conquistes nuevas tierras para Roma (para tu propia facción, de hecho). ¡Los plebeyos adoran a los ganadores!

## ■ El pergamino de los funcionarios del Senado

Se trata de una lista de todos los personajes de la partida que han sido honrados por el Senado con cargos de responsabilidad. Solo los romanos pueden ocupar cargos del Senado.

Cada uno de los cargos otorga beneficios a quien lo ostenta mientras lo ocupa. Además, estos cargos también benefician a las personas que los ocuparon con anterioridad; el honor de haber contado con la confianza del Senado permanece con un hombre para siempre.

Los cargos del Senado se reparten entre el propio Senado y las tres facciones romanas, en función de la popularidad de cada facción en la sala del mismo.

Un personaje solamente puede ocupar un cargo en un momento dado. Pero sí que puede recibir más de un cargo a lo largo de su vida, y acumular los beneficios de haber ocupado cada uno de dichos puestos, así como el beneficio de su cargo actual.

- Haz clic izquierdo en un personaje de la lista para centrar el mapa de campaña sobre su ubicación en el mundo.
- Haz clic derecho sobre un personaje para que aparezcan sus detalles y así puedas consultar sus rasgos y su séquito.

## Cómo obtener ayuda

En muchos lugares verás un botón con el símbolo "?". Haz clic en él para obtener ayuda. Si la consejera ya está presente en la pantalla y aparece resaltada, tendrás que escoger entre leer el consejo actual o bien ignorarlo y consultar la información de ayuda. Victoria es bastante eficiente, ipero solo puede decirte las cosas de una en una!

## Cómo cambiar las opciones de juego durante la partida

Si pulsas ESC cuando no se vea ningún pergamino, aparecerá el menú de **opciones de juego**.

- En lo que se refiere a las opciones de **juego**, **sonido** y **vídeo**, utiliza los controles deslizantes y las casillas de selección para modificar los ajustes a tu gusto.
- **Cargar partida** y **Guardar partida** te permiten guardar la situación y recuperarla con posterioridad (o incluso deshacer alguna terrible calamidad al retroceder hasta una fecha de juego anterior, aunque seguro que tú nunca harías trampa, por supuesto).

# BATALLAS

Esta parte del manual se centra exclusivamente en los aspectos de las batallas, así como en la forma de sacar el máximo provecho a tus tropas. Las dos mitades del juego están interrelacionadas a muchos niveles. La partida de campaña determina dónde tiene lugar una batalla y qué unidades están presentes, mientras que los resultados de la batalla afectan al desarrollo de la campaña. Los generales pueden adquirir rasgos como resultado de su comportamiento en la batalla. ¡Es posible ganar y perder ciudades, y una victoria brillante sobre el campo de batalla puede suponer la conquista de nuevas tierras!

## El pergamo de despliegue de la batalla

Cuando tengas seleccionado un ejército en el mapa de campaña, haz clic derecho sobre un ejército o enclave no aliado al que atacar. Eso hará que se muestre el pergamo de despliegue de la batalla:

- La barra de comparación de fuerzas que aparece en el centro del pergamo te informa de las probabilidades globales de la batalla. Sitúa el cursor sobre las espadas cruzadas para visualizar las probabilidades exactas.
- Los refuerzos también aparecen listados (y se toman en consideración en el cálculo de probabilidades). Estos refuerzos provienen de ejércitos cercanos al escenario de la batalla o asedio.



Haz clic aquí para tomar el control de tus unidades sobre el campo de batalla. ¡Lo que sucede a partir del momento en que haces clic sobre este botón es lo que vamos a abordar en esta parte del manual!



Puedes hacer que el juego genere el resultado de la batalla. Resolver automáticamente la batalla es rápido, pero las bajas pueden ser numerosas y no puedes proteger a los generales más valiosos.



Haz clic aquí para cancelar la batalla. Cuando lo hagas, tu ejército se retirará a cierta distancia hasta un lugar seguro.

## Atacantes y defensores

En cada batalla de campaña, hay un ejército atacante y uno defensor. Durante los asedios, el ejército que mantiene dicho asedio suele ser el atacante. La única excepción a esta norma se da cuando los defensores salen o si una fuerza de liberación ataca a los que mantienen el asedio. En este caso, el ejército que asedia es el defensor. Los ejércitos atacantes y defensores manejan distintas condiciones de victoria y reglas de despliegue.

### ■ Victoria

Por lo general, para ganar deberás expulsar al enemigo del campo de batalla. Puedes pulsar la tecla **ESC** y seleccionar **Salir de la batalla** en cualquier momento para terminar una batalla.

- La victoria puede requerir la aniquilación de muchas tropas enemigas, si bien una crisis de moral (la muerte de un general, por ejemplo) hará que el enemigo huya de la batalla.
- Como **atacante**, puede que tengas un límite de tiempo. Si no has derrotado al enemigo antes de que este plazo expire, perderás la batalla.

- Como **defensor**, el límite de tiempo juega a tu favor. Si logras permanecer sobre el campo de batalla hasta que el tiempo se agote, el atacante sufrirá una derrota automática.
- Durante una toma por asedio, lo que determina la victoria es el control de la plaza o zona central del enclave. Los atacantes deben hacerse con dicha plaza antes de que el tiempo se agote.
- Durante la batalla, puedes pulsar **F1** para consultar información de la misma, incluidas las condiciones de victoria.

## Cómo desplegar tus tropas

Al principio de la batalla, puede que tengas la posibilidad de desplegar tus tropas.

- Como **atacante**, tu ejército siempre se despliega sobre un sector del campo de batalla que coincide con su línea de aproximación en el mapa de campaña. Si marchas sobre el campo de batalla desde el norte, por allí será por donde se desplieguen tus tropas.
- Como **defensor**, te desplegarás en una zona complementaria del campo de batalla.
- Los **refuerzos** siempre aparecen por el extremo del campo de batalla que coincide con su posición en el mapa de campaña. Antes de atacar, puede resultar muy ventajoso colocar ejércitos de apoyo sobre el mapa de campaña por los flancos o la retaguardia de una posición enemiga.

## ■ Leer el terreno

Cuando empieza una batalla, la cámara te muestra un barrido del campo de batalla para que te familiarices con la distribución del terreno. Las zonas de despliegue de tus tropas y del enemigo se mostrarán delimitadas por el color de las facciones.

## ■ El discurso previo a la batalla del general

Tu general dará un discurso enardecedor a sus hombres. Vale la pena escuchar lo que diga, pues quizás el general incluya alguna que otra pista útil sobre el estado del campo de batalla, el enemigo y cualquier ardil táctico que pueda surtir efecto.

## ■ La espera antes de la batalla

Si tú eres el **atacante**, puedes esperar antes de iniciar la batalla. Si la climatología no es la adecuada, simplemente haz clic en el botón **Esperar**. Es posible que el tiempo no cambie, pero no puedes retrasar un combate indefinidamente esperando a que llegue el día idóneo:

- Las batallas libradas con mal tiempo (lluvia, nieve, tormentas de arena, etc.) resultarán más agotadoras para tus tropas y para el enemigo.
- Es probable que el clima húmedo tenga un impacto negativo sobre las unidades armadas con arcos (los arcos y sus cuerdas no se llevan bien con la humedad).
- La niebla, la bruma y las tormentas de arena pueden dificultar la localización del enemigo.

Como **defensor**, deberás luchar con el clima que tu atacante ha considerado apropiado... ¡para sus propósitos!

Una **emboscada** no te da opción a escoger la meteorología de la batalla.

## ■ Modificar tu despliegue

El juego dispone tus unidades sobre el terreno siguiendo una formación equilibrada, pero tal vez ésta no sea exactamente la que tú deseas. Haz clic en "Iniciar despliegue" para reordenar tus líneas de batalla:

- Nunca es obligatorio modificar el despliegue.
- No puedes volver a desplegar tu ejército si caes en una emboscada; tu ejército estará marchando en columna, no desplegado para la batalla!
- Las unidades deben estar situadas dentro de los límites de tu zona de despliegue: un área del mapa rodeada por el color de tu facción.
- Haz clic **izquierdo** sobre una unidad o su ficha en el panel de control y luego haz clic **derecho** sobre el terreno que quieras que ocupe.
- Puedes seleccionar y desplegar múltiples unidades.
  - Mantén pulsado **CTRL** y haz clic **izquierdo** sobre las unidades (en el campo de batalla) o las fichas de unidad (en el panel de control) que quieras seleccionar.
  - Mantén pulsado **CTRL** y haz **doble clic** sobre una ficha de unidad (en el panel de control) para seleccionar todas las unidades del mismo tipo de tu ejército.
  - Haz clic **izquierdo** y **arrastra** sobre el campo de batalla para trazar un rectángulo alrededor de las unidades deseadas. Todas las que haya situadas en su interior quedarán seleccionadas.
- Puedes desplegar múltiples unidades si haces clic **derecho** sobre el terreno que quieras que ocupen. También puedes hacer clic **derecho** y arrastrar las unidades para que formen una línea.

Cuando estés satisfecho con tus despliegues, haz clic en **Iniciar batalla**.

## ■ Consejos para la batalla

Tan pronto como la batalla comience, tu consejero militar aparecerá y te dará su opinión acerca de las tácticas enemigas para el inminente combate. Esta información te resultará útil para diseñar tus propios planes.

## Cómo utilizar el panel de control del campo de batalla

El panel de control del campo de batalla está dividido en tres secciones principales:

- A la izquierda están el minimapa y los controles de velocidad de la partida.
- En el centro se encuentran las fichas de unidad, cada una de las cuales representa a una de tus unidades sobre el campo de batalla.
- A la derecha están los controles de las unidades individuales, grupos de unidades y el ejército en conjunto.

## ■ La vista del campo de batalla

Todas tus unidades presentes en el campo de batalla llevan un estandarte con el color y símbolo de tu facción para facilitar su identificación.

- Haz clic en el gran estandarte para seleccionar la unidad; esto puede resultar muy útil en mitad de un tenso combate cuerpo a cuerpo.
- Algunas unidades también llevan estandartes de menor tamaño que muestran el color y símbolo de tu facción. Éstos representan una combinación de la experiencia de la unidad y sus mejoras de armas y armadura. Cuantos más estandartes pequeños lleve una unidad, más temible será en combate!
- Las unidades de la **guardia personal del general** llevan estandartes cuadrados, claramente distintos a los de otras unidades. Siempre es posible localizar la ubicación del general de un vistazo.
- Del mismo modo, cualquier **capitán** al frente de un ejército se puede identificar mediante el estandarte cuadrado que lleva su unidad. Sin embargo, dado que es capitán y no general, no estará acompañado de una unidad de guardia personal; puede formar parte de cualquier tipo de unidad, incluso una de humildes campesinos!
- El terreno tiene exactamente los mismos efectos que cabría esperar en la vida real: las unidades pueden ocultarse en terrenos boscosos, vadear un río reducirá la velocidad de tus tropas, marchar por la nieve cansará a los hombres, etc.
- La zona más allá del límite del mapa está señalada con una línea roja, visible cuando la cámara está cerca del borde del campo de batalla. Las unidades no pueden recibir la orden de atravesar esta línea, aunque llegarán hasta ella si están huyendo o en retirada.

## ■ El minimapa

El minimapa te ofrece una vista directa del campo de batalla. El terreno de dicho campo se toma del escenario del mapa de campaña. Más allá del campo de batalla verás montañas lejanas, el mar e incluso volcanes.

- El minimapa siempre se orienta de tal modo que su parte superior coincida con el norte.
- Las puntas de flecha con los colores de la facción representan la posición y orientación de las unidades sobre el campo de batalla.
- Las unidades seleccionadas siempre aparecen resaltadas sobre el minimapa.
- Las dos líneas azules señalan la vista actual del campo de batalla.
- El área sombreada en los límites del minimapa queda fuera de alcance durante una batalla. Las unidades solo pueden acceder a esta parte del mapa si se batén en retirada o huyen como ratas asustadas (técnicamente, eso es una "derrota").



Puedes ampliar y reducir el minimapa (modificar la escala) mediante estos botones.

El resto de información y controles de esta parte del panel son:



El **reloj de arena** muestra la cantidad de tiempo que queda hasta el final de la batalla. Si aumentas la velocidad, el contador también se acelera.

- Justo encima de los controles de velocidad de la partida, la **barra de muertes** muestra el éxito o fracaso relativos de tu ejército en su enfrentamiento con el enemigo.



Haz clic en uno de estos cuatro botones para detener la partida o bien ajustar su velocidad, que puede ser normal, doble o triple. También puedes pulsar la tecla **P** para detener y reanudar la partida. Es posible dar órdenes a las unidades mientras la partida está en pausa.

## ■ El panel de revista

Cada una de las fichas de este apartado representa una unidad en el campo de batalla. Cuando una ficha está resaltada, todos los hombres de esa unidad en el campo de batalla aparecen resaltados con el símbolo de un galón militar a sus pies.



La cifra es el número actual de hombres de la unidad. Este valor se vuelve rojo a medida que la unidad sufre bajas. El gráfico indica el tipo de unidad, en este caso, una unidad de asteros.



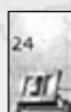
Las fichas de unidad con grandes retratos corresponden a los generales y sus guardias personales. Una estrella dorada en la ficha de unidad identifica al general al mando. Otros generales tienen una estrella plateada.



Las unidades que han adquirido experiencia y/o armas o armadura mejoradas obtienen galones: espadas y/o símbolos de escudo. Aquí, los galones muestran la experiencia mientras que la espada indica que estos triarios llevan armas mejoradas.



Todas las unidades armadas con proyectiles dispondrán de una barra que muestre sus reservas de munición. Esta barra siempre comienza llena, y se vacía a medida que dispara la unidad.



Las unidades de artillería tienen una barra de munición idéntica a la de otras unidades armadas con proyectiles. La cifra que figura en la ficha es el **número de hombres**, y cada elemento de artillería requiere una cantidad mínima de hombres para su dotación.



Las unidades pueden agruparse durante la batalla. Al hacer clic en la pestaña, todas las unidades de un grupo pueden seleccionarse y controlarse como una sola.

Las fichas de unidad pueden disponer de iconos de acción superpuestos para indicar lo que la unidad está haciendo en ese momento.

## Controles de ejército y unidad

En la parte izquierda del panel de control se encuentran los controles de unidades individuales y grupos de unidades. Como en otros apartados del juego, al situar el cursor sobre los elementos apropiados se mostrará un breve texto informativo:



Al hacer clic en el retrato de tu general al mando, la cámara se desplazará inmediatamente hasta colocarse detrás de su unidad. Cuando el ejército esté bajo el mando de un capitán, aquí se mostrará un estandarte.



Haz clic aquí para **cancelar** las órdenes que estén siendo llevadas a cabo por la unidad o unidades seleccionadas. También puedes pulsar la tecla **Retroceso**.



Haz clic aquí para **agrupar** las unidades seleccionadas. El botón estará sombreado (no operativo) a menos que se haya efectuado una selección múltiple de unidades.



Este botón sustituye al botón de **unión** cuando se ha seleccionado un grupo. Haz clic aquí para des./activar el control del grupo por parte del ordenador. De este modo, el juego dará órdenes por su cuenta a las unidades una vez tú le hayas dado algunas al grupo.



Haz clic aquí para que la unidad o unidades seleccionadas se batan en **retirada** de forma ordenada. Las unidades se retirarán hasta atravesar los límites. Una unidad que haya recibido la orden de retirada puede ser recuperada para la lucha antes de que abandone la partida.



Haz clic aquí para alternar la formación de la unidad entre cerrada y dispersa. Esto modifica la separación que guardan entre sí los hombres de la unidad o las unidades seleccionadas.



Haz clic aquí para des./activar el modo de hostigamiento. Una unidad destinada a hostigar se situará a una distancia segura del enemigo (normalmente, equivalente al alcance de sus armas de proyectil). Si una unidad no puede hostigar, este botón estará sombreado (no operativo).



Haz clic aquí para des./activar el botón de **fuego a discreción**. Cuando el fuego a discreción esté activado, las unidades armadas con proyectiles que hayan sido seleccionadas dispararán contra objetivos cercanos sin necesidad de seguir dándoles órdenes. Si se selecciona una unidad sin proyectiles, este botón aparecerá sombreado y no estará operativo.



Estos botones están reservados para varias capacidades especiales que dependen del tipo de unidad que esté seleccionada.



Haz clic aquí para poner la unidad o unidades seleccionadas en el modo en guardia. Cuando el modo en guardia está activado, la unidad o unidades mantienen su posición y formación a toda costa, dejando que el enemigo vaya a su encuentro. Una unidad en guardia no perseguirá a los enemigos que huyen. Esto puede ser útil para mantener el control de un punto importante (como una entrada).



Haz clic aquí cuando una unidad esté seleccionada para alternar su velocidad entre caminar y correr. Una unidad que corre se agota con mayor rapidez que una que marcha.



Cuando un grupo de unidades esté seleccionado, haz clic aquí para que se muestren los botones de **formación en grupo**. Consulta [Cómo utilizar más de una unidad](#) para obtener más información acerca de estas características y su funcionamiento.

## Cómo controlar la cámara del campo de batalla

**Rome: Total War** utiliza por defecto para el campo de batalla una cámara de tipo estrategia en tiempo real, que se puede controlar con el ratón o el teclado (también existe un segundo modo que enseñada veremos):

- Al mover el cursor hasta el borde de la pantalla se modifica la vista de la cámara. El cursor cambia de forma para indicar que dicho cambio es posible.



Al mover el cursor hasta la parte **superior** o **inferior** de la pantalla (por ejemplo, hasta la parte inferior del panel de control), la cámara se desplaza **hacia delante** o **hacia atrás**. El ángulo de vista no cambia.



Al mover el cursor hasta el borde derecho o izquierdo de la pantalla, la cámara **girará** (rotará sobre su eje vertical) sin cambiar de posición o altura.



Al mover el cursor hasta el borde derecho o izquierdo del panel de control, la cámara se desplazará **lateralmente** en esa dirección sin modificar el ángulo de visión.

- La rueda del ratón (si el tuyo dispone de ella) modifica la altura de la cámara. La cámara gira (se inclina) automáticamente hacia abajo a medida que se eleva sobre el campo de batalla.
- Las teclas / y \* (barra divisora y asterisco) del teclado numérico también permiten modificar la altura de la cámara de la misma forma.
- Las teclas - y + (menos y más) del teclado numérico modifican la inclinación de la cámara respecto al terreno sin cambiar su altura.
- Al hacer clic en el botón central (tercer botón) del ratón, la cámara acercará su punto de vista hasta la unidad más cercana al cursor mientras el botón se mantenga pulsado. (en algunos ratones, la rueda actúa también como botón central).

- Las teclas de flechas desplazan la vista de la cámara hacia la izquierda, derecha, delante y atrás sin cambiar el ángulo de visión. Haz clic **izquierdo** sobre el terreno y mantén pulsadas las flechas izquierda o derecha para desplazar la cámara rápidamente.
- El teclado numérico también modifica la vista de la cámara. Para comprobar las asignaciones de las teclas, pulsa **F1** durante la batalla y consulta los controles de la cámara.



Haz doble clic **izquierdo** sobre una ficha de unidad para hacer que la cámara se desplace hasta situarse directamente detrás de dicha unidad. Pulsar la tecla **Fin** con una unidad seleccionada tiene el mismo efecto.

- Haz clic sobre el retrato del general en el panel de control para hacer que la cámara se sitúe directamente detrás de la unidad de guardia personal del general. Haz clic en el estandarte de la facción para desplazar la vista hasta el punto situado directamente detrás de la unidad del capitán si no hay presente ningún general.
- Las líneas azules del minimapa que señalan el área visible del campo de batalla cambian a medida que lo hace la posición de la cámara.
- La vista de la cámara puede modificarse cuando la partida está en pausa.

Pulsa **Esc** y ve a las opciones de juego para cambiar el modo de cámara. Los jugadores de títulos anteriores de **Total War** estarán familiarizados con este sistema. La práctica totalidad de los controles de la cámara son los mismos, con una importante excepción:

- Las teclas de flecha **arriba** y **abajo** desplazan la vista de la cámara hacia delante y hacia atrás sin cambiar el ángulo de visión.
- Las teclas de flecha **izquierda** y **derecha** giran la cámara (ésta rota sobre su eje vertical) sin cambiar su posición.
- La rueda del ratón ajusta la altura pero no cambia el ángulo de la cámara.

## Cómo moverse y atacar

Tanto para moverse como para atacar utilizando unidades, **Rome: Total War** emplea los mismos controles básicos: se selecciona haciendo clic **izquierdo**, y se señala un destino u objetivo haciendo clic **derecho** sobre el campo de batalla. Para dar una orden de movimiento:

- Haz clic **izquierdo** sobre una **unidad** del campo de batalla o una ficha de unidad en el panel de control para seleccionarla.
- 
- Haz clic **derecho** sobre la ubicación del campo de batalla a la que quieras que se desplace la unidad. La unidad marchará hasta ese punto.
- Haz doble clic **derecho** sobre una ubicación del campo de batalla si quieres que la unidad corra hasta su destino.
  - La orden se verá confirmada por unas flechas de movimiento animadas de color **verde**.



Si una unidad no puede desplazarse hasta un lugar determinado por el motivo que sea, el cursor cambiará de apariencia. Puede que el terreno sea intransitable o que se trate de un punto más allá de los límites, por ejemplo.

- Puedes examinar todas las órdenes de movimiento si mantienes pulsada la barra espaciadora. Los galones militares señalarán los destinos de todas las unidades mientras la barra espaciadora se mantenga pulsada.

Para dar una orden de ataque:

- Haz clic izquierdo sobre una **unidad** del campo de batalla o una **ficha de unidad** en el panel de control para seleccionarla.



Haz clic derecho sobre la unidad enemiga que deseas atacar; la unidad marchará rumbo al combate. El cursor tendrá este aspecto cuando el ataque principal de la unidad sea de combate cuerpo a cuerpo.

- Haz doble clic derecho sobre una unidad enemiga si quieres que tu unidad ataque efectuando una **carga**. De nuevo, sé precavido: si cargas desde muy lejos, tus hombres se cansarán antes de que comience el combate.



Este cursor aparece cuando el ataque principal de una unidad consiste en jabalinas o lanzas arrojadizas y si a la unidad le queda munición.



Este cursor aparece cuando el ataque principal de una unidad consiste en flechas u otros proyectiles (por ejemplo, los lanzados con hondas) y si a la unidad le queda munición.

- Para todas las unidades de proyectiles:

- Haz clic derecho sobre la unidad enemiga que quieras atacar.
- Si la flecha del cursor se muestra de color **rojo**, tu unidad avanzará hasta situarse a la distancia adecuada, momento en el que arrojará sus lanzas.
- Si la flecha del cursor se muestra de color **verde**, tu unidad ya está a la distancia adecuada y comenzará su ataque de proyectiles inmediatamente.
- Si haces doble clic derecho cuando una unidad dotada de proyectiles esté seleccionada, dicha unidad avanzará corriendo hasta estar a una distancia adecuada para atacar.
- La orden se verá confirmada por unas flechas de movimiento animadas de color **rojo**.



Haz clic en el botón **Detener** del panel de control o pulsa la tecla Retroceso para cancelar en cualquier momento una orden de movimiento o ataque.

Algunas unidades pueden atacar de más de una forma. Por ejemplo, muchas tropas armadas con jabalinas también llevan espadas (o cuchillos como medio de defensa personal). Puedes darle a una unidad la orden de atacar con un arma secundaria:

- Mantén pulsada la tecla **Alt** y haz **clic derecho** sobre una unidad enemiga para ordenar un ataque secundario.
- Si el cursor muestra una espada, haz **doble clic derecho** para ordenar a la unidad que corra y luego cargue a fondo.

Los ataques secundarios pueden resultar útiles con muchas de las unidades de legionarios romanos, ya que eso les obliga a luchar cuerpo a cuerpo. La mayoría de las unidades de legionarios siguen la táctica romana consistente en lanzar una andanada de pila (jabalinas especialmente pesadas) para luego atacar con espadas en combate cuerpo a cuerpo. Es por este motivo que su ataque principal suele mostrarse como una lanza. Mientras el enemigo intenta recuperarse del ataque con proyectiles, cargan automáticamente con dureza.

## Cambiar la formación de la unidad

Es posible cambiar la frontal y la profundidad de una unidad. La frontal es el número de hombres que pueden luchar al mismo tiempo. La profundidad representa las filas con las que alimentar la carnicería a medida que las bajas tienen lugar:

- Haz **clic izquierdo** para seleccionar una unidad.

 Haz **clic derecho** y arrastra para cambiar la frontal de la unidad. Durante este proceso, el cursor cambia y la disposición de la unidad se indica mediante galones sobre el terreno. La flecha grande señala la orientación de la unidad.

## Cambiar la orientación de la unidad

Todas las unidades tienen una orientación. Todos los ataques se efectúan contra la parte frontal de una unidad, y las unidades pueden volverse vulnerables al ser atacadas por los flancos (lados) o desde atrás. Es posible modificar la orientación de una unidad (por ejemplo para que esté preparada para una amenaza próxima) sin tener que moverla.

- Selecciona la unidad haciendo **clic izquierdo** sobre ella en el campo de batalla o bien sobre su ficha de unidad en el panel de control.
- Utiliza las teclas con los símbolos **<** y **>** (en muchos teclados se corresponden con las teclas de la coma y el punto) para rotar la orientación de la unidad sin cambiar su posición.
- La nueva disposición de la unidad se muestra sobre el terreno con galones. La flecha grande señala la orientación de la unidad.

Cuando se encuentran seleccionadas múltiples unidades (consulta [Cómo utilizar más de una unidad](#)), el cambio de orientación de la unidad crea una línea de batalla y, a continuación, la rota.

## Puntos de ruta

Cuando una unidad recibe una orden de movimiento, normalmente marcha directamente rumbo a su destino. Sin embargo, las unidades son conscientes de las barreras como muros y ríos, por lo que seguirán una ruta que les permita atravesarlas (por un vado o puente si es un río o por un hueco si es un muro).

Es posible darle órdenes de marcha detalladas a la unidad seleccionada y establecer puntos de ruta a seguir hasta su destino final:



Para fijar un punto de ruta para una unidad, mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz clic **derecho** sobre el punto en cuestión. Repite este proceso para añadir otro punto de ruta al recorrido que seguirá la unidad.

- No es recomendable utilizar más de una docena de puntos de ruta para un mismo recorrido.
- Puedes revisar los puntos de ruta con posterioridad. Con la unidad seleccionada, mantén pulsada la tecla **Mayús** para que se muestren los puntos de ruta que hayas fijado.
- Si mantienes pulsada la **barra espaciadora** (sin la tecla Mayús), se mostrarán igualmente el destino final y la orientación de la unidad.

## Actividad de la unidad

Sitúa el cursor sobre cualquier unidad del campo de batalla o ficha de unidad y aparecerá un breve texto informativo que te dará detalles acerca del **estado de la unidad**.

Las fichas de unidad en el panel de control también constituyen una forma de controlar lo que tus unidades están haciendo. Cada ficha de unidad puede tener un símbolo a modo de notificación de lo que le está pasando a dicha unidad. Es posible que más de uno de estos símbolos aparezcan simultáneamente. En tal caso, los símbolos correspondientes se mostrarán secuencialmente:



Una única punta de flecha en la parte superior de la ficha indica que la unidad se mueve a **paso firme** hacia el destino que se le ha ordenado.



Una punta de flecha doble en la parte superior de la ficha indica que la unidad se mueve corriendo hacia el destino que se le ha ordenado, o que está cargando contra una unidad enemiga pero todavía no ha entrado en contacto con ella.



Unas espadas cruzadas indican que la unidad está **combatiendo cuerpo a cuerpo**.



Un símbolo de arco y flecha indica que la unidad está **disparando proyectiles** (este símbolo se utiliza incluso si lo que la unidad arroja son lanzas o proyectiles de honda).



Las flechas indican que la unidad está **bajo fuego** enemigo. ¡Quizá convenga alejarla del alcance de los proyectiles u ordenarle que ataque a sus agresores!



Este símbolo indica que la unidad está **escondida** y no puede ser divisada por las fuerzas enemigas. La mayoría de las unidades pueden esconderse en bosques (lo cual permite tender emboscadas), ipero ciertos tipos de soldados pueden esconderse en casi cualquier parte!



El símbolo que representa una **bandera blanca** indica que la unidad ha sufrido una crisis de moral y está huyendo del enemigo. El estandarte de la unidad también cambia en el campo de batalla y aparece de color blanco. Es posible que un general reúna a tropas que estén huyendo.



Cuando una unidad esté rodeada y sin posibilidad de escapar, en su ficha de unidad aparecerá el icono de luchar hasta la muerte.



Estos símbolos solo aparecen sobre las fichas de unidad durante los asedios. Consulta **Cómo asaltar un enclave o fuerte**.



## Dar órdenes a unidades de artillería

Las unidades de artillería funcionan del mismo modo que otras unidades. Sin embargo, los elementos de artillería son pesados, y cumplir una orden puede que requiera tiempo a pesar de sus grandes dotaciones. ¡No esperes que los artilleros arremetan o carguen en cualquier dirección!

- Recuerda que el número que figura en la ficha de unidad no representa la cantidad de elementos de artillería sino el número de hombres que forman la dotación. A medida que mueren los hombres de la dotación, se reduce el número de elementos que pueden dispararse (y su tasa de disparo).
- Al igual que en otras unidades de proyectiles, la barra muestra sus reservas de munición. Cuando dichas reservas se agotan, la unidad ya no puede disparar.



Al ser atacadas con proyectiles o en combate cuerpo a cuerpo, las dotaciones pueden abandonar su artillería. Este cursor aparece cuando la unidad seleccionada ha abandonado sus armas. Si la dotación puede regresar a su artillería y seguir disparando, aparece un símbolo en forma de mano al pasar el cursor sobre ella. Si haces **clic derecho**, la dotación recibirá la orden de seguir operando sus armas.

## Cómo utilizar más de una unidad

Es posible dar órdenes a múltiples unidades de una sola vez. Las unidades se desplazarán al mismo lugar o atacarán el mismo objetivo. Hay varias formas de seleccionar más de una unidad para recibir órdenes:



Mantén pulsada la tecla **Ctrl** y haz **clic izquierdo** sobre más de una unidad en el campo de batalla.

- Haz **clic izquierdo** y **arrastra** sobre el campo de batalla a partir de una unidad para trazar un rectángulo. Todas las unidades afectadas por el rectángulo quedarán seleccionadas.
- Mantén pulsada la tecla **Ctrl** y haz **clic izquierdo** sobre más de una ficha de unidad en el panel de control.
- Mantén pulsada la tecla **Ctrl** y haz **doble clic izquierdo** sobre una ficha de unidad en el panel de control. Todas las unidades del mismo tipo quedarán seleccionadas.
- También es posible utilizar una combinación de los métodos citados. Por ejemplo, seleccionar algunas unidades sobre el campo de batalla y algunas mediante el panel de control.
- Si mantienes pulsada la tecla **Ctrl** y haces **clic izquierdo** sobre una unidad **seleccionada** o su ficha de unidad, se invertirá su selección, lo cual te permite quitar una unidad del grupo seleccionado antes de dar las órdenes.

Cuando hayas seleccionado múltiples unidades, las órdenes se dan de la forma habitual:

- Haz **clic derecho** sobre un **destino** para dar una orden de **marcha**.
- Haz **doble clic derecho** sobre un **destino** para dar una orden de **carrera**.



**Haz clic derecho** y arrastra sobre un destino para que las unidades seleccionadas formen una línea. A medida que arrastres el cursor hacia los lados, un conjunto de galones amarillos aparecerá señalando la frontal y la profundidad de las unidades seleccionadas. Suelta el botón del ratón cuando estés satisfecho con la posición de la línea.

- **Haz clic derecho** sobre una unidad objetivo para dar una orden de **ataque**.
- **Haz doble clic derecho** sobre una **unidad** objetivo para dar una orden de **carga**.
- Utiliza las teclas **<** y **>** (coma y punto) para formar una línea de unidades y modificar su orientación. Aparecerán galones amarillos para indicar los destinos finales de las unidades. La línea se forma en el punto medio más corto entre las unidades seleccionadas.



Utiliza el botón **Detener** del panel de control o pulsa la tecla **Retroceso** para cancelar las órdenes colectivas de las unidades.

Una vez estén seleccionadas múltiples unidades, es posible unirlas, agruparlas o someterlas al **control de la IA** del ordenador.

## Agrupar unidades

Los grupos pueden resultar una forma muy útil de administrar una gran fuerza.



Mientras tengas seleccionado un conjunto de unidades, haz clic sobre este botón para **agruparlas**. También puedes pulsar la tecla **G**. Las fichas de unidad pertinentes del panel de control se dispondrán juntas en un grupo numerado. Las unidades agrupadas no tienen por qué ser del mismo tipo. Al agruparlas de este modo, el nuevo grupo tendrá el número de grupo más bajo que esté disponible en ese momento.

- Como alternativa, mientras tienes seleccionada una serie de unidades, mantén pulsada la tecla **Ctrl** y pulsa una de las teclas numéricas del teclado principal (no del teclado numérico) para crear un grupo numerado.
- Una unidad agrupada se muestra así en el panel de control.
- Haz **clic izquierdo** en la pestaña del grupo numerado para seleccionar instantáneamente todas las unidades, o pulsa la tecla del número que se corresponda con el de tu grupo (indicado con números romanos en la pestaña).



Los grupos pueden ser divididos o modificados en cualquier momento:

- Selecciona dos o más grupos de unidades y luego agrúpalos de nuevo mediante uno de los métodos ya citados para crear un nuevo grupo de mayor tamaño que incluya todas las unidades de los antiguos grupos seleccionados.
- Selecciona un solo grupo y haz clic en el botón agrupar del panel de control (o utiliza un atajo de teclado) para desmembrar el grupo. Las unidades volverán a funcionar de forma individual, aunque permanecerán seleccionadas.

- Selecciona una o más unidades de un grupo y haz clic en el botón Agrupar en el panel de control. Las unidades seleccionadas serán eliminadas del grupo actual y crearán el suyo propio. En el grupo deben quedar al menos dos unidades; en caso contrario, quedará completamente desmembrado.

Los grupos pueden ser dispuestos en **formaciones en grupo**:



Haz clic en este botón para que se muestren los botones de formaciones en grupo.



- Es posible elegir entre ocho formaciones en grupo. Cada una tiene sus puntos fuertes y débiles. Si sitúas el cursor sobre los botones, aparecerá un breve texto informativo con una descripción de las formaciones.
- Haz clic sobre el botón apropiado para seleccionar la formación que quieras que utilice el grupo seleccionado.
- Como alternativa, mantén pulsada la tecla **Mayús** y pulsa la tecla de un número del 1 al 8 en el teclado principal (no en el teclado numérico) para seleccionar una formación en grupo.
- Puedes seleccionar más de un grupo antes de decidirte por una formación. Los grupos que selecciones adoptarán conjuntamente la formación en grupo de tu elección.

Los grupos pueden ponerse bajo el **control de la IA**:



Mientras un grupo esté seleccionado, haz clic en este botón para des./activar el **control de la IA** sobre el mismo. Un grupo bajo el **control de la IA** aparece con un contorno rojo en el panel de control.

- Las unidades de un grupo **controlado por la IA** ignorarán tus órdenes de combate en favor de las de su oficial al mando.
- Sin embargo, puedes ordenar al grupo que se mueva hasta una posición, y el ordenador se ocupará de dar las órdenes de movimiento detalladas a las unidades.
- Las unidades de un grupo **controlado por la IA** permanecerán en formación.
- Puedes cancelar el **control de la IA** en cualquier momento si haces clic en el botón del panel de control para desactivarlo.

## Cómo aprovechar al máximo las capacidades de unidad

Muchas unidades disponen de una capacidad especial que las hace más útiles en combate.

Selecciona la unidad y luego haz clic en el botón de capacidad especial (o pulsa la tecla F). La mayoría de las capacidades especiales pueden ser activadas y desactivadas, pero unas pocas son de "un solo uso".



La formación en **círculo cántabro** es empleada por la caballería ligera armada con proyectiles para someter a una unidad enemiga a un ataque abrumador. En vez de lanzar una andanada masiva contra un oponente y a continuación retirarse y recargar, el círculo cántabro consiste en hacer que la unidad galope alrededor y que cada soldado efectúe su disparo para luego quedar atrás y preparar un nuevo proyectil. El resultado es una continua (y desmoralizante) lluvia de proyectiles sobre la unidad objetivo.



Muchas unidades de arqueros y de artillería pueden disparar proyectiles **incendiarios** en vez de los normales. Éstos pueden incendiar hombres y edificios.



Muchos lanceros, hoplitas y piqueros, especialmente aquellos instruidos en las artes bélicas griegas, pueden formar una **falange**. Se trata de una masa sólida de infantería que, valiéndose de la aglomeración de hombres y la disciplina, golpea contra una línea enemiga.



Un general puede **reagrupar** unidades cercanas que huyen, reconduciéndolas a la lucha con la simple fuerza de su personalidad. Si esto funciona, las unidades se recompondrán, listas para combatir (al menos, por un tiempo).



Los legionarios romanos más modernos pueden formar en **testudo** o "tortuga" cerrando filas y combinando sus escudos. Así, al abrigo del caparazón formado, los legionarios pueden avanzar a través de una descarga de proyectiles y sobrevivir.



Un grito de **batalla** aumenta temporalmente la fuerza de combate de la unidad cuando entra en combate.



Algunas unidades de caballería pueden formar en **cuña**; esta formación es útil para cargar contra otras unidades, pues aumenta el valor de choque de su ataque. La masa de la caballería se concentra contra una pequeña porción de la línea enemiga y, si la carga en cuña funciona, divide en dos la unidad enemiga.



Algunas unidades de bárbaros pueden **cantar** o emitir temibles lamentos y chillidos. Esto afecta a la moral de unidades cercanas, aumentándola si son unidades amigas y reduciéndola si son enemigas.



En el caso de que una unidad de elefantes se asuste y enfurezca, los jinetes pueden recibir la orden de matar a sus bestias. ¡Esta posibilidad resulta muy útil si los elefantes corren descontrolados contra tus propias tropas!

## ■ Moral de la unidad

La moral representa la predisposición de una unidad al combate mientras sufre bajas. Mientras la moral de una unidad sea buena, luchará. Pero tarde o temprano, incluso los hombres más valientes se darán cuenta de que sus vidas corren más peligro si se quedan que si huyen. Por tanto, los efectos visibles de la moral se dan precisamente cuando ésta escasea, pues una unidad sin moral emprenderá la huida.

No todas las unidades están igual de bien dotadas en lo que a moral se refiere. Por ejemplo, los campesinos no sienten entusiasmo por ir a la guerra. En cambio, si se trata de legionarios profesionales, es probable que sigan luchando en circunstancias de gran adversidad.

Algunas unidades de la partida tienen efectos de moral además de su valor de combate:

- Los generales (normalmente) y los capitanes hacen que aumente la moral de las tropas cercanas.
- Existen ciertos rasgos, como la cobardía, que reducen la moral de los guerreros bajo el mando de un general.
- La muerte de un general o capitán suele ser un duro golpe para la moral de todo su ejército.
- Algunas unidades **atemorizan** a las unidades enemigas cercanas, ya sea por su terrible apariencia y temible reputación o bien por llevar armas brutales e inusuales. La probabilidad de que los enemigos huyan aumenta cuando se enfrentan a unidades de este tipo.
- Las unidades que huyen pueden provocar la huida de otras unidades amigas: si mucha más gente está huyendo del enemigo, los soldados se inclinan por pensar que a ellos también les conviene hacerlo!

## ■ Unidades que huyen y persecución

Como se ha señalado, los generales pueden reagrupar a unidades que huyen. Sin embargo, esto no será posible si las fuerzas enemigas están demasiado cerca de la unidad que se bata en retirada. Los integrantes de la unidad ignorarán al general y se concentrarán en escapar de la muerte!

Por tanto, puede resultar conveniente reservar algunas fuerzas veloces para perseguir a los enemigos que huyen y evitar así que puedan reagruparse. También hay una buena probabilidad de matar a unos cuantos enemigos mientras corren, ahorrándote la incomodidad de tener que luchar contra ellos en otro campo de batalla. Tradicionalmente, la caballería ligera se utiliza para desempeñar esta labor. Las unidades en modo en guardia no perseguirán enemigos.

## ■ Romanos y águilas de la legión

Algunos tipos de unidades romanas llevan **águilas de la legión**. Aparecerán en la campaña tras haber tenido lugar las reformas de Cayo Mario, aunque siempre están disponibles en las batallas personalizadas.

Una unidad de la primera cohorte lleva un águila de la legión. Este estandarte de batalla es considerado el alma de la legión romana e inspira a cualquier unidad romana que esté cerca. Su presencia eleva la moral de las unidades romanas amigas. Perder un águila de la legión romana es una inmensa desgracia, además de un terrible golpe para la moral en el campo de batalla del ejército que la haya perdido.

## ■ Características de la unidad

Hay otro par de capacidades de unidad que vale la pena recordar:

- Algunas unidades están calificadas como **robustas** o **muy robustas**. No se agotan rápidamente al correr o al cargar; no son superhombres, pero gozan de una forma física y una resistencia superiores a la del soldado medio.
- Las unidades **impetuosas** o **berserker** pueden lanzarse a la carga sin orden previa.

## ■ Esconderse

Muchas unidades pueden esconderse en los bosques. La ocultación es automática cuando una unidad se sitúa en un terreno en el que sus hombres puedan esconderse. Unas pocas unidades altamente especializadas pueden esconderse en terrenos menos favorables, o incluso en terreno relativamente descubierto. En el campo de batalla, las unidades escondidas se muestran con sus soldados agachados.

- Las fuerzas enemigas no pueden ver las unidades escondidas hasta que están muy cerca. Esto permite tender emboscadas con unidades escondidas.
- Por supuesto, lo mismo sucede en el caso contrario con las fuerzas enemigas. Si una unidad enemiga se esconde, no podrás verla en el campo de batalla!
- Los generales no pueden esconderse, ni tampoco los capitanes.

## ■ Utilizar un general en el combate

El general es la unidad más importante de un ejército:

- En una batalla de campaña, las capacidades y rasgos de personalidad del general pueden influir sobre la moral del ejército, el rendimiento de las unidades y la potencia de combate de su unidad de guardia personal. Un ejército liderado por un general de 7 estrellas, por ejemplo, tendrá un mayor nivel de efectividad que otro con un general de 1 estrella al mando.
- Hombre por hombre, un general y su guardia personal se encuentran entre las fuerzas más poderosas a tu disposición. Como reserva que introducir en la batalla en un momento crítico, pueden representar la diferencia entre la victoria y la derrota!
- Un general es la única unidad que puede **reagrupar** tropas que huyen.
- La muerte del general puede tener efectos catastróficos sobre la moral de todas las unidades de su ejército.
- En la campaña, la muerte de un general constituye también la muerte de un miembro de la familia. Cuando la familia gobernante esté muerta, la facción quedará destruida!

## Cómo asaltar un enclave o fuerte

Los asedios tienen lugar cuando un ejército asalta un enclave o intenta irrumpir en un fuerte. Tienen mucho en común con las batallas que se desarrollan sobre un campo, con la destacable salvedad de que uno de los bandos se encuentra "a salvo" tras una serie de defensas. Todas las normas generales del campo de batalla son aplicables a los asedios; las órdenes de ataque y movimiento se dan del modo habitual.

Sin embargo, en este tipo de escenario existen ciertas condiciones especiales, así como nuevas armas y tácticas tanto para el atacante como para el defensor.

## ■ Asedios y victoria

Determinar la victoria en un asedio es muy fácil: el bando que controle el centro del enclave gana! También puedes ganar si matas a todo el ejército enemigo o haces que éste se retire del campo de batalla.

## ■ Equipo de asedio

El equipo de asedio se crea en la campaña cuando un ejército está asediando un enclave. En las batallas personalizadas, el equipo de asedio puede obtenerse durante la configuración.

- Tanto en un caso como en otro, el equipo de asedio apropiado se asigna automáticamente a las unidades cuando comienza el despliegue de la batalla.
- Sin equipo de asedio o la artillería adecuada, es casi imposible que los atacantes logren irrumpir en un enclave.



Los **arietes**, **escalas** y **torres de asedio** se asignan a unidades individuales. Las fichas de unidad de las unidades correspondientes se marcan con uno de estos símbolos para indicar que disponen de material de asedio. Las unidades con escalas, torres y arietes no pueden cargar.



Las **zapas** se sitúan en el campo de batalla frente a las partes apropiadas de una muralla. No pueden moverse durante el despliegue.

Cuando la batalla comienza, las unidades con equipo de asedio pueden recibir la orden de avanzar hacia las murallas de la ciudad:



Puede enviarse una unidad equipada con un **ariete** contra un **portón** o una muralla de madera. El cursor cambiará para mostrar un portón adecuado o una sección válida de muralla para el ariete. La unidad empujará el ariete contra el portón o defensa de madera con la intención de atravesarlo. En caso de tener éxito, se retirará el ariete del portón reventado de forma que quede abierta una vía de entrada directa al enclave.

- Los elefantes pueden recibir la orden de atacar portones o murallas de madera sin equipo de asedio. ¡Simplemente, abren un agujero a golpes!
- Una unidad equipada con **escalas** puede ser enviada a escalar un tramo de muralla adecuado (no una torre). El cursor cambia para mostrar un muro apto para el ataque. La unidad marchará hacia las murallas, levantará sus escalas y subirá. Los hombres deberán luchar contra los defensores de la muralla.
- Una unidad equipada con una **torre de asedio** puede recibir la orden de asaltar un muro adecuado (no una torre en las defensas). El cursor cambia para mostrar un muro apto para el ataque. La unidad empujará la torre de asedio hacia la muralla, y luego preparará para lanzar un asalto directo contra las almenas. Las unidades en torres de asedio pueden disparar flechas, y tendrán que enfrentarse a los defensores que haya en las murallas.



La mayoría de tipos de unidades pueden recibir la orden de dirigirse a una **zapa** frente a una **muralla de piedra**. Los avances realizados en la excavación de un túnel hacia las defensas se representan mediante una línea de tierra removida entre la zapa y el muro. Cuando los excavadores alcancen la muralla, se producirá una pausa durante la cual socavarán los muros y prenderán fuego a la zapa; los muros se derrumbarán y quedará abierto un agujero en las defensas. La unidad de zapadores saldrá a continuación del túnel.

- Mientras cualquiera de estos ataques tenga lugar, los defensores no estarán de brazos cruzados. Es de esperar que los defensores disparen proyectiles desde el enclave y desde lo alto de las murallas de mayor tamaño. Las torres también dispararán proyectiles contra las tropas atacantes.

Cuando se abra una **brecha** en las defensas (ya sea por reventar un portón o derruir una muralla), la vista de la cámara cambiará para mostrar la brecha.



Haz clic en este botón del panel de control para que las unidades dejen su equipo de asedio.



Una unidad no equipada con material de asedio puede recibir la orden de recoger el que encuentre, siempre y cuando se trate de equipo de asedio abandonado por sus anteriores dueños.

## ■ Asedios y artillería

Las unidades de artillería pueden disparar contra las murallas y edificios de los enclaves, así como contra otras unidades del campo de batalla:



Este cursor aparece cuando una muralla o defensa puede ser fijada como objetivo de la unidad de artillería seleccionada. La unidad de artillería seguirá disparando hasta que su objetivo quede destruido, o hasta quedarse sin munición. Ten en cuenta que la artillería puede tardar mucho rato en abrir un hueco en una muralla de piedra.



Este cursor aparece cuando un edificio puede fijarse como objetivo de la unidad de artillería. La artillería disparará mientras el objetivo siga en pie o hasta que se quede sin munición.



Haz clic en este botón del panel de control para des./activar los proyectiles incendiarios.

Este tipo de proyectil puede prender fuego a los edificios y el incendio puede propagarse a través del enclave.

- El fuego de artillería puede sufrir cierta falta de precisión. Las piedras grandes, por ejemplo, no suelen ser demasiado aerodinámicas, por lo que es posible que se desvíen al dispararlas y que no caigan exactamente sobre su objetivo. Los proyectiles incendiarios tampoco tienen una precisión absoluta. Las dotaciones de artillería experimentadas apuntan mejor, ipero no te sorprendas si algún que otro proyectil sale desviado!

## ■ Capturar las murallas

Las murallas de madera solo sirven como barrera para evitar la entrada de los atacantes. Las murallas de piedra, en cambio, pueden ser el escenario de la pugna entre atacantes y defensores:

- Cualquier unidad de infantería (es decir, sin montura) puede recibir la orden de subirse a una muralla, o atacar a los defensores que la ocupen.
- Si la unidad atacante es la única que controla una muralla, portón o torre, tomará la estructura.
- Los defensores pueden recuperar murallas.

## ■ Dentro de las murallas

Una vez en el interior de un enclave o fuerte, los atacantes deben controlar el área de la plaza central para tomar el enclave. Por supuesto, los defensores querrán mantener el control de esta zona. Esto puede suponer que los atacantes tengan que luchar calle por calle si los defensores están empeñados en vender cara su derrota.

- Cuanto más se prolongue el combate en las calles, más daños sufrirá el enclave. Estos daños deben ser reparados, tal y como se explica en la sección de campañas de este manual.
- Si el enfrentamiento dura mucho, es posible que se declaren incendios en el enclave. El fuego se extenderá sin control hasta que la batalla tenga un vencedor.

## ■ Salir a batallar

Cuando la guarnición de un enclave sale de detrás de sus murallas para expulsar a sus sitiadores, se dice que sale a batallar. Se considera siempre que la **guarnición** es la que **ataca** y los **sitiadores** quienes **defienden**, si bien desde un punto de vista estratégico la situación es la contraria.

Los sitiadores aparecen en el campo de batalla, en el exterior del enclave, con el equipo de asedio que hayan creado. Si se ataca a la unidad que se encuentre asignada al equipo de asedio, éste puede quedar destruido. Se trata de una buena forma de frustrar el avance de un ejército que esté asediando la ciudad y a punto de asaltarla.

También es posible elegir el momento para salir de un enclave bajo asedio, de forma que los refuerzos de una fuerza de liberación también estén presentes en el campo de batalla. Consulta **Cómo utilizar refuerzos y aliados** en la pág. 68 para obtener más información.

Una cosa que debes recordar: es posible que salir a batallar tenga un altísimo precio si los sitiadores se introducen en el enclave durante la batalla. ¡Puede que los defensores se pongan de acuerdo para combatir al enemigo y dejen su ciudad indefensa ante una incursión furtiva!

Para que los atacantes (los que han salido a batallar) venzan, deben matar o expulsar a todos los defensores (el ejército que asediaba el enclave).

## Cómo enfrentarse a las emboscadas

Las emboscadas, cuando eres tú el que las tiende, no son muy distintas de cualquier otra batalla, y se supone que deben ser especialmente favorables. Sin embargo, cuando te ves implicado en una emboscada como víctima, las cosas pueden descontrolarse muy rápido:

- El **emboscador** tiene ocasión de desplegar sus unidades antes de la batalla de forma normal. A diferencia de una batalla corriente, la zona de despliegue casi rodea al enemigo, en vez de estar limitada a una parcela del campo de batalla.
- El **ejército que cae en la emboscada** siempre se encuentra desplegado en formación de columna, ya que está marchando, no preparado para la batalla. El general (o capitán) siempre se encuentra a la cabeza de la columna. No hay posibilidad de modificar el despliegue del ejército.

La primera regla al caer en una emboscada es la más simple: **¡que no cunda el pánico!** El enemigo necesita cierto tiempo para adoptar una formación de combate; puedes dedicar esos momentos a formar a tu ejército en líneas de batalla para el inminente asalto.

Las emboscadas pueden parecer batallas duras e inflexibles, ipero de eso se trata! Un líder capacitado hará uso de todas las armas a su alcance, ilo cual incluye el juego sucio!

### ■ Emboscadas fallidas

Es posible que un ejército emboscador no sepa sacarle ventaja al enemigo. En esos casos, la batalla seguirá teniendo lugar. Por tanto, icada bando tendrá que dar lo mejor de sí mismo para alcanzar la victoria!

## Cómo utilizar refuerzos y aliados

Las batallas que forman parte de una partida de campaña pueden, en ciertas ocasiones, implicar a más de un ejército tanto por parte de los atacantes como de los defensores:

- Cuando estás atacando, el ejército que ataca sobre el mapa de campaña es siempre el que tú controlas directamente.
- Cuando estás defendiendo sobre el mapa de campaña, el ejército atacado es siempre el que tú controlas.
- Otros ejércitos adyacentes del mapa de campaña pueden aparecer en el campo de batalla en forma de **refuerzos** y/o **aliados**. Los refuerzos **amigos** son ejércitos o unidades pertenecientes a la misma facción; los **aliados** son tropas amigas que pertenecen a otra facción.
- Los refuerzos siempre llegan al campo de batalla desde la dirección que corresponda a la posición que ocupen sobre el mapa de campaña. Un ejército de apoyo que esté en el mapa de campaña al norte del campo de batalla siempre aparecerá por el extremo septentrional del campo de batalla.

- Si bien la vista de la cámara del campo de batalla puede enfocarse desde cualquier dirección, el minimapa siempre está orientado de modo que el norte coincide con su parte superior. Esta característica puede ser útil para determinar por qué lugar es más probable que aparezcan los refuerzos.
- Las unidades de refuerzo no llegarán necesariamente al campo de batalla cuando se inicie la batalla. Pueden verse retrasadas por el terreno o el clima, o por pura mala suerte. Si te fijas, podrás comprobar que la caballería y las fuerzas ligeras llegan a la batalla antes que las unidades más pesadas.

El control directo de las unidades de refuerzo depende de lo siguiente:

- Los **aliados** siempre están controlados por sus propios líderes y nunca son colocados bajo el mando de un extranjero; en este caso, tu mando. No podrás dar órdenes a las unidades aliadas. Un ejército aliado llegará al campo de batalla como una sola fuerza.
- Un **ejército amigo** dirigido por un **general** será independiente y estará a cargo de la IA del ordenador durante la batalla. No podrás dar órdenes a las unidades de este ejército. Un ejército independiente como éste llega al campo de batalla como grupo, con todos sus integrantes a la vez.
- Un **ejército amigo** bajo el mando de un **capitán** aparecerá como refuerzos bajo tu mando. Existen ciertas restricciones respecto al momento en el que las unidades de refuerzo se ponen a tu disposición:
  - Los ejércitos pueden tener un máximo de 20 unidades. Una unidad formada por un solo hombre se considera igualmente como una unidad, por lo que ocupa una de las 20 plazas disponibles para un ejército.
  - A menos que haya una plaza libre, una unidad de refuerzo no podrá entrar en batalla. La unidad esperará en la zona situada fuera de los límites hasta que quede libre una vacante que ocupar. Esto sucederá cuando una de tus unidades originales sea eliminada en combate, reciba la orden de retirarse o huya del campo de batalla.
  - La ficha de una unidad de refuerzo se mostrará transparente cuando esté fuera de los límites pero a punto de entrar en combate. Cuando esto suceda, la ficha de unidad se volverá opaca; entonces podrá ser seleccionada y recibir órdenes como cualquier otra unidad.
  - Cuando una unidad de refuerzo esté sobre el campo de batalla y bajo tu control, será tratada como si fuese parte de tu ejército.
  - La unidad de refuerzo de un capitán se señala con una estrella plateada, del mismo modo que un general secundario.

Cuando la batalla termine, los refuerzos y aliados que hayan sobrevivido regresarán a su posición original en el mapa de campaña.

## ■ Acudir en ayuda de aliados

Cuando la ubicación de uno de tus ejércitos sea adyacente (en el mapa de campaña) a la de una batalla en la que esté implicado uno de tus aliados, tendrás la opción de acudir en su ayuda. Durante la batalla podrás controlar a tu ejército.

## ■ Asaltos a enclaves y aliados

Si un aliado y tú estás asaltando un enclave enemigo y lo conquistáis, el nuevo dueño del enclave será la facción que iniciara el asalto. Si tú atacaste el enclave en el mapa de campaña durante un asedio, te convertirás en su nuevo dueño. Si tus fuerzas acuden en ayuda de tu aliado, ¡contarás con la satisfacción de haber ayudado a tus amigos a ganar nuevas tierras!

# BATALLAS PERSONALIZADAS

Una batalla personalizada te da la oportunidad de dirigir el ejército que quieras en batalla. Se trata de un modo "**a medida**" que te permite probar la combinación de terreno, ejércitos, unidades, aliados y enemigos que quieras. Las batallas personalizadas son una excelente forma de aprender a jugar batallas y un buen modo de perfeccionar tus dotes de mando antes de jugar online.

- Selecciona **Batalla personalizada** desde el menú **Un jugador** para comenzar a configurar la batalla en la que vas a luchar. Tendrás la opción de guardar la configuración de tu batalla personalizada en el transcurso de su creación.

## Elegir condiciones

Inicialmente, esta pantalla aparece en la versión de configuración exprés, que solo te permite seleccionar un número limitado de variables para tu batalla personalizada:

- **Tipo de partida** determina las condiciones de victoria de la batalla. Por ejemplo, "Último en pie" significa luchar a muerte.
- **Dificultad** especifica el comportamiento de tus adversarios. En los niveles de dificultad más fáciles, comprobarás que los enemigos suelen tener una moral menor, por ejemplo, mientras que en los niveles más difíciles constituyen una amenaza mayor.
- **Terreno** te permite elegir el paisaje de tu batalla. Como puedes suponer, las tropas se agotan más rápidamente en condiciones de calor y sequedad como las de un desierto. Algunos ejércitos no se encuentran en su medio en determinados terrenos; normalmente, combaten mejor en suelo patrio.

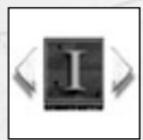
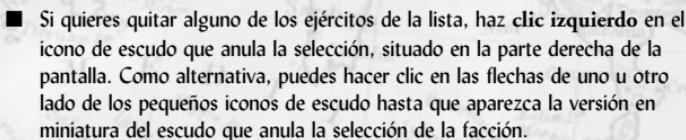
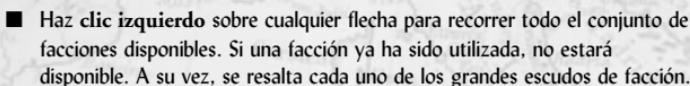


- La casilla de selección "**Batallas al estilo arcade**" desactiva muchas de las características realistas del sistema de batalla. En las batallas al estilo arcade, la acción y la emoción asumen todo el protagonismo por encima de la astucia táctica o las dotes de mando.
- La casilla **Mostrar condiciones avanzadas** permite acceder a opciones adicionales que te permiten definir con precisión el campo de batalla y las condiciones que encontrarás. Como verás, estas opciones te permiten ensayar asedios, enfrentarte a distintas condiciones climatológicas e incluso practicar tus combates de noche!
  - **Estación** te permite elegir la época del año de tu batalla. Esto determina lo mucho o poco que cambia el tiempo (si es que lo hace) en el transcurso de la batalla. Luchar durante lo más crudo del invierno puede tener efectos sobre el cansancio de tus tropas.
  - **Clima** te permite especificar la climatología inicial de la batalla (seguro que ya lo habías adivinado!). La lluvia y la nieve tienen efectos negativos sobre las tropas armadas con arcos.
  - **Hora** determina las condiciones de luz iniciales de la batalla.
  - **Límite de tiempo** ajusta el contador de la batalla. Es perfectamente posible que el tiempo se agote antes de alcanzar la victoria cuando se ataca, o dejar expresamente que eso suceda para alzarse con una victoria defensiva.
  - **Nivel de consejos** determina lo activo que será el centurión Marco (tu consejero en el campo de batalla) a la hora de darte información y pistas tácticas durante la batalla.
  - **Nivel del enclave** abarca desde "ninguno" hasta "metrópolis". Si quieras que tu combate incluya un asedio o una salida a batallar, deberás incluir un enclave en el mapa.
  - **Cultura del enclave** solo se utiliza si hay un enclave presente. Te permite elegir el aspecto y disposición del enclave entre las seis culturas del juego. Los enclaves bárbaros no pueden ser mayores que una ciudad pequeña.
  - **Defensas del enclave** solo se utiliza si hay un enclave presente. Te permite elegir el tipo y tamaño de las murallas que rodeen un enclave. Un enclave sin murallas no es propio del mundo antiguo, pues no supone ninguna complicación para un ejército que lo asedie.
- Cuando estés satisfecho con tu elección, haz clic en la **flecha para continuar**. Puedes volver al menú "Un jugador" en cualquier momento si haces clic en la flecha en forma de "U".

## Personalizar la batalla

Esta pantalla te permite seleccionar los ejércitos de las facciones que quieras incluir en la batalla y asignarlos a distintos bandos para la inminente contienda:

- "Denarios de equipo" te permite establecer un presupuesto para las compras de cada equipo (bando) de la batalla. El dinero se utiliza para adquirir unidades individuales. También se emplea para comprar equipo y mejoras de experiencia para las unidades. Si hay más de un ejército por equipo, el dinero se reparte equitativamente entre todo el equipo; no se asigna el total del presupuesto a cada uno de los ejércitos! Indirectamente, la cantidad de dinero determina el tamaño máximo de cada ejército en la batalla (aunque se puede optar por muchas unidades baratas o pocas y caras).
  - El primer ejército de la lista central siempre está controlado por un **humano**: itú! El resto de ejércitos aparecen como "**Jugador CPU**" y están controlados por el juego o bien están **vacíos** y no se utilizan.
  - La lista del centro de la pantalla muestra los ejércitos que han sido seleccionados. Hay dos métodos posibles para asignar un ejército a cada posición de esta lista:



Puede haber un máximo de ocho equipos (de I a VIII en números romanos) en cada batalla. Haz clic en las flechas para cambiar el número de equipo de un ejército. Los ejércitos que tengan el mismo número de equipo quedan automáticamente aliados. ¡Cualquier fuerza cuyo número de equipo sea distinto es un objetivo válido!



Si hay un enclave presente en la batalla, solo puede haber dos equipos, uno de los cuales debe cumplir el papel de defensor del enclave. Haz clic izquierdo sobre este ícono para seleccionar los defensores del enclave.

Cuando estés satisfecho con tu elección, haz clic en la flecha para continuar y, seguidamente, selecciona las unidades de cada ejército. Puedes volver al menú de "Nueva partida" en cualquier momento si haces clic en la flecha en forma de "U".

## Personalizar ejército

Esta pantalla te permite seleccionar las unidades individuales de cada ejército. El único límite es el presupuesto; puedes elegir la combinación de unidades que desees.

- **Denarios restantes** muestra el presupuesto disponible para la selección de unidades y mejoras. Cada unidad cuesta un cierto número de denarios. El gasto no puede superar el límite establecido por el presupuesto. ¡El déficit no está permitido!
- Haz clic en un **escudo de la facción** para cambiar de ejército y seleccionar otra fuerza. El escudo de la facción del ejército actualmente seleccionado aparece resaltado.



Si se muestra este ícono, la unidad se tiene en cuenta como fuerza de ataque. Éste es siempre el caso en las batallas de campo que no incluyen un enclave. Cuando se ataca un enclave con defensas, el ejército atacante dispone de esta pantalla de opciones adicionales para el equipo de asedio. Es prácticamente imposible entrar en un enclave sin equipo de asedio, ¡así que asegúrate de que los atacantes dispongan de él!

Si un ejército defiende un enclave, se mostrará un ícono en forma de escudo.



- La pantalla tiene dos zonas delimitadas por sendos cuadros que se utilizan para seleccionar unidades. La zona superior muestra todas las unidades pertenecientes a la facción seleccionada. La zona inferior muestra las unidades seleccionadas que forman parte del ejército.
- Sitúa el cursor sobre cualquier ficha de unidad. También aparecerá un breve texto descriptivo de la misma.
- Haz clic izquierdo sobre una unidad del área superior para **agregarla** al ejército. El coste de la unidad se restará inmediatamente del dinero disponible.
- La **primera** unidad en ser seleccionada siempre corresponde al líder del ejército. Salvo que se trate de un **general** o un **caudillo** (bárbaro), el ejército será dirigido por un **capitán**.
- Haz clic derecho sobre una unidad del área inferior para **retirarla** del ejército. El coste de la unidad se sumará al presupuesto disponible.

- Puedes arrastrar las unidades de una zona a otra para incluirlas en el ejército. Para anular la selección de una unidad, arrástralas en sentido inverso, desde el ejército hasta el recuadro superior de las unidades.
- También puedes arrastrar unidades dentro del recuadro inferior del ejército. Arrastra una unidad hasta la primera posición de tu ejército (el recuadro de la esquina superior izquierda) para convertirla en la unidad al mando.
- Puedes mejorar algunas de las unidades de un ejército. Cada mejora que efectúes te costará dinero. No todas las unidades pueden ser mejoradas:
  - Haz clic izquierdo sobre una unidad del ejército para seleccionarla (no utilices el botón derecho o lo que harás será quitar esa unidad del ejército!).



Haz clic en las flechas que hay junto a los galones para cambiar la puntuación de **experiencia** de la unidad. Cuantos más galones, mayor será la experiencia de la unidad. Unos galones sombreados indican que no se tiene experiencia.



Haz clic en las flechas que hay junto a la espada para cambiar la **calidad del armamento** de la unidad. El color gris indica armamento estándar. Bronce (+1), plata (+2) y oro (+3) indican una mayor calidad.



Haz clic en las flechas que hay junto al escudo para cambiar la **calidad de la armadura** de la unidad. El color gris indica armadura estándar. Bronce (+1), plata (+2) y oro (+3) indican una mayor calidad.

- En las batallas de asedio puedes proporcionar **equipo de asedio** al ejército atacante:



Haz clic en las flechas que encontrarás junto a cada uno de los elementos del equipo de asedio para añadirlos al ejército.



Ten en cuenta que todo esto tiene un coste, así que reserva parte de tu presupuesto para el equipo de asedio! Estas opciones solo estarán disponibles durante las batallas de asedio, y únicamente se mostrará el equipo de asedio necesario para la batalla.



Haz clic en este botón para **borrar las unidades seleccionadas** de un ejército y volver a empezar.



Haz clic en este botón para que el **ordenador seleccione un ejército** por ti. Lo hará de la mejor forma posible, gastando tu presupuesto de forma eficiente y creando una fuerza lo más flexible que se pueda. Puede ser un buen punto de partida a la hora de crear tu ejército: puedes modificar la elección inicial del ordenador y adaptarla a tus necesidades.



Haz clic aquí para **guardar** la configuración de la batalla personalizada o cargar una batalla personalizada creada con anterioridad.

- El juego guarda automáticamente la configuración de la última batalla personalizada que hayas creado, pero estos datos se sobrescriben cada vez que comienzas una batalla personalizada.

Cuando estés satisfecho con todas tus elecciones, haz clic en la **flecha para continuar**. Puedes volver a la pantalla de **personalizar la batalla** en cualquier momento si haces clic en la flecha en forma de "U".

## PARTIDAS MULTIJUGADOR

Las partidas multijugador te permiten enfrentarte a otras personas, ya sea a través de Internet o en una red de área local (LAN). Puedes crear batallas personalizadas multijugador o combatir en una de las batallas históricas especiales multijugador que se han incluido en **Rome: Total War**.

Dispones de tres opciones en el menú multijugador:

- **Batallas online:** haz clic aquí para crear una batalla online alojada en GameSpy™ o unirte a ella. Deberás disponer de una conexión a Internet operativa antes de comenzar. Además, cualquier programa firewall (cortafuegos) instalado en tu PC deberá ser correctamente configurado. Consulta las notas técnicas que se suministran por separado con los CD de *Rome: Total War* para obtener más información. No necesitas disponer de un perfil de GameSpy para jugar a *Rome: Total War* online.
- **Batallas en LAN:** haz clic aquí para crear una batalla en tu red de área local o unirte a ella. Esta batalla se librará en los ordenadores de la red local, por lo que no se requiere una conexión a Internet, pero la forma de configurar una batalla en LAN es la misma que en Internet.
- **Cambiar la clave de CD:** Haz clic aquí para cambiar la clave de CD utilizada en batallas multijugador. Quizá te interese hacer esto para que dos (o más) personas puedan usar el mismo PC, cada una con su propia clave de CD.

## Configurar una batalla multijugador

Tras confirmar el nombre de la partida, accederás a la pantalla del vestíbulo, tanto en el caso de batallas online como LAN.



Desde ahí podrás decidir ser el anfitrión de una partida si especificas las condiciones iniciales de la batalla.



O unirte a una partida que esté lista para jugar.

### Chat

En la parte inferior de todas las pantallas multijugador se encuentra la zona de chat. Los mensajes que aquí teclees aparecerán en la pantalla de todos los jugadores que estén en el vestíbulo. Entre la ventana de mensajes de la izquierda y la lista de jugadores de la derecha se encuentra una serie de botones de tipo interruptor que te permiten filtrar y/o ignorar mensajes.

- Selecciona el jugador al que deseas ignorar (o filtrar) y haz clic sobre el botón apropiado. Puedes cambiar de idea más tarde.

### Ser el anfitrión de una partida

Ser el anfitrión de una partida es similar a configurar una **batalla personalizada**. Consulta **Personalizar la batalla** en la pág. 72 para obtener más información.

- El anfitrión de la partida decide las condiciones generales de la batalla, pero cada jugador selecciona su propio ejército.

A diferencia de lo que sucede en una batalla personalizada, aquí el anfitrión tiene acceso a una función especial de **expulsión**. Dicha función le permite expulsar a un jugador, lo cual resulta útil para librarse de individuos molestos.



### Batallas históricas multijugador

Además de crear batallas personalizadas multijugador, el anfitrión tiene la posibilidad de seleccionar una de las versiones especiales de batallas históricas que incluye **Rome: Total War**. En estos casos se limita el número de jugadores al total adecuado para la batalla. Simplemente, selecciona la batalla de la lista que aparezca en pantalla.

## Unirse a una partida

Una vez hayas decidido unirte a una partida ya existente, deberás aceptar la configuración elegida por el jugador anfitrión.

Tras tomar tus decisiones en cada pantalla, haz clic en el botón para continuar en la esquina inferior derecha. Hasta que todos los jugadores hayan tomado sus decisiones, verás el mensaje "Esperando a..." en la pantalla. Cuando todos los jugadores estén listos, la partida multijugador pasará a la siguiente fase de la configuración io a la batalla propiamente dicha!

## Tras la batalla

Cuando la batalla termine, verás un informe que valorará tu actuación. A continuación, serás devuelto al vestíbulo.

# CRÉDITOS

## THE CREATIVE ASSEMBLY

<b>Project Director</b>	Mike Simpson
<b>Production</b>	Ross Manton, Luci Black
<b>Production (CA Oz)</b>	George Fidler
<b>Design</b>	R. T. Smith, Mike Brunton, Jamie Ferguson, Chris Gambold, James Russell
<b>Programming</b>	Jerome Grasdyke, Robbie Austrums, Alan Blair, Ric Broadhurst, Lee Cowen, J. Guy Davidson, Charlie Dell, Chris Gascoyne, Tom Miles, Scott Pitkethly, Jon Raftery
<b>Programming (CA Oz)</b>	Ken Turner, Daniel Glastonbury, Artem Kulakov, Scott Lowther, Martin Slater, Martin Valigursky
<b>Art</b>	Kevin McDowell, Joss Adley, Paul Abbott, Greg Alston, Andrew Bedford, Peter Brophy, Ranulf Busby, John Carline, Jason Dalton, Zaq Foster, Will Hallsworth, John Harmon, Denzil O'Neill, Ben Potts, Brendan Rogers, Irina Rohvarger, Nick Tresadern, Mathieu Walsh
<b>Music &amp; Audio Direction</b>	Jeff van Dyck
<b>Sound Effects &amp; Post Production</b>	Richard Vaughan
<b>PR &amp; Marketing</b>	Ian Roxburgh, Richie Skinner
<b>Testing</b>	Graham Axford, Simon Allen, Dion Lay, Gian Piras, Jeff Woods
<b>Supporting Roles</b>	Tim Ansell, Alex Chapman, Martin De Sutton, Gareth Hailes, Kevin Hoque, Melvyn Quek, Scott Ryan
<b>Additional Art</b>	Jude Bond, Tunde Glover, Alistair Hope, Howard Rayner, Ester Reeve, Nick Smith, Chris Waller
<b>Vocals</b>	Angela van Dyck
<b>Mandolin &amp; Guitar</b>	Saki Kaskas
<b>Voices</b>	Kubler Auckland Management, Jonathan Atherton, George Baladinos, Andrew Buchanan, Adam Cooper, Karen Crone, Haskel Daniel, Michael Futch, Damien Garvey, Terry Hansen, George Kapiniaris, Caroline Kennison, Todd Levi, Bruno Lucia, Anthony Mir, Errol O'Neill, Yalın Ozuzelik, Simon Palomares, Jimmy Poulos, Akmal Saleh, Martin Slater, Leo Taylor, Matt Zeremes
<b>Thanks</b>	Musiclab (Brisbane), Roger Beames, Alkis Alkiviades, David Hamilton-Williams, Mark Milton, Steve O'Hagan, Phil Morris, Kerry Shale.

A big thanks to the Org, all the moderators on the official forums, and all the fans that have helped make the online community as great as it is! And a huge thanks to our families and friends for their understanding and support.

Usa Miles Sound System. Copyright © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc

## SEGA EUROPE LIMITED

### CEO of SEGA Europe / SEGA America

	Naoya Tsurumi
<b>President/COO of SEGA Europe</b>	Mike Hayes
<b>Development Director</b>	Gary Dunn
<b>Head of Development - Europe</b>	Brandon Smith
<b>Production</b>	James Brown Darius Sadeghian
<b>Creative Director</b>	Matthew Woodley
<b>Director of European Marketing</b>	Gary Knight
<b>Head of Brand Marketing</b>	Helen Nicholas
<b>European PR Manager</b>	Lynn Daniel
<b>Brand Manager</b>	Darren Williams
<b>International Brand Manager</b>	Ben Stevens
<b>Creative Services</b>	Tom Bingle Keith Hodgetts Akane Hiraoka Arnoud Tempelaere
<b>Online Marketing Manager</b>	Morgan Evans
<b>Web Editor</b>	Romily Broad
<b>Senior Web Designer</b>	Bennie Booyesen
<b>Head of Development Services</b>	Mark Le Breton
<b>QA Supervisor</b>	Marlon Grant
<b>Master Tech.</b>	John Hegarty
<b>Senior Lead Testers</b>	Denver Cockell Rickard Kallden
<b>Testers</b>	Winson Ting Andrzej Lubas Dominic Taggart Hercules Bekker Hany Gohary David George

# CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE

LEA DETENIDAMENTE la información que se ofrece a continuación. En ella se explican las condiciones bajo las cuales Sega Corporation, con domicilio social 1-2-12, Haneda, Ohta-ku, Tokyo, 144-8531, Japón y compañías asociadas ("Sega"), le autoriza el uso del Software de Juego incorporado en el juego.

SI NO ACEPTA ESTAS CONDICIONES, no se autorizará el uso del Software del Juego. Sega le pedirá que se ponga en contacto con uno de los servicios de atención al consumidor publicados en la información que acompaña al Software del Juego. Observe que la llamada telefónica al servicio de atención al consumidor puede incluir un coste adicional.

## 1. Licencia de uso del Software

En el término "Software de Juego" se incluye el software que viene incluido en este juego, los medios asociados, todo el software relacionado con el modo en línea del juego, todos los materiales impresos y toda documentación tanto en línea como electrónica así como todas y cada una de las copias y productos derivados del software y de los materiales mencionados.

Sega le concede la licencia y el derecho limitado, no exclusivo e intransferible a instalar y utilizar una copia del Software de Juego exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no transferidos específicamente en esta Licencia permanecen con Sega. El Software de Juego no se vende, simplemente se le otorga la licencia.

Dicha licencia no le otorga el título o la propiedad del Software de Juego y no debe ser interpretada como una venta ni como la transferencia de ninguno de los derechos de propiedad intelectual del Software de Juego.

## 2. Propiedad del Software de Juego.

Usted reconoce y acepta que todos los derechos de título y de propiedad y todos los derechos de propiedad intelectual relacionados con el Software de Juego y todas y cada una de las copias (en particular de todos los títulos, códigos de ordenador, temas, objetos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, lugares, conceptos, material gráfico, animación, sonidos, música, efectos audiovisuales, texto, métodos operativos, derechos morales y cualquier otra documentación relacionada) son propiedad de Sega o de sus licenciatarios. El Software de Juego contiene ciertos materiales licenciados y los licenciatarios de Sega podrán proteger sus derechos en caso de que se produzca alguna violación a este Acuerdo.

## 3. Uso del Software de Juego

Usted accede a usar el Software de Juego o cualquier parte del mismo en conformidad con lo establecido en esta Licencia y SE PROHÍBE:

- (a) sin la autorización de Sega, utilizar el Software de Juego o parte del mismo para uso comercial, como por ejemplo su utilización en cibercafé, salas recreativas o cualquier otro establecimiento comercial;
- (b) sin una licencia adicional, usar el Software de Juego ni permitir el uso del mismo, en más de un ordenador, consola portátil o PDA al mismo tiempo;
- (c) reproducir copias del Software de Juego o de parte del mismo;
- (d) usar el Software de Juego, o permitir el uso del mismo, en sistema de redes, sistemas multiusuario o sistemas de acceso a distancia, incluyendo el uso en línea a menos que haya sido autorizado explícitamente por Sega y sujeto a la aceptación de los términos y condiciones de uso;
- (e) vender, alquilar, prestar, dar licencia, distribuir o transferir este Software de Juego o copias del mismo sin la previa autorización por escrito de Sega;
- (f) investigar la fabricación, obtener el código fuente, modificar, descompilar, desensamblar, o crear productos derivados del Software de Juego, en todo o en parte a menos que se Especifique en la sección (j);
- (g) extraer, inhabilitar o eludir cualquier aviso o etiqueta de propiedad contenida en o dentro del Software de Juego;
- (h) exportar o reexportar el Software de Juego o cualquier copia o adaptación que suponga una violación de cualquiera de las leyes o regulaciones aplicables; y
- (i) crear datos o programas ejecutables que imiten los datos o la funcionalidad del Software de Juego, a menos que se especifique en la sección (j);
- (j) usar la parte del Software de Juego que permite construir nuevas variantes ("Editor") para crear nuevos niveles que (i) se podrían usar en conexión con el Software de Juego; (ii) para modificar cualquier archivo ejecutable; (iii) para producir cualquier material calumnioso, difamatorio o ilegal o material escandaloso o que invada los derechos de privacidad o publicidad de terceros; (iv) para usar marcas registradas, derechos de autor o derechos de propiedad intelectual de terceros; (v) que sean explotados comercialmente por usted (ya sea a través de servicios de "pago-por-juego" o de tiempo compartido). Para evitar dudas, asume usted la responsabilidad exclusiva de cualquier tipo de reclamación por parte de terceros que pudiera surgir como resultado del uso del Editor.

Se compromete a leer y a atenerse a las Precauciones e Instrucciones de Mantenimiento del Disco de Juego y a la Información de Seguridad descritas en la documentación adjunta al Software de Juego.

## 4. Garantía

El Software de Juego se ofrece sin ninguna garantía o condición salvo las expresamente especificadas en estas condiciones y en la medida permitida por la ley vigente.

Esta Licencia no afecta a los derechos legales del consumidor.

## 5. Responsabilidad.

Sega no se responsabiliza de los riesgos relacionados con pérdida de beneficios, daño a la propiedad, pérdida de datos, pérdida de fondo de comercio, avería de la consola, del ordenador o aparato portátil, fallos o pérdida de negocio o de cualquier otra información que resulten del uso, posesión o malfuncionamiento del Software de Juego, incluso en aquellos casos en los que Sega ha sido informada sobre la posibilidad de dichos riesgos.

Sega no se responsabiliza de ningún daño, pérdida o lesión (salvo casos de muerte o lesión personal) que ocurra como resultado de negligencia, accidente o mal uso por parte del usuario o si una vez adquirido el Software de Juego, éste ha sido modificado en modo alguno (no por Sega). Sega no excluye ni limita su responsabilidad en caso de muerte o daños personales por negligencia propia.

Las responsabilidades de Sega no excederán el coste original del Software de Juego.

En el caso de que alguna de las condiciones de esta Licencia sea declarada no válida o sea anulada bajo cualquier ley aplicable, las demás disposiciones de estas condiciones no se verán afectadas y permanecerán en vigor y efecto plenos.

## 6. Terminación

Además de otros derechos de Sega que podrían ser aplicables, esta Licencia será suspendida automáticamente si usted incumple estos términos y condiciones. En este caso, el usuario deberá destruir todas las copias del Software de Juego y todos sus componentes.

## 7. Interdicto

El incumplimiento de los términos de esta Licencia podrían ocasionar daños irreparables a Sega. Es por eso que el usuario reconoce que Sega podrá adoptar todas las medidas necesarias, incluyendo la obtención de un interdicto u otros recursos que considere oportunos así como cualquier otra solución disponible bajo la presente ley vigente.

## 8. Indemnización

Usted se compromete a indemnizar, defender y mantener indemne a Sega, sus socios, afiliados, contratistas, dignatarios, directores, empleados y agentes de o contra cualquier reclamación, coste y gasto (incluidos los costes legales) que pudieran surgir directa o indirectamente como resultado de sus acciones o de la carencia de las mismas al utilizar el Software de Juego incumpliendo los términos de este Contrato.

## 9. General

Esta Licencia junto con el Acuerdo de Abonado que deberá firmar si desea utilizar el Software de Juego en línea, representa la totalidad del acuerdo entre Sega y usted en relación con el uso del Software de Juego y sustituye a todos los acuerdos y representaciones previas, garantías o arreglos (tanto los de naturaleza negligente o inocente pero excluyendo aquéllos de naturaleza fraudulenta).

Si por cualquier motivo, alguna de las estipulaciones de esta Licencia es considerada no ejecutable, dicha estipulación será reformada sólo en la medida de lo necesario para hacerla ejecutable y las demás estipulaciones de esta Licencia no se verán afectadas. Esta Licencia, no proporciona ni pretende otorgar a terceros el beneficio o el derecho a aplicar cualquiera de los términos de esta Licencia y las disposiciones de los Contratos (Derechos de terceros) Ley de 1999 (de acuerdo con las enmiendas o modificaciones realizadas ocasionalmente) quedan expresamente excluidas.

Esta Licencia está gobernada por las leyes de Inglaterra y bajo la jurisdicción no exclusiva de los Tribunales Ingleses.

# ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com).

Regístrate en [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

¡Visita SEGA CITY ya!

## ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponérse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 1235** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección [fantipirateria@hotmail.com](mailto:fantipirateria@hotmail.com)

**FAP**  
cinevideo tv