



CONTENUTI

Introduccion	3
Requisitos del Sistema	5
Installacion	6
Inicio	8
Jugar con Legion Arena	8
Pantalia de Despliegue	24
La Batalla	40
Pantalla de Resultados	55
Créditos	57

INTRODUCCIEN

PREFACIO POR SIMON SCARROW

Estamos tan acostumbrados a ver la guerra en la televisión que casi ha dejado de tener sentido en el mundo real. Nos hemos convertido en observadores pasivos de la última tecnología de destrucción. Hemos llegado al extremo de que, en este tiempo de proyectiles guiados por láser y bombas inteligentes, la sangrienta forma original de hacer la guerra, la que se usaba en el mundo antiguo, ha pasado a ser casi inimaginable.

Pero eso ha cambiado. Los juegos de ordenador nos han permitido recrear esas antiguas batallas. Al principio teníamos los juegos por turnos, con burdas imágenes estáticas que representaban guerreros individuales. Después llegaron las primeras animaciones de unidades hacia el combate. Ahora, con Legion Arena de Slitherine, podemos llevar a nuestros soldados hasta el corazón de la batalla mientras oímos sonar las trompetas, el metálico sonido de las armas y los gritos de los que han conseguido la victoria y los que han sido aniquilados. Todo esto gracias a una banda sonora apasionante. Los jugadores de videojuegos y, en general, todo aquel interesado en las guerras antiguas, tienen la posibilidad de vivir las guerras de Roma de una manera tan intensa que es casi como estar en el campo de batalla o, por lo menos, en el escenario de una película épica capaz de dejar a Gladiador a la altura del betún.

Legion Arena supera los límites del campo de batalla, en multitud de aspectos. Uno de los mayores secretos de la guerra antigua era el conocimiento de las virtudes y los defectos de las unidades disponibles. El jugador tendrá que volver a descubrir el antiguo arte del liderazgo, es su única oportunidad de conseguir la victoria.

Pero, mejor aún, también podemos explorar el mundo de los escenarios "¿y si?", pudiendo llevar a los veteranos de Aníbal contra los guerreros de Britannia. O, quizá, ¿un uso más hábil de las falanges griegas habría podido cambiar la historia, derrotando a las legiones romanas? Son preguntas interesantes, preguntas que puedes intentar contestar gracias a Legion Arena.

¿Cuáles deben ser las prioridades de un líder? Si la incipiente Roma pretende sobrevivir a los peligros de la política, la traición y la guerra en el mundo antiguo, es fundamental que equilibre los recursos y los gastos. ¿Y qué ocurrirá cuando un imperio en expansión acaba, de manera inevitable, encontrándose con otro? Las estrategias y las tácticas tienen que replantearse si se pretende salir victorioso de la lucha. Eso es lo que se pedía a los líderes del mundo antiguo, que ahora podemos hacer nuestros. Nosotros, los jugadores, podemos decidir el destino de las naciones, tal y como hicieron los grandes líderes de Roma dos mil años antes que nosotros.

Simon Scarrow es el autor de la serie de novelas Eagle, basadas en las legiones romanas y que han tenido mucho éxito.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Windows® 98/ME/2000/XP

Pentium III 1GHz o Athlon 1GHz

Unidad de CD-ROM 8x o superior

256 MB RAM

500 MB de espacio en el disco duro

Tarjeta gráfica 3D compatible con DirectX y con 64 MB

Tarjeta de sonido compatible con DirectX

DirectX 9.0c o superior

Antes de jugar, asegúrate de que los controladores de sonido y de gráficos son los más recientes. Si no, puedes tener problemas gráficos o errores más serios. Para conseguir las versiones más recientes, consulta en el sitio Web del fabricante. Salen nuevos controladores cada cierto tiempo.

INSTALACION

- Coloca el CD de LEGION ARENA en la unidad de CD-ROM. Debería activarse la función de reproducción automática, que hará que aparezca la pantalla de instalación de LEGION ARENA. Para instalar el juego, sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.
- Si la reproducción automática no funciona, haz clic sobre Inicio>Ejecutar...>D:\(La unidad de CD-ROM donde hayas puesto LEGION ARENA)>Setup.exe. Esto debería bastar para que comience la instalación.
- Cuando el juego esté instalado, podrás jugar si seleccionas Todos los programas>Slitherine>LEGION ARENA.

CONVENCIONES

A lo largo de este texto, usamos cierto número de términos de los que hablamos a continuación, por si no los conoces.

- Clic: coloca el puntero del ratón sobre una zona o botón y haz clic con el botón izquierdo.
- Clic derecho: coloca el puntero del ratón sobre una zona o botón y haz clic con el botón derecho.
- Arrastrar: mantén pulsado el botón izquierdo del ratón mientras mueves el puntero por la pantalla.
- Seleccionar: haz clic sobre un elemento o pulsa la tecla del teclado.
- Desplazar: solo tienes que llevar el ratón en cualquier dirección.
- Ayuda de función: es una ayuda instantánea que aparece cuando dejas el puntero del ratón sobre botones, unidades, etc.
- IU: la interfaz de usuario es una forma genérica de llamar a los "controles del juego" que se usan para manejarlo.

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO Y PUNTEROS

Muchas órdenes tienen asociada una tecla de acceso rápido. Selecciónalas para realizar la acción que se especifica más adelante.

Listas

Puedes usar la rueda del ratón para desplazarte hacia arriba y hacia abajo en la mayoría de las listas.

Ventanas emergentes

La tecla Intro se puede usar para confirmar una selección y para cerrar una ventana emergente.

Pantalla de batalla






Rueda del ratón o teclas arriba y abajo: acercar y alejar el zoom

Teclas izquierda y derecha: rotar a izquierda o derecha

Barra espaciadora: activar y desactivar la función de pausa

Tecla TAB: activar y desactivar el minimapa

PUNTEROS DEL RATÓN

	Puntero predeterminado.
	Selecciona la unidad debajo del puntero.
	Mueve la unidad a otro sitio.
	La unidad no puede moverse a ese sitio, ya que el terreno es intransitable o está fuera de los límites.
	Atacar una unidad enemiga con la unidad seleccionada.

INICIO

Legion Arena te lleva a los tiempos de la fundación de Roma. La zona que ahora conocemos como Italia estaba poblada por diferentes tribus, como los etruscos, los samnitas y los latinos. La colina Capitalina, que es donde está Roma, había acogido asentamientos desde la prehistoria. En LEGION ARENA podrás luchar para unir a las diferentes tribus y facciones, manteniendo la unidad a través de guerras civiles y levantamientos, hasta convertirte en Caesar Imperator.

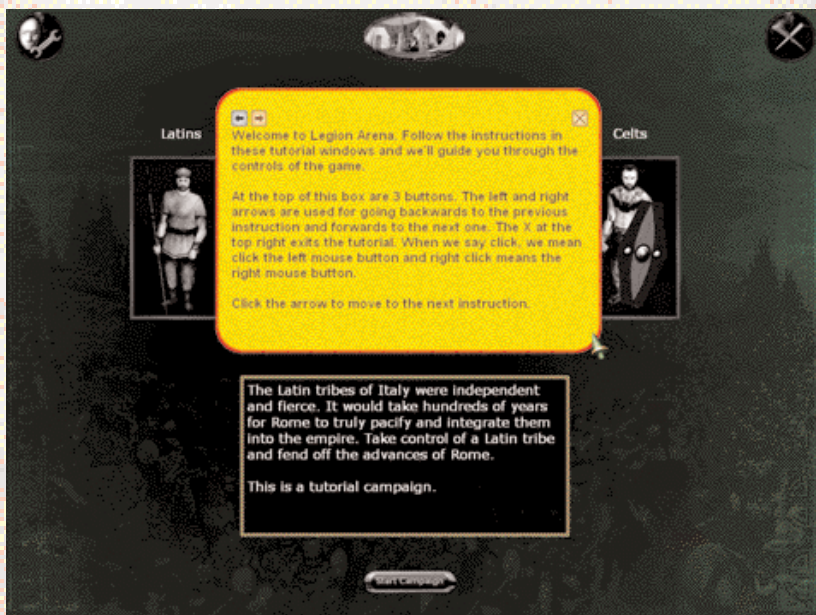
LEGION ARENA es una mezcla original de estrategia en tiempo real y rol, que te permite hacer progresar tu ejército de diferentes maneras: ganando experiencia, capacidades y equipando a tus tropas de diferentes maneras. Personaliza las unidades cambiando su nombre y escogiendo los diseños de escudo y los colores que llevan. El éxito en LEGION ARENA no se puede garantizar, pero para que tengas las mejores opciones, te recomendamos que prepares y equipes tus unidades para poder afrontar cualquier imprevisto. La planificación táctica antes de que comience la batalla es otro punto fundamental: ni siquiera el

JUGAR CON LEGION ARENA

Recuerda que el CD-ROM debe estar en la unidad. Cuando el juego se cargue, verás que, en la esquina superior izquierda de la pantalla, aparece la versión del juego.

La primera vez que juegues a LEGION ARENA irás directamente al TUTORIAL. Solo tienes que seguir las instrucciones que vayan saliendo en pantalla y aprenderás la mecánica básica del juego. La

siguiente vez que inicies el juego aparecerás automáticamente en el sitio en que lo dejaste. Si quieres volver al tutorial, puedes hacerlo desde Opciones->Nueva Campaña->Campaña tutorial.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE CAMPAÑA

Desde aquí podrás seleccionar la campaña que quieres jugar. Cada campaña está asociada a una nación. Puedes escoger entre los latinos (tutorial), los romanos o los celtas, aunque hasta que no termines el TUTORIAL, los romanos y los celtas no se podrán escoger, como indica el símbolo del candado que aparece a la izquierda del botón Iniciar campaña.



Haz clic sobre cada guerrero para ver una breve descripción de esa raza.

Iniciar campaña: si haces clic sobre este botón, empezará una campaña nueva.

En la parte superior de la pantalla hay tres botones. Estarán disponibles a lo largo del juego, siempre que no estés en una batalla.

♦**Salir:** si haces clic sobre este botón aparecerá un aviso que te pregunta si de verdad quieres salir. Si es lo que quieres, confírmalo. La partida se guardará de manera automática y volverás al escritorio.

•**Opciones:** desde aquí puedes ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido, solo tienes que arrastrar el marcador deslizante hasta el nivel que quieras. También se puede ajustar el nivel de detalle de varias funciones del juego. Si bajas el detalle, el juego irá más rápido, aunque será menos espectacular.

•**Campamento de ejército:** el campamento de ejército es donde puedes ver tu ejército y gestionarlo. Puedes reclutar tropas, reemplazar bajas, equipar a los hombres y asignar habilidades.

OPCIONES

•**Nivel de dificultad:** el control deslizante de nivel de dificultad te permite ajustar el desafío que suponga el enemigo en el campo de batalla. Se puede ajustar en cualquier momento, incluso después de haber empezado el juego. Si completas un escenario en los niveles más difíciles, recibirás más fama.

•**Volumen de efectos:** te permite ajustar el volumen de los efectos de sonido.

•**Volumen de música:** te permite ajustar el volumen de la música.

•**Sombras:** el nivel de detalle de las sombras influye en el rendimiento. Si las quitas, el juego irá más rápido, y si usas sombras mejoradas, irá más despacio. Tú eres quien decide qué importa más, el rendimiento o la estética.

•**ND mín:** es el nivel de detalle (ND) que se usará para las unidades que estén lejos de la cámara. El valor predeterminado es muy bajo ya que al estar lejos, no son muy visibles. Si tienes un equipo rápido, puede que quieras aumentarlo. En cualquier caso, si el juego se ralentiza, vuelve a bajarlo.

•**ND máx:** éste es el ND que se usará para las unidades que estén más cerca de la cámara. El valor predeterminado es el más alto, pero si el juego va lento, puede que tengas que bajarlo.

•**Mostrar hierba:** en los mapas hay zonas de hierba, que hacen que sean más realistas. Algunos equipos tienen problemas técnicos o de



rendimiento con la hierba, así que si es tu caso, puedes desactivarla.

- Mostrar daño:** cuando tus unidades sufren daños aparecen números encima de ellas, que indican la cantidad. Hay jugadores que consideran que esto estropea el aspecto del juego, así que se pueden desactivar.

- Modo arcade:** el modo arcade es para los jugadores que buscan más diversión y menos restricciones históricas, por lo que se desactiva el sistema de puntos de órdenes. De esta manera, los jugadores pueden dar tantas órdenes como quieran sin temor a quedarse sin puntos.

- Diseño:** te permite diseñar un escenario para ti o para desafiar a otros jugadores.

- Nueva campaña:** te lleva a la pantalla de selección de campaña.

- Multijugador:** te lleva a las pantallas de configuración de multijugador.

MULTIJUGADOR

Puedes jugar a LEGION ARENA contra otro jugador, bien mediante Internet o en una red de área local (LAN). Pueden jugar un máximo de dos jugadores.

Los juegos multijugador son muy similares a los juegos para un jugador, excepto en que tu oponente es humano y no está controlado por la inteligencia artificial (IA).

Internet

Si juegas a Legion Arena por Internet, entrarás directamente en los servidores de GameSpy. En la sala de espera encontrarás a otros jugadores y podrás hospedar una partida o unirte a una partida hospedada por otro jugador.

Firewalls

Si tienes un firewall, puede que evite que Legion Arena acceda a los servidores de GameSpy. Si ocurre esto, debería aparecer un mensaje que te pregunte si quieres que Arena.exe se comuniquen con Internet. Si quieres jugar a Legion Arena en Internet tienes que permitirlo. Es posible que el firewall genere una ventana haciéndote esta pregunta pero al estar ejecutándose el juego, no puedas verla. Si ves que Legion Arena no responde cuando intentas jugar en multijugador, puede que antes de seguir tengas que usar Alt+Tab para cambiar a la ventana del firewall.

LAN

Para jugar a LEGION ARENA en una LAN tienes que estar conectado a otros equipos mediante una red. Los juegos por red son exactamente iguales a los juegos por Internet, excepto en que solo aparecerán en la sala de espera los jugadores conectados a la red.

Chat

Puedes charlar con tu oponente en cualquier momento del juego. Solo tienes que empezar a escribir y verás que el mensaje aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando pulsas Intro, el mensaje se envía y aparece en la parte superior de la pantalla. Los mensajes de tu oponente también aparecen en la parte superior de la pantalla.

Configuración de multijugador

Cuando comiences el juego, pasarás a la pantalla de configuración. El anfitrión es el que decide la configuración. El cliente (el jugador que se ha unido a la partida del anfitrión) solo puede elegir su ejército y no tiene control directo sobre los otros controles. Antes de que el anfitrión pueda seguir, el cliente tiene

que aceptar la configuración pulsando sobre el botón Listo. De esta manera, el cliente puede negociar la configuración antes de comenzar una partida.

Aquí es donde los dos jugadores escogen el ejército que van a usar, que limita las unidades que pueden reclutar. El anfitrión decide cuántos denarios tendrán y cuántos puntos de experiencia podrán repartir entre los reclutas.

Después de que los dos jugadores hayan aceptado la configuración, pasarás a la pantalla de campamento de ejército multijugador. Los jugadores pueden cargar cualquier ejército guardado previamente, editarlo o crear uno nuevo, desde cero. Pueden reclutar unidades de la manera normal pero además, en multijugador, pueden repartir puntos de experiencia. El número de puntos de experiencia disponibles está en pantalla y cada vez que asciendes a una unidad, la cantidad baja. Si decides que no quieres una unidad, puedes disolverla y recuperarás el dinero. Si decides que has invertido demasiada experiencia en una unidad, puedes degradarla, recuperando los puntos de experiencia.

Cargar/guardar ejército multijugador

Como la configuración del ejército lleva su tiempo, no queríamos obligarte a tener que hacerlo cada vez que jugaras. Cuando tengas un ejército que te guste, puedes hacer clic sobre el botón de cargar/guardar y guardarlo. Cuando cargues un ejército guardado solo verás los ejércitos que sean compatibles con las limitaciones de puntos y experiencia de la partida multijugador en la que estés.

CAMPAMENTO DE EJÉRCITO

El campamento de ejército es donde personalizas y gestionas las unidades, y donde reclutas unidades nuevas. Hay mucho que aprender, así que deja el ratón sobre los botones para que aparezca la HERRAMIENTA DE AYUDA de cada uno. Fíjate en que el nombre que has elegido para tu ejército está justo encima de la lista de unidades.





•**Cargar/guardar:** abre el menú de cargar/guardar.

•**Campaña:** este botón lleva al ejército a la campaña. Haz clic sobre él para recibir información de la siguiente misión y para ir al campo de batalla. No te preocupes si te has olvidado de equipar a tus hombres, después de leer la información puedes volver al campamento de ejército sin tener que luchar en la batalla.



•**Lista de unidades:** a la izquierda de la pantalla verás una lista de unidades, con las unidades que has reclutado. En la lista aparece el icono de cada unidad y su nombre. Además, verás el nivel de la unidad, entre paréntesis. Por ejemplo, (2). Esto irá cambiando cuando tus unidades obtengan más experiencia y les otorgues habilidades. Las unidades nuevas se añaden a la lista cuando las reclutas, hasta un máximo de 32 unidades. De todas maneras, en el campo de batalla no podrás llegar a desplegar más de 20.



•**Curar:** el espacio a la derecha del nombre de la unidad está vacío hasta que se lucha en una batalla. Cuando acumulas bajas, aparecerá un símbolo de CURAR (un corazón que gira) al lado de las unidades que han sufrido bajas. Selecciona una unidad dañada y haz clic sobre el botón de curar (el corazón), que está debajo de la imagen animada de la unidad. Fíjate en que este botón estará desactivado, en gris, hasta que selecciones una unidad que haya sufrido bajas. Las bajas se curan o reemplazan usando puntos de FAMA y, siempre y cuando tengas los puntos de FAMA suficientes, la unidad se curará de manera inmediata. La FAMA es una forma de puntuación, así que cuantas más bajas sufras, menos puntuación tendrás al final de la campaña.

Consejo: hay un acceso directo para curar a una unidad. Si haces doble clic sobre el icono del corazón que gira, la unidad se curará de manera inmediata.



♦**Ascender:** otra consecuencia de luchar en batallas es que las unidades ganan experiencia. De esta manera podrán pasar al siguiente nivel. Cuando hayan ganado la cantidad suficiente de puntos de experiencia, aparecerá un símbolo de ASCENDER (un signo más que gira) a su lado, en la lista de unidades. Puedes usar esto para que la unidad obtenga habilidades que mejoren su rendimiento en combate. El nivel de una unidad indica el número de habilidades que ha conseguido. Selecciona una de estas unidades y haz clic sobre el botón ASCENDER (el signo más) que está debajo de la imagen animada de la unidad. Ten en cuenta que este botón estará desactivado, en gris, hasta que selecciones a una unidad que pueda ascender. Cuando lo hagas, aparecerá una lista con las habilidades que puedes elegir. Algunas habilidades solo están disponibles para unidades de alto nivel mientras que otras tienen requisitos. Selecciona una de la lista de elegibles y haz clic en el botón Aceptar. La unidad recibirá el ascenso y estará lista para el siguiente combate. Puedes ver las habilidades de una unidad seleccionándola en la lista y viendo la lista en el panel de habilidades.

Consejo: hay un acceso directo para ascender una unidad. Si haces doble clic sobre el icono del signo más que gira, la unidad ascenderá de manera automática.

♦**Uniformes de unidad:** en la lista de unidades, si haces clic sobre cada una de ellas, verás que cambia el soldado y la información del panel central, en función de la unidad. Haz clic sobre la imagen y arrastra a la izquierda o la derecha para que gire. Si quieres cambiar el uniforme de una unidad, haz clic sobre los botones de flecha a la izquierda o a la derecha, que hay justo debajo. Irás pasando por las diferentes opciones. Las unidades que lleven escudos pequeños o que no lleven solo se diferenciarán por el color de los uniformes. Las unidades que lleven escudos grandes pueden distinguirse por

los diseños de los escudos, que te permiten personalizar el ejército. Si organizas las unidades por un método de colores, te será más sencillo reconocerlas en el campo de batalla.



•**Equipo:** haz clic sobre el botón Equipo, que está en el panel que hay debajo del soldado. Aparecerá una lista con el equipo adecuado para esa unidad. Realiza la selección y, si tienes los denarios suficientes, podrás comprar el equipo. Haz clic sobre el botón Aceptar y la unidad recibirá el equipo inmediatamente, a tiempo para la siguiente batalla. El equipo aparecerá en el panel de habilidades.



•**Cambiar nombre:** selecciona una unidad de la lista y haz clic aquí para cambiar su nombre. Cuando estés conforme, haz clic sobre el botón Aceptar.



•**Disolver:** cuando tu ejército vaya mejorando, es probable que quieras disolver las unidades más antiguas, para crear otras nuevas



que sean mejores. Selecciona una unidad de la lista y haz clic sobre Disolver para eliminarla de tu ejército. Aparecerá un aviso. Si estás seguro, haz clic sobre el botón Aceptar y disolverás la unidad. El tesoro recibirá parte de su valor, pero tanto el equipo como la experiencia se perderán.

Los 3 botones de la derecha de la imagen animada de la unidad te dan acceso a toda la información que haya sobre ella.

•**Información de unidad:** te ofrece una visión general de la unidad. Haz clic para conseguir información sobre su tipo, tamaño y bajas actuales. También se muestra su nivel y la experiencia necesaria para pasar al siguiente. Las pérdidas en combate aparecen junto a los puntos de FAMA necesarios para los reemplazos o para curar a los heridos.

•**Estadísticas de unidad:** en los complejos algoritmos de LEGION ARENA hay, literalmente, cientos de variables. Haz clic aquí para poder consultar las más importantes. Ten en cuenta que cambian de unidad a unidad. El verde indica el valor básico, que nunca cambia. La parte azul de la barra está relacionada con las habilidades y el equipo que les has otorgado, que aumentan en gran medida la capacidad de la unidad. La amarilla es la bonificación por nivel, un valor más genérico que afecta a casi todo de manera sutil.

•**Historia de unidad:** aquí se detalla el rendimiento en combate de cada unidad, comparando el número de bajas conseguidas a lo largo de su existencia. Puedes comparar las unidades para ver qué habilidades son las más efectivas para cada tipo de unidad. También muestra los mejores y los peores resultados de las unidades en combate.



•**Reclutar:** haz clic aquí y aparecerá una lista de posibles reclutas. La lista puede ser más grande que la ventana, por lo que quizá tengas que desplazar el texto hacia abajo para ver todas las unidades. Las unidades que aparecen en gris son las que están fuera de tu alcance: no tienes denarios suficientes para comprarlas. Realiza tu selección y si tienes los denarios necesarios para comprar la unidad, haz clic sobre el botón Aceptar. También puede cambiar el nombre de la unidad. La unidad se añadirá a la lista de unidades listas para la siguiente batalla.

•**Fama:** la fama es un factor que engloba el carisma de tu general, su personalidad y todos esos rasgos que hacen de él un héroe. Ganas puntos de FAMA al salir victorioso de batallas. Al principio de cada una verás los puntos de fama que conseguirás si la ganas. Los puntos de fama se usan para CURAR bajas y conseguir reemplazos para las unidades que han perdido hombres. También es una forma de puntuación. Cuanto mejor lo haga el general en combate, más fama conseguirá y, cuantas menos bajas sufra, menos tendrá que usar para conseguir refuerzos.

•**Denarios:** es la unidad monetaria de Roma. Los denarios se consiguen igual que los puntos de fama, alcanzando la victoria en batallas. Al principio de cada batalla verás el botín en denarios que proporciona. Necesitas denarios para comprar unidades nuevas y equipo para las que ya tengas. Fíjate en que se gastan cuando reclutas unidades y compras equipo.



Bueno, ya estás todo lo preparado que puedes estar. Es el momento de que te pongas a prueba. Haz clic sobre el botón CAMPAÑA. Aparecerá el nombre del siguiente escenario, junto con una breve descripción de la situación actual. Después verás las unidades enemigas y recibirás información de última hora de tus exploradores. Cuando estés listo para continuar, haz clic en cualquier lugar para ir a la pantalla de despliegue.

CARGAR/GUARDAR

Cuando se sale de Legion Arena, los progresos se guardan de manera automática. Como ya hemos mencionado, al iniciar el juego se carga de manera automática la partida anterior. Esto hace que las cosas sean muy sencillas, pero también puedes cargar y guardar las partidas manualmente.



En el campamento de ejército puedes ir al menú cargar/guardar. Cuando lo hagas verás, un panel y tendrás las siguientes opciones.

- Cargar:** selecciona la partida guardada que quieres cargar y haz clic sobre el botón Cargar. Se perderá la partida actual y se sobrescribirá con los datos guardados.

- Guardar:** cada vez que guardes se creará una partida guardada nueva. El nombre predeterminado es "Nueva partida guardada", pero puedes cambiarlo escribiendo uno diferente. Si quieres sobrescribir una partida ya existente, selecciónala y haz clic sobre el botón guardar.

- Borrar partida:** cuando lleves jugando un tiempo es posible que el menú se llene de partidas guardadas antiguas. Si quieres eliminarlas solo tienes que seleccionarlas y hacer clic sobre el botón Borrar.

Todas las partidas guardadas creadas por un jugador serán blancas. Los datos guardados por el ordenador serán azules. Estos datos azules son especiales y no se pueden sobrescribir ya que se usan para controlar el progreso en la sesión actual, en las anteriores y en la última batalla. ¡Puedes usar estas partidas guardadas para volver atrás si las cosas han ido muy mal y te has olvidado de guardar!

PANTALLA DE DESPLIEGUE

Además de los botones Opciones y Salir, te darás cuenta de que hay un botón para volver al campamento de ejército, por si consideras que los preparativos no han sido suficientes.



Ante ti puedes ver el campo de batalla. El enemigo está desplegado en la parte superior de la pantalla y sale en azul. Tú estás en la parte inferior y tus fuerzas salen en rojo. Os separa tierra de nadie. Tómate un momento para examinar el campo de batalla y pasa el puntero del ratón sobre las unidades enemigas, para ver a qué te enfrentas. Esto es fundamental si quieres usar contra ellas las tropas adecuadas. Mueve el ratón por el terreno, para ver su configuración. Los gráficos te mostrarán si el terreno

es bosque o pantanos pero, si no estás seguro, siempre puedes confirmarlo con la ayuda de función. Esta información vuelve a ser vital, ya que debes asegurarte de desplegar las tropas adecuadas en el terreno adecuado. Fíjate en que hay una línea amarilla en torno al campo de batalla. Ésta indica los límites de la zona jugable y no podrás desplegar fuera de ella. Por último, asegúrate de que las unidades no se superponen, ya que esto supondría confusión en sus filas y bajas incluso antes de comenzar a combatir. Si hay unidades superpuestas aparecerá un aviso y tendrás que corregirlo antes de que empiece el combate.

Consejo: recuerda que no tienes que desplegar las unidades demasiado adelante. Busca un terreno que se adapte al tipo de ejército que uses. Estudia al enemigo e intenta preparar la mejor manera de contrarrestarlo. Si sus tropas ligeras están concentradas en un flanco, es posible que debas concentrar tu caballería y enviarla contra ellas. También debes recordar que el terreno es muy importante a la hora de hacer predicciones para el combate. Dentro de un bosque la caballería está en gran desventaja, así que si las tropas ligeras esperan dentro de uno, mejor dejarlas en paz, ¡no envíes a la caballería!

- **Tipos de tropas:** tómate tu tiempo para estudiar los tipos de tropas que tienes en el ejército y las del enemigo. Lleva el puntero sobre las unidades amigas y enemigas para que la herramienta de ayuda te dé la información básica.

Consejo: estudia el despliegue del enemigo. Puedes probar a desplegar a tus mejores tropas ante las peores del enemigo. Esto te permitirá romper rápidamente su línea y flanquear. También puede ser lo que espera el enemigo y esté planeando rodearte. Recuerda siempre la importancia del terreno.

- **Hostigadores:** son infantería con armas ligeras, equipada con armas de proyectiles como arcos y jabalinas. Suelen ser débiles en



cuerpo a cuerpo. Les conviene estar en terreno boscoso o de maleza, que rompa la formación de sus enemigos. Cuando están en campo abierto son especialmente vulnerables ante la caballería.

- **Infantería ligera:** es infantería, con diferentes tipos de armas, que luchan en formaciones abiertas. Les conviene estar en terreno boscoso o de maleza, que rompa la formación de sus enemigos. En campo abierto, no son rival para la infantería pesada y la caballería.

- **Infantería pesada:** es infantería que lucha en formación cerrada. Prefieren luchar en campo abierto y se desorganizan cuando entran en los bosques, que no les permiten mantener la formación. Son tropas bien equilibradas aunque, si no tienen lanzas, pueden ser vulnerables a un ataque coordinado de caballería pesada.

- **Arqueros:** son unidades de tropas de proyectiles en formación cerrada. Tienen más alcance y causan más daño que los hostigadores. Son especialistas en combate a distancia y no sirven de mucho en cuerpo a cuerpo. No les gusta luchar en el bosque, porque reduce el efecto de los proyectiles, pero les gusta la maleza o el terreno abierto.

- **Caballería ligera:** son unidades especializadas en exploración, aunque en el campo de batalla no son tan poderosas como otras unidades. Pueden superar a los hostigadores en campo abierto y no lo hacen mal contra la infantería ligera, pero sufren contra tropas pesadas.

- **Caballería pesada:** para ser efectiva tiene que estar en terreno abierto. Pueden superar con facilidad a la infantería ligera y también pueden ser rival de la infantería pesada, aunque tendrán dificultades contra una buena formación defensiva con lanzas.

♦**Elefantes:** los elefantes son una unidad muy poderosa. Su ataque de aplastamiento es muy poderoso, por lo que tienen buenas probabilidades de derribar a los enemigos antes de que puedan atacar. Si pueden mantener el impulso, son letales, pero si se frenan son vulnerables, ya que son pocos. También son vulnerables a ataques con proyectiles. Necesitan estar en terreno abierto y lo pasan muy mal en el bosque o en terreno agreste.

♦**Generales:** esta unidad representa al general y a sus guardaespaldas. Son seleccionados uno a uno y tienen el mejor equipo del ejército. Aunque es una unidad muy poderosa, no son los suficientes como para ser una unidad de combate eficiente. Su misión principal es dar órdenes y controlar el ejército. Además, su mera presencia hace que aumente la moral de las unidades cercanas. Pero ten cuidado, si pierdes esta unidad, es probable que el pánico domine al ejército.

♦**Terreno del campo de batalla:** ahora, estudia el mapa. Para hacerte una idea del terreno, pasa el puntero por todo el campo de batalla mientras consultas la herramienta de ayuda para ver los diferentes tipos de terreno. Las tropas de este tiempo estaban entrenadas para luchar de diferentes maneras y en diferentes formaciones; y el terreno era un factor fundamental para todo esto. Por ejemplo, una unidad de caballería o infantería pesada da lo mejor en campo abierto, donde puede mantener la formación y la cohesión. Si los atraes a terrenos agrestes, con bosques o malezas, donde los ligeros hostigadores pueden aprovechar su movilidad y velocidad, el resultado puede ser muy diferente. Todo esto es fundamental para cualquier general. El terreno tendrá gran influencia en el despliegue y, por lo tanto, en el resultado de la batalla. Nosotros clasificaremos el terreno como abierto

(movimiento fácil), maleza (agreste, movimiento medio) o bosque (movimiento difícil). Es importante que equilibres el ejército para que pueda aprovechar al máximo el terreno del combate. Este factor puede cambiar las tornas de una batalla y ayudarte a derrotar a un oponente superior.

•Tipos de terreno

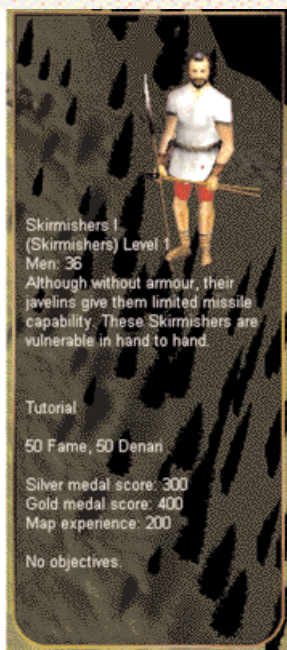
oCampo abierto: bueno para la caballería y la infantería pesada.

oBosque: excelente para la infantería ligera y los hostigadores; muy malo para tropas montadas o infantería pesada; malo para los arqueros.

oColina: bueno para los arqueros y los hostigadores, ya que aumenta su alcance.

oMaleza: bueno para infantería ligera, arqueros y hostigadores, malo para la infantería pesada y topas montadas.

•**Panel de información del escenario:** el panel de la derecha te informa de todo lo que debes saber acerca de la batalla y te proporciona un resumen de las condiciones de victoria. También te dice cuántas unidades puedes llevar a esta batalla. En algunos escenarios solo se permiten unas pocas unidades, por lo que tendrás que escoger las más adecuadas. También proporciona información vital acerca de tus unidades. Selecciona una unidad que hayas desplegado en el campo de batalla y el panel de información cambiará para ofrecerte su descripción.



•**Panel de unidad:** el panel de la izquierda muestra una lista de todas las unidades que tienes disponibles y te permite seleccionar las que quieras desplegar en la siguiente batalla. Haz clic sobre una unidad para desplegarla o anular el despliegue. Si se despliega, aparecerá un icono al lado de su nombre. Haz clic sobre ella para quitarla del campo de batalla y el icono desaparecerá.



•**Guardar despliegue:** después de desplegar el ejército, haz clic



aquí para guardar el despliegue, incluyendo órdenes de unidades. Así podrás usarlo en el futuro. Esto no evita que más adelante ajustes el despliegue y des órdenes individuales a las unidades.



•**Desplegar todas las unidades:** haz clic aquí para desplegar todas las unidades elegibles con un solo clic. Esto no evita que más adelante ajustes el despliegue y des órdenes individuales a las unidades.





•**Cargar despliegue:** si has guardado un despliegue, puedes cargarlo haciendo clic aquí. Esto no evita que más adelante ajustes el despliegue y des órdenes individuales a las unidades.

•**Panel de órdenes y formaciones:** aunque en LEGION ARENA controlas las unidades del campo de batalla, los generales, a lo largo de los siglos, han descubierto que un buen plan de batalla puede facilitar el éxito. En el panel de órdenes puedes preparar a tus hombres para la batalla, dando una serie de órdenes iniciales y decidiendo formaciones. Esto se puede hacer de manera individual o por grupos. Para seleccionar un grupo, haz clic y arrastra el ratón para crear un

rectángulo que abarque las unidades que quieres seleccionar. Las unidades seleccionadas aparecerán resaltadas y empezarán a moverse, para mostrar que están activas. Puedes añadir o eliminar unidades de esta selección si mantienes pulsada la tecla Ctrl mientras haces clic sobre una unidad. Si haces clic derecho, se anulan todas las selecciones.

Puedes escoger entre diferentes órdenes. La herramienta de ayuda te dice el nombre de la orden y te resume lo que ocurrirá si la das. Suele ser necesario que des órdenes diferentes a unidades diferentes, ya que cada una deberá encargarse de una misión. Analiza tus puntos fuertes y tus puntos débiles, ten en cuenta el terreno en donde se luchará y ten cuidado a la hora de considerar las tropas enemigas y su disposición.

•**Órdenes:** cada orden tiene una función concreta, que describimos a continuación.

	<p>Avanzar: la unidad avanzará andando. Las unidades con armas de proyectiles se detendrán cuando estén a distancia de disparo y dispararán. El resto seguirá andando hasta que sus oficiales decidan que han llegado al punto idóneo para cargar.</p>
	<p>Cargar: la unidad correrá hacia adelante. Las unidades con armas de proyectiles se detendrán cuando estén a distancia de disparo y dispararán. El resto cargará hacia adelante, hasta entrar en contacto con el enemigo.</p>



Aguantar breve: la unidad aguantará la posición inicial durante un breve espacio de tiempo, antes de empezar a andar hacia adelante. Las unidades con armas de proyectiles se detendrán cuando estén a distancia de disparo y dispararán. El resto seguirá andando hasta que sus oficiales decidan que han llegado al punto idóneo para cargar. Esta orden puede anularse por las acciones del enemigo, si éste se acerca demasiado antes de que la orden de aguantar termine. Las unidades con armas de proyectiles empezarán a disparar mientras que las demás cargarán.



Aguantar largo: la unidad aguantará la posición inicial durante más tiempo. En lo demás, su comportamiento será igual que en AGUANTAR BREVE.



Rodear: la unidad avanzará de manera inmediata hacia adelante, andando, hasta que supere el flanco del enemigo. En ese momento girará y cargará sobre el flanco. Las unidades con armas de proyectiles se detendrán cuando estén a distancia de disparo y dispararán. El resto continuará con la carga.



Flanquear: esta orden es muy similar a RODEAR, excepto en que la unidad se internará mucho más en la línea enemiga antes de girar.



Atacar enemigo: la unidad correrá inmediatamente hasta el enemigo más cercano. Se tendrá cuidado para no desordenar a unidades amigas. Las unidades con armas de proyectiles se detendrán cuando estén a distancia de disparo y dispararán. El resto continuará con la carga.



No disparar: la unidad correrá directamente hacia adelante. Las unidades con armas de proyectiles no se detendrán cuando lleguen a distancia de disparo, sino que seguirán la carga. El resto cargará normalmente.

•**Puntos de ruta:** los puntos de ruta son un arma de doble filo. Pueden ser una manera estupenda de ampliar las órdenes, pudiéndose combinar con cualquiera de las anteriores. Se pueden fijar hasta cinco puntos de ruta por unidad. Si se usan en el momento adecuado pueden engañar y desconcertar al enemigo, aunque corre el riesgo de que tu propio ejército se desordene. Para fijar puntos de ruta, selecciona una unidad y mantén pulsada



combinaciones diferentes. Puedes decidir mantener una unidad o dos en reserva, hasta que la batalla ya esté avanzada, con la orden AGUANTAR LARGO y, así, lanzar un golpe demoledor en mitad de la batalla. No sería la primera vez en la que una carga de una formación de reserva ha cambiado las tornas. También puedes conservar tu flanco débil con órdenes de AGUANTAR LARGO y BREVE, mientras que tu flanco fuerte recibe órdenes de AVANZAR o CARGAR.

Una opción interesante es RODEAR o FLANQUEAR al oponente. Si consigues colocar tus tropas de manera que el enemigo tenga que girarse a un lado o hacia atrás para enfrentarte a ella y, a la vez, presionas desde delante, estará perdido.

Consejo: los ataques rodeando o flanqueando se suelen confiar a unidades ligeras, que pueden aprovechar su movilidad y son menos útiles en un ataque frontal.

Para sacar lo mejor de tus tropas necesitarás mucha astucia, experiencia y práctica, además de estudiar las ventajas y desventajas de cada tipo de unidad. De todas maneras, no olvides el gran dicho militar: "No te compliques".

En esta época no solía ser posible trazar planes complicados. No había radio y las órdenes que se daban cuando la batalla ya había empezado podían suponer confusión, causar un desastre y provocar una huida.

Por último, recuerda que los antiguos tenían razones para desplegar y organizar sus tropas como lo hacían. Para enmendarles la plana haría falta un general genial. Todo esto, y mucho más, te pasará por la mente mientras das las órdenes pero,




por ahora, mantén la calma y concéntrate en la tarea que tienes por delante. Está claro que vas a estar muy ocupado con las lecciones básicas del arte de la guerra, pero incluso Julio César tuvo que empezar en algún momento. Por último, recuerda que tu oponente también estará trazando planes y haciendo cálculos para derrotarte.

Formaciones: las tropas de este periodo pueden elegir entre diferentes formaciones, dependiendo de su entrenamiento y su experiencia. Las formaciones de las unidades son fundamentales aunque, sin embargo, en las primeras batallas llevarás unidades sin entrenar que solo pueden adoptar las formaciones básicas y pasará algún tiempo antes de que consigan la experiencia necesaria para poder adoptar formaciones más complejas. En LEGION ARENA solo se permiten formaciones que se hayan usado históricamente.

Cada formación tiene virtudes y defectos, así que tendrás que elegir la más adecuada para la misión que tengas pensada para la unidad. Las formaciones profundas son poderosas, estupendas para atacar, aunque no lo son tanto para defender. Las formaciones más amplias y menos profundas son mejores en defensa que en ataque.

Cuando avances en LEGION ARENA tus tropas mejorarán, pudiendo aprender a usar cuñas y otro tipo de formaciones complejas pero, al principio, tendrás que conformarte con las posibilidades de tu ejército. Cada tipo de unidad tiene disponibles cierto número de formaciones. Los generales inteligentes diseñarán un plan para que las unidades se apoyen unas a otras, aprovechando al máximo las formaciones que saben usar. Pasa el puntero sobre las diferentes órdenes que se muestran y la

herramienta de ayuda te recordará qué son. Si tienes un grupo seleccionado, solo estarán disponibles las formaciones comunes a todas las unidades, el resto aparecerán en gris.

	<p>Equilibrada: una formación de función genérica, sin grandes virtudes ni defectos.</p>
	<p>Ofensiva: una formación profunda, que ofrece más potencia. Aumentan las estadísticas de ataque, pero se reducen las de defensa.</p>
	<p>Defensiva: una formación ancha, que tiene menos potencial ofensivo. Disminuyen las estadísticas de ataque, pero aumentan las de defensa.</p>
	<p>Disciplinada y equilibrada: una formación de función genérica, sin grandes virtudes ni defectos. La organización mejorada permite que al general le sea más sencillo controlarla.</p>





Disciplinada y ofensiva: una formación profunda, que ofrece más potencia. Aumentan las estadísticas de ataque, pero se reducen las de defensa. La organización mejorada permite que al general le sea más sencillo controlarla.



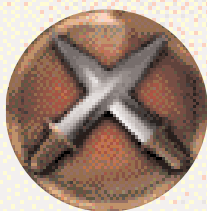
Disciplinada y defensiva: una formación ancha, que tiene menos potencial ofensivo. Disminuyen las estadísticas de ataque, pero aumentan las de defensa. La organización mejorada permite que al general le sea más sencillo controlarla.



Cuña: una formación poderosa que se suele usar para romper la línea enemiga. Si no recibe apoyo, es rodeada con rapidez.



Cuadro: formación especial contra caballería. Cuando una unidad adopta esta formación, no puede recibir órdenes.



•**Luchar:** bueno, ya está, has terminado la planificación y el ejército está todo lo preparado que has sido capaz de conseguir. Ha llegado la hora de poner a prueba tu plan. Haz clic sobre el botón Luchar.

Unidades limitadas

Hay batallas en las que está limitado el número de unidades que puedes llevar. Es así por el tamaño del campo de batalla o porque la batalla es parte de una campaña y está lejos de casa y de los refuerzos. El número de unidades que puedes llevar a un escenario aparece en la información del mapa. No podrás superar ese número.



LA BATALLA

Los augurios no podrían ser más favorables y, en una visión, has recibido la visita de Júpiter, Señor Supremo de todos los dioses y Amo de los Cielos. Ha enviado su águila sagrada y te elevas por encima del campo de batalla, remontándote por encima de los ejércitos. Te despiertas convencido de que es una señal de los dioses.

Ahora estás en el campo de batalla y tu ejército está formado. Se han desplegado tal y como ordenaste. Ten en cuenta la posición de las colinas, los bosques y las zonas agrestes. Todo es como era en la pantalla de despliegue, pero ahora tienes al enemigo ante ti. Si todavía no has jugado el tutorial, necesitarás algo de tiempo para familiarizarte con los controles de juego, así que te recomendamos que detengas el juego en este punto.

Pausa: haz clic sobre el botón Pausa, en el panel inferior, y la batalla se detendrá. Aparecerá un mensaje en el que se te dice que el juego está detenido. Vuelve a hacer clic cuando estés listo para continuar.

Tómate tu tiempo y explora el campo de batalla, usando la rueda del ratón o las teclas ?? para acercar o alejar la imagen y las teclas ?? para girar a izquierda o derecha. Puedes usar cualquier combinación para conseguir una vista de pájaro o un primer plano. Cuando las cosas se ponen serias, si hay algo que quede bien, es ponerte justo detrás del ejército y marchar con ellos hacia el combate. A lo largo de la batalla puedes usar estas opciones, además de la pausa.

Consejo: mientras estás en pausa puedes seguir dando órdenes así que si te gusta tomarte las cosas con calma, no dudes en detener la batalla en cualquier momento, estudiar la situación y dar órdenes.



Minimapa: antes de continuar jugando, tómate un momento para estudiar el minimapa, que está en la parte inferior derecha de la pantalla. Muestra tus tropas en rojo y las del enemigo en azul. Un triángulo muestra tu zona de visión. Según te vas desplazando, gira para alinearse con tu orientación y cambia de forma para reflejar la perspectiva. Si haces clic sobre el minimapa, pasarás inmediatamente a ese lugar, lo que resulta útil cuando estás controlando lo que pasa en grandes batallas, en las que no puedes ver todo lo que pasa en todos los sitios a la



vez. El enemigo habrá contrarrestado tu plan? Habrá funcionado la orden de rodear? Las reservas han esperado demasiado.

Panel de unidad: muestra a lo largo de la parte inferior de la pantalla las unidades que has llevado al combate, cada una con su icono. Pasa el puntero sobre ella y deja que aparezca la herramienta de ayuda. Te dará información sobre las unidades.

Bajas: cuando una unidad sufre bajas, su icono se empieza a llenar de sangre roja. Cuanto mejor equipada esté y más experiencia tenga, más dura y resistente será y sufrirá menos bajas.

Moral: fíjate en la flecha verde que hay debajo de los iconos de las unidades. Indica el estado de su moral. Cambiará con el tiempo, según varía su MORAL y su COHESIÓN a lo largo de la batalla. Cuando tu unidad causa bajas, consigue un pequeño aumento de moral; pero, cuando las recibe, su moral baja.

Consejo: fíjate en que los indicadores de moral cambian tanto de forma como de color. Lo hemos hecho así para los jugadores daltónicos.

• **Una flecha verde hacia la derecha:** indica que tus hombres están animados.

• **Triángulo amarillo:** indica que la unidad está desorganizada.

• **Flecha naranja:** indica que la unidad está aturdida y a punto de huir. Hay que hacer algo para salvarla, y rápido.

♦**Flecha roja apuntando hacia abajo:** indica que se ha perdido todo control y cohesión. Tiran las armas y salen corriendo lo más rápido que pueden.

No solo importan las bajas causadas o recibidas, el estado mental en una situación de estrés es una combinación de múltiples factores. Y no hay nada más estresante que el combate cuerpo a cuerpo. Cuando comienza el combate y las unidades empiezan a sufrir bajas, la MORAL se convierte en la clave del éxito. El ejército que se derrumbe antes será el que pierda la batalla, sin importar las bajas que haya podido causar. Por supuesto, si pierdes demasiados hombres, tu victoria será pírrica.

Fíjate en que las bajas causadas o sufridas solo afectan a la unidad implicada ya que las unidades en el otro extremo del campo de batalla no pueden ver lo suficiente como para saber lo que pasa. Sin embargo, si ven una unidad huyendo, todos se verán afectados. Si es una de las tuyas, la MORAL se verá afectada negativamente, pero si es una unidad enemiga, los hombres sufrirán un subidón de adrenalina y su MORAL mejorará. También es importante el tipo de unidad. Si los que huyen son una banda de campesinos, a nadie le importará demasiado pero, por otro lado, si es una unidad de élite, el efecto será mucho mayor. Si ellos no pueden, qué esperanza tendrá el resto

Cohesión: éste es el último factor que hay que tener en cuenta para el estado mental de las unidades. Aunque seguramente tenga menos importancia que la MORAL, sigue siendo un factor importante. Si una unidad pierde la formación de combate por moverse a través de un terreno difícil o porque se mezcla con otras unidades, pierde COHESIÓN. La pérdida de cohesión será

muy importante si sufre un ataque por el flanco, especialmente si ya está enzarzada por delante. Las turbas indisciplinadas tienen menos COHESIÓN, así que sufren menos estos efectos. Las tropas que pierden su cohesión acaban desorganizadas. Esto reduce su capacidad de combate y las hace mucho más vulnerables a las cargas de caballería.



Pausa: si quieres dar órdenes y estudiar el campo de batalla mientras todo está detenido o, simplemente, tienes que ir al servicio, pulsa el botón Pausa.



Acelerar: cuando te parezca que ya has visto suficiente o no estés de humor para seguir asistiendo a un desastre, haz clic sobre el botón Velocidad, para que todo se acelere. Si haces clic otra vez, se volverá a la velocidad normal.



Detenerse: esta orden hace que la unidad seleccionada se detenga,

cancelando las órdenes anteriores. Puede que no tenga efecto si está demasiado cerca del enemigo. Si es así, no evita que reaccione frente a las tropas enemigas.



Activador minimapa: haz clic en activador minimapa para activar y desactivar el minimapa.



Retirada: si crees que la batalla está perdida o no tienes tiempo de acabarla, puedes usar el botón Retirada para salir del juego. Aparte de perder la batalla, no habrá ninguna otra penalización.



Reagruparse: haz clic sobre el botón Reagruparse para que tu ejército se esfuerce al máximo. El truco está en hacerlo en el momento adecuado; en muchas ocasiones podrás convertir una derrota segura en victoria. Haz una señal a tus hombres para que hagan un último esfuerzo y los que sigan en el combate recibirán un aumento de moral que los hará demostrar más valor.





Señal: antes de que la batalla comience, puedes decirles a tus hombres que mantengan la posición y esperen una señal. Cuando haces clic sobre el botón, se da la señal y los hombres avanzan, siempre que no les hayas dado ya otras órdenes y que no estén enzarzados con el enemigo. Funciona con todas las unidades del ejército, no se puede dar una señal a una única unidad.



Repliegue: la orden de repliegue ordena a las unidades seleccionadas que se retiren del combate y se reagrupen. La unidad intentará dejar el cuerpo a cuerpo sin perder el orden. A veces esto no será posible y la orden será ignorada, por ejemplo, si la unidad está rodeada. En esos casos, el botón estará en gris.

Consejo: usa esta orden con moderación si ya estás enzarzado en cuerpo a cuerpo. En las batallas de esta época las mayores bajas solían producirse mientras las tropas intentaban dar la espalda al enemigo. Además, ser herido en la espalda era un deshonor.

Órdenes directas: cuando seleccionas una unidad, encima de ella aparece un estandarte. Puedes dar órdenes a la unidad seleccionada haciendo clic sobre el terreno o sobre una unidad enemiga. Para desplazarla a una zona vacía del mapa, mueve el puntero hasta el punto deseado. Verás que es el puntero verde

de movimiento. Haz clic derecho para dar la orden. Para atacar a una unidad enemiga, mueve el puntero sobre el objetivo deseado. Verás que se convierte en el puntero de ataque. Haz clic derecho para dar la orden de ataque.

Cuando se ordena a una unidad de proyectiles que ataque, se moverá hasta que esté a distancia de disparo y, entonces, abrirá fuego. El resto de las unidades cargarán cuerpo a cuerpo. Cuando das órdenes de movimiento a una zona vacía, toda las unidades se moverán hacia allí, directamente, a menos que se encuentren con unidades enemigas.

Indicador de órdenes de general: en la parte inferior izquierda de la pantalla está la barra de puntos de órdenes del general. Cada vez que des una orden, la barra bajará, recargándose con el tiempo. Los puntos de órdenes del general se recargan continuamente. Si no tienes puntos de órdenes suficientes, no podrás dar órdenes. ¡Así que ten cuidado al gastarlos!

Mensajeros: aunque no puedas verlos, hay mensajeros moviéndose sin parar por el campo de batalla, llevando tus instrucciones a las tropas. Esto quiere decir que cuando das una orden, hay un cierto retraso hasta que llega a la unidad y ésta la lleva a cabo. Cuando das una orden aparece una barra verde en la parte inferior izquierda de la pantalla. Va haciéndose más pequeña hasta que desaparece, que es cuando la orden llega. Mientras haya un mensajero en camino, no puedes dar más órdenes.

Nota histórica: los generales romanos de esta época solían controlar la batalla desde la retaguardia, moviéndose arriba y



abajo para controlarlo todo y dando órdenes cuando era necesario. No solían involucrarse en "heroicidades" cuerpo a cuerpo excepto en un intento desesperado para salvar una situación muy grave. Otros generales, como César, se involucraban mucho más en los combates, haciéndose una gran reputación. O muriendo en el intento...

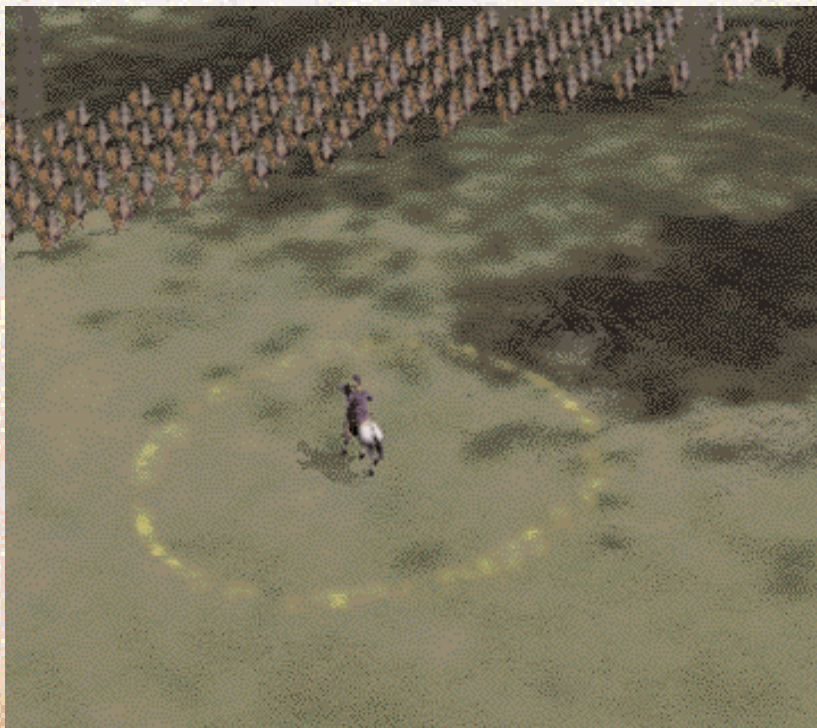
En esta época no había radios y controlar un ejército no era tarea fácil. Los puntos de órdenes y los mensajeros ayudan a simular las dificultades que tenían los generales para ajustar los planes una vez que había comenzado la batalla.

En LEGION ARENA las unidades, al conseguir experiencia, pueden recibir habilidades. La habilidad Entrenamiento sirve para adiestrar a las unidades y que respondan mejor a las instrucciones del general, de manera que es más fácil dar órdenes y hacen falta menos puntos de órdenes. Además, tu general puede conseguir las habilidades Agilidad mental y Estrategia, que mejoran su capacidad de dar órdenes. Las tropas que tienen formaciones disciplinadas tienen menos coste de órdenes, si las comparamos con las formaciones básicas. El general no tiene que perder el tiempo asegurándose de que se mantiene la línea y se puede concentrar en cuestiones más importantes.

Nota: cada unidad que añades al ejército tiene un coste de puntos de órdenes. Si no concedes habilidades de órdenes al general ni entrenas a las tropas, te puedes encontrar con que los puntos de órdenes en lugar de crecer, disminuyen continuamente. La única solución es dejar atrás algunas de las tropas menos entrenadas, adiestrar a las tropas o conseguir habilidades de órdenes para el general.

Consejo: siempre merece la pena tener capacidad de órdenes de sobra en el indicador de órdenes del general, ya que nunca se sabe cuándo aparecerá el momento en el que se decida la batalla, para bien o para mal. Por supuesto, si el plan de batalla original es malo no llegarás a ese punto.

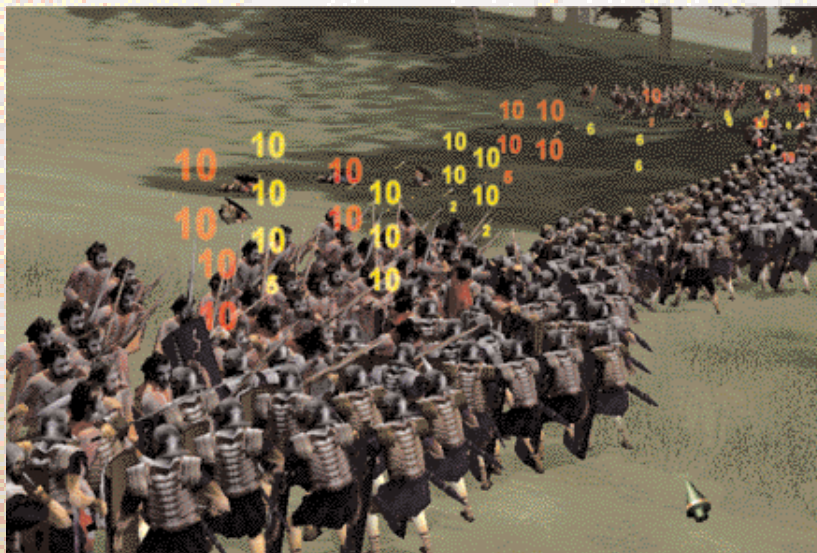
Radio de liderazgo: se representa mediante un anillo amarillo alrededor del general. Todas las unidades que estén dentro del anillo recibirán los efectos beneficiosos y un aumento de moral. Puedes mejorar esta habilidad y aumentar el radio beneficioso del general aumentando su Liderazgo.



Combate: cuando se acercan al combate, los arqueros y los hostigadores armados con jabalinas empezarán a disparar y las unidades de primera línea avanzarán hasta que sus oficiales decidan que ha llegado el momento de la carga. A partir de ahora solo sobrevivirá el más apto. Las líneas se han encontrado y comienza la carnicería.

Consejo: coloca a tu general cerca de los principales puntos de acción, para que su presencia motive a las tropas que están en los combates decisivos.

♦**Daño:** cuando las unidades se acerquen, empezarás a ver el efecto de las andanadas de proyectiles. El daño producido se representa por números que salen de los soldados heridos. Cuando un hombre ha recibido tantos puntos de daño como tiene de salud, muere.



♦**Muertes instantáneas:** igual que hay daño normal, hay muertes instantáneas. Ocurren por una serie de razones que se explican más adelante. Cuando se produce, aparece un símbolo de muerte instantánea en lugar de los números de daño.

♦**Cálculos cuerpo a cuerpo:** cada unidad tiene un porcentaje de impacto. Si consigue impactar, la unidad objetivo tiene un tanto por ciento de posibilidades de evitar el impacto y esquivarlo. Si falla, se sufre daño. El daño normal se ve reducido por la armadura del objetivo, mientras que el daño de conmoción no. Por ejemplo, un campesino causa a un legionario 5 puntos de daño normal y 2 de conmoción. El legionario tiene 7 puntos de armadura, así que el daño normal se ve reducido a 0. No puede parar el daño de conmoción, así que recibe 1 de daño.

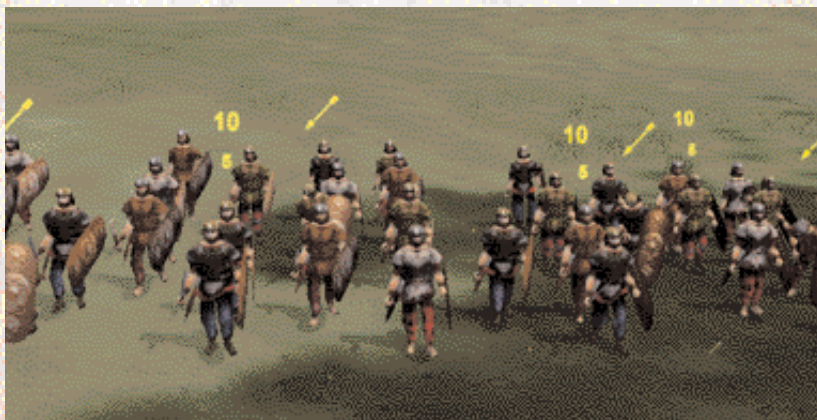
♦**Habilidades de especialista en defensa y ataque:** las unidades de alto nivel pueden aprender habilidades de especialista que les proporcionan bonificaciones contra infantería o caballería enemiga. Las habilidades de "Protección contra" proporcionan más posibilidades de evitar el daño después de que se han terminado el resto de los cálculos. Por ejemplo, el atacante ha conseguido un impacto y el defensor no ha podido esquivarlo. Si la unidad tiene una habilidad "Protección contra", tendrá una 2ª oportunidad de evitar el ataque, que dependerá de su nivel. Las habilidades "Anti" proporcionan un porcentaje de conseguir una muerte instantánea en combate cuerpo a cuerpo contra el oponente apropiado.



• **Aplastamiento:** representa la capacidad de las tropas montadas para pasar por encima de enemigos a pie. El terreno modifica este factor, siendo máximo en campo abierto y mínimo en terreno difícil. Los ataques de aplastamiento se producen antes de que se resuelvan los combates y, si tienen éxito, matan de manera instantánea, mostrando un icono de una herradura. En LEGION ARENA las unidades montadas tienen un factor de APLASTAMIENTO que depende de su tipo. Por ejemplo, los exploradores tienen poco mientras que la caballería pesada es una seria amenaza para las tropas a pie. Además, cada unidad de infantería tiene una resistencia a los ataques montados. Los hostigadores son los más vulnerables mientras que los lanceros son los más resistentes. La COHESIÓN de las unidades también influye en todo esto. Por ejemplo, unos lanceros ordenados, en formación

compacta, son difíciles de aplastar porque la caballería se encuentra con una línea firme de lanzas; pero si se desordenan o pierden la COHESIÓN, se convertirán en objetivos mucho más sencillos. Los hostigadores siempre están en formaciones abiertas, así que no les afecta demasiado la pérdida de COHESIÓN. La habilidad Aguantar firmes mejora la capacidad de aguantar ataques de aplastamiento de la caballería.

•**Tropas de proyectiles:** hay unidades que están equipadas con armas a distancia. Los alcances varían pero, en general, los arqueros a pie son los que pueden disparar más lejos, seguidos por



los jabalineros. Las unidades de proyectiles no son muy efectivas en cuerpo a cuerpo ni tienen buena armadura. Hay unidades muy vulnerables a proyectiles mientras que otras, con armaduras y escudos, aguantan mucho mejor. La defensa contra proyectiles de una unidad es diferente de la defensa en cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, una unidad sin armadura pero con un escudo grande estará bien protegida contra proyectiles pero, al llevar un escudo difícil de manejar, será mucho peor en cuerpo a cuerpo. Las



unidades de proyectiles llevan cantidades limitadas de flechas o jabalinas. Las jabalinas son más pesadas y es más probable que penetren los escudos o la armadura. Una muerte inmediata provocada por un ataque proyectil se representa mediante un icono de una flecha.

- Cálculos de proyectiles:** la unidad que dispara tiene un porcentaje de acierto. Si lo consigue, tiene un porcentaje de conseguir un crítico. El crítico mata al objetivo de manera automática. La probabilidad se ve reducida por la armadura del objetivo.

- Mostrar daño:** los números que muestran el daño y las muertes instantáneas se pueden activar y desactivar desde el panel de Opciones. Para hacerlo, haz clic sobre el botón MOSTRAR DAÑO.

PANTALLA DE RESULTADOS:

Cuando la batalla termina, pasas a la ceremonia de entrega de medallas, en donde recibes, si has ganado, medallas de oro, plata o bronce, dependiendo de tu éxito en la batalla. También aparecen las bajas que ha provocado y sufrido cada unidad.



plan si has sido derrotado, o puedes pasar a gastar las ganancias.



- Muertes:** las muertes que ha provocado cada unidad.
- Bajas:** las bajas sufridas por cada unidad.
- Puntuación:** es una indicación de la contribución de las unidades a la puntuación total conseguida por el ejército. La puntuación total del ejército sale en la parte inferior de la pantalla. Ten en cuenta que además de para determinar el tipo de medalla que vas a recibir, la puntuación influye en la fama que recibes en cada escenario.
- Experiencia:** muestra la experiencia que ha conseguido cada unidad. Las unidades necesitan puntos de experiencia para ascender, así que conseguirlos es una parte importante del juego. Se consigue más experiencia derrotando a oponentes fuertes que a débiles; y cuanto mejor es la unidad, más le cuesta conseguir experiencia. Por ejemplo, una unidad de legionarios consigue menos experiencia por acabar con un campesino de lo que conseguiría una unidad de lanceros de leva.

En esta pantalla también se indican las unidades que han sufrido daños y necesitan refuerzos y las que tienen experiencia suficiente como para pasar al siguiente nivel. Cuando vuelvas al CAMPAMENTO DE EJÉRCITO no olvides CURAR y ASCENDER a las unidades, antes de volver a la batalla.

Estas estadísticas son importantísimas para tu progreso futuro en LEGION ARENA. Si tu ejército no consigue progresar adecuadamente al principio de las campañas, cada vez te será más difícil ir superando a los enemigos de más nivel que te esperan en el futuro.

Bueno, ya estás preparado para unificar Italia y crear la primera República. ¿Te convertirás en el César más importante? ¡VINI, VIDI, VICI!

Si necesitas asistencia técnica o quieres saber más de LEGION ARENA o de SLITHERINE, visita nuestros foros en <http://www.slitherine.com>.

CRÉDITOS

Slitherine Software
Programación: Philip Veale
Arte: Alex Scarrow
Diseño: Iain McNeil
Gestión empresarial: JD McNeil
Instalador: Steven Tovey

Música
Michael Rubino

Asistentes de investigación
Nik Fincher
Paul Robinson
Nik Gaukroger

Agradecimientos especiales:
Osprey Books

Diseño de mapas
Pyross
Master of Darkness
Stalins Organ
Ispanico

Probadores beta

Kaveh420, Juliaset, Cothyso, Untitledone, Fischfutter
Lastride, Blue Destiny, Crendor, Teutonic, Fordys
Becket, Masterofdarknes5, Arrigo Velicogna, Andrewalex, Ganda
Stalins Organ, Pyrrhos, Atlazjr, Dark4Ngel, Zolmaz
Mikko242, Therlun, Kiklow, Mickey Knox, Meklara
Cironir, Bvg, Splore, Maxmyd, Tuigi69
Jassemon, Lame Duck, Bored Lyron, Coozooroo, Kwikblade
Anguille02, Taibi, Gusbucket13, Egm, Joevandal
The_Flavius, Adherbal, Runaway Sparrow, Alphamaslak, Jomppe
Rize, Maddin, Thankee, Pcstudent, Zounas
Samwell129, Lavaxxx, Kalaris, Lynx_Eyed, Shotokan12
Simmybear31, Carolus Xii, Kantenbauer, Sparts, Koppa
Serben, The Hunter, Karo78, Dunnsyndrome, Shono
Timmonk, Anarchon, Kimmo76, Zarennon, Rege1976
Trex159, Rubinomusic, Gost_God, Sr_Tem, Silentripper
Sarpedon, Phoenixblade, Lightboy, Eightflash, Safter
Zeikko, Irtehask, Lukgracz, Ddllro, Barsby
Drbillyg, Threethreads, Alphamoose, Olleper, Xxnewfolderxx
Puppet-Master, Cleefe, Vitaly91, Emperor7, Ptolemy
Flybynyte, Paradise-Nz, Paolino, Pirski, Gen3D
Xasf, Verp239, Sto0Z, Adurin, Highfist
Baccardi84, Yukon Jack, Tecsys3, Leonardoaveter, Jyre89
Iced_Eagle, Droisntns, -Tet-, Luigi Augustus, Rlechowich
Bt86Bt, Armien, Badinfo, Derwulf, Urania
Col_D, Blond_Knight, Luopio, Tomisama, Sarukhan
Panthera, Xenophoob, Hellasvagabond, Onejay65, Yuhed
Dagr, J0K3R666, Valirius, Exanimis, Royco-Cup
Mendipbus, Jfrancisco, Xelinor, Penguinism, Mole6519
Daveyjj, Tlj101010, Pionnier, Rejlil, Jarko
Doctrinedark75, Toddk, Raptor159, Momoyo, Teutonic
Creper, Praetorian, Ravenfire2600, Ziz, Bloodyowl

Thog, Puuro, Rmillard7, Zephire, Bloodymassacre
Fenris, _Warmaster_, Rossofthemoor, Nickunparalleled, Karuzo
Ferrudos, Zombiebite, Deathmaster_666, Cyberg, Feoir
Fradlin, Royco-Cup, Foundsoul, Nubian-Rus, Martincarroll
Sirollus, Moloco, Bosie, Omaly, Matrix33
Kinetik, Drew3077, Warchid, Kokomo, Abit64
Ispanico, Pyross, JOZy

LEGION ARENA usa Bink Video Technology. Copyright (C) 1997-2004 por RAD Game Tools, Inc.

LEGION ARENA usa Miles Sound System. Copyright © 1991-2004 por RAD Game Tools, Inc.

La reproducción de MPEG Layer-3 es una característica de Miles Sound System de RAD Game Tools, Inc.

La tecnología de compresión MPEG Layer-3 está licenciada por Fraunhofer IIS y por THOMSON multimedia

Este producto contiene tecnología de software licenciada por GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados.

BLACK BEAN
www.blackbeangames.com

RESPONSABILE MARKETING
Marco Minoli

RESPONSABILE PRODOTTO
Davide Bordegoni

RESPONSABILE PR
Tania Rossi

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Gabriele Alemani

RESPONSABILE CONTABILITA'
Marina Poretti

LOCALIZZAZIONE INTERNAZIONALE
Synthesis

RESPONSABILE QUALITA' E TESTING
Bug-Tracker

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A:

Raffaella Carissimi

Moira Cauzzo

Domenico Cuda

Fabrizio Fatur

Riccardo Fedeli

Biagio Sileno

Andrea Spinazzola

Emanuele Zecchin

Livio Cantagallo

Published By Lago srl © 2005 – Legion Arena © Sliterine Software
2004-2005.

This product contains software technology licensed from
GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2005
GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by
GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved.

Supporto clienti
Assistenza Tecnica Leader S.p.A.
Orari:
Lunedì -Venerdì dalle 13.00 alle 19.00
Tel. 0332 - 870.579
e-mail: lineaverde@leaderspa.it
www.blackbeangames.com

DISCOVER THE HISTORY OF ROME WITH **OSPREY PUBLISHING**



Leading publisher of illustrated military history books

- Illustrated books spanning over 3,000 years of warfare
- Accessible, informative and affordable
- Specially commissioned colour illustrations bring battles, warriors and fortifications to life
- Visit www.ospreypublishing.com for a complete list of over 1,200 books, available now

**GET 10% OFF YOUR FIRST ORDER AT
WWW.OSPREYPUBLISHING.COM**

Quote code **SGAJ** at checkout to receive your discount

Not valid in conjunction
with any other offer or discount
Expires 31 December 2006



WWW.OSPREYPUBLISHING.COM

Choose from over 1,200 illustrated military history books

DISCOVER THE HISTORY OF ROME WITH **OSPREY**
PUBLISHING

Essential Histories • Discover the most significant wars in history



Warrior • Meet the greatest fighting men of all time



Men-at-Arms • Find out how armies were organised and equipped



Fortress • See the world's most innovative fortifications



WWW.OSPREYPUBLISHING.COM

Choose from over 1,200 illustrated military history books

