

LEGIONS OF DEATH

Objetivo del juego

El juego transcurre durante las Guerras Púnicas, un conflicto armado entre la República de Roma y Cartago, que tuvo lugar desde el año 264 a.C. hasta la destrucción de la capital cartaginesa en el 146 a.C.

El desarrollo del juego está basado en el control de los acontecimientos bélicos y la consecución de la supremacía naval.

En el año 264 a.C. y por decisión de la Asamblea Popular, un ejército romano cruzó el estrecho de Messina para ayudar a los Mamertinos en su lucha contra Cartago. De este modo controlarían la rica isla de Sicilia, que ambas naciones ambicionaban.

La campaña militar fue favorable a los romanos. Pero éstos se dieron cuenta de que no podrían conquistar los puertos y zonas costeras sin una poderosa flota que impidiera a los cartagineses recibir refuerzos por mar. Con la ayuda del rey Hierón de Siracusa, los romanos empezaron a construir sus propios barcos, imitando a los griegos.

Sin embargo, entre los barcos griegos y los que construían los romanos había una importante diferencia. Los barcos griegos habían sido diseñados para embestir y hundir a sus enemigos. Para ello, disponían de un enorme espolón o «rostra» en la proa. Este espolón se clavaba en la línea de flotación del barco contrario y lo hundía. Los romanos confiaban más en su infantería que en su marina. Acoplaron a sus barcos un puente maniobrable o «corvus» que, en el combate, servía para que los soldados pudieran abordar al bajel contrario. La disciplina y el entrenamiento de los soldados romanos hacía el resto.

La zona de combate se extendió por todo el Mediterráneo central. En la pantalla cartográfica aparecerán ampliaciones de zonas específicas del teatro de operaciones.

Tu objetivo es lograr que tu flota gane batallas, protegiendo al mismo tiempo los puertos en tu poder. Si fracasas en conducir tus fuerzas, tu derrota es segura, incluso aunque tú mismo hayas establecido las condiciones de victoria.

Inicio del juego

Si seleccionas la opción de un solo jugador, conducirás la flota cartaginesa.

El ordenador construirá su propia flota y situará los barcos en la posición óptima.

En el comienzo de cada partida, la posición de los barcos romanos variará según las condiciones de victoria que hayas impuesto.

Cuando empiece el juego, el ordenador moverá su flota inteligentemente, para confundir tu estrategia y alcanzar sus propios objetivos.

Si seleccionas el modo de dos jugadores, el que lleve la flota de Cartago empezará a construir y a disponer su flota en el mapa. Roma despachará antes las órdenes a su flota. Se seguirá la secuencia: Cartago forma su flota - Roma forma su flota - Cartago sitúa su flota - Roma sitúa su flota.

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los dos contendientes consigue cumplir las condiciones de victoria previamente establecidas. Entonces el ordenador te preguntará si deseas empezar una nueva partida.

Controles del juego

Carga el juego (seleccionando previamente la opción 48K si tienes un Spectrum 128K). Una vez cargado, aparecerá un menú de opciones.

Todas las selecciones puedes realizarlas mediante joystick o teclado. Escoge la opción que quieras y confírmala con el botón de fuego. Si realizas la selección mediante el teclado, utiliza las siguientes teclas:

Q = Arriba A = Abajo
O = Izquierda P = Derecha
SYMBOL/SHIFT = Confirmar selección

Las teclas O y P puedes utilizarlas también para graduar parámetros, disminuyendo o aumentando respectivamente su magnitud.

Condiciones de victoria

La tecla de «cursor abajo» permitirá, mediante un scroll, ajustar las condiciones de victoria. Estas cubren tres categorías:

1. Oro guardado en la capital
2. Ciudades conquistadas
3. Barcos, enemigos hundidos

Ten cuidado al elegir las condiciones de victoria. Recuerda que sus criterios se aplicarán también a tu enemigo. El ordenador jugará de modo agresivo y tomará la ventaja que pueda si las condiciones de victoria son fáciles de alcanzar.

Construcción de la flota

Antes de comenzar la partida, tendrás que construir tu propia flota y dotarla de una tripulación. Dispondrás de una cantidad inicial de dinero de 1000 piezas de oro. No tendrás que gastarla del todo.

En las pantallas correspondientes a la construcción de la flota aparecerán una serie de iconos que te permitirán abrirte paso a lo largo del proceso de construcción de la flota y tomar las decisiones pertinentes. Estos comandos son:



Este icono te permite iniciar el proceso de compra. Seleccionalo para que aparezcan una serie de pantallas correspondientes a los diferentes tipos de naves y tripulaciones disponibles. Todas las selecciones se realizan mediante joystick.

Lo primero que has de escoger es la nave. Los tipos de bajeles aparecerán listados en el pergamino que se irá desenrollando en la parte izquierda de la pantalla. Hay cinco clases de embarcaciones, cada una con sus propias características en lo que se refiere a tamaño, velocidad, resistencia del casco y cantidad de tropa que puede transportar.

El navío más pequeño es la birreme, con sólo dos bancos de remeros. No obstante, es la más rápida, pues ha sacrificado resistencia del casco en aras de la velocidad.

Por el contrario, las enormes heptares son las naves más lentas. Sin embargo, su casco es el más fuerte y es la que más hombres puede transportar.

Las características de cada nave se detallan a continuación:

Romeu 11-4-87

Barco	Max Precio	Max Velocidad	Max Casco	Max No Soldados	Max No Arqueros
Birreme	10	4	2	3	1
Trirreme	13	5	2	3	1
Tetrarreme	23	5	4	8	3
Quinquerreme	32	4	5	10	4
Heptares	45	3	7	13	4

Una vez hayas escogido tu primera nave debes dotarla de equipo y tripulación. Para ello, aparecerá en la zona izquierda de la pantalla un pergamino que detallará las diferentes opciones disponibles. He aquí el significado de los diferentes términos que en ella aparecen:

Crew (tripulación). La selección de la tripulación afectará al número de movimientos que puede hacer la nave a plena velocidad. Puedes elegir entre cuatro tipos de tripulantes: esclavos, inexpertos, normales y expertos. Cuanto mejor sea la tripulación, más movimientos podrá realizar la nave a velocidad máxima. El tipo de tripulación también influirá en el abordaje.

Naturalmente, el coste de la tripulación variará según el tipo de la misma y el tamaño del barco al que va destinada. Los precios se detallan en la siguiente tabla (los números indican piezas de oro):

Barco	Esclavos	Inexpertos	Normales	Expertos
Birreme	15	23	33	48
Trirreme	33	44	65	83
Tetrarreme	42	55	75	105
Quinquerreme	47	62	80	112
Quinquerreme	47	62	80	112
Heptares	70	86	108	140

Marines (soldados). Cada navío admite un número máximo de soldados. Ellos son los encargados de luchar en los abordajes. Cuanto mayor es el número de soldados de una nave, mayor es la probabilidad de capturar el bajel enemigo. Cada soldado cuesta dos piezas de oro.

Corvus (puente de abordaje). Es una plancha que se deja caer sobre la cubierta de la nave enemiga. Un gancho impide que se suelte antes de acabar el abordaje. La posesión del corvus facilita a tus soldados pasar al navío enemigo. Ten en cuenta, sin embargo, que puede ser al revés, es decir, que mediante tu corvus, los enemigos aborden tu barco.

El corvus es un invento romano. Por ello, si juegas contra el ordenador, todos los barcos enemigos lo llevarán incorporado.

El corvus cuesta 21 piezas de oro.

Archers (arqueros). Se utilizan en muchas acciones entre barcos enemigos. Actúan incluso cuando los dos barcos están en contacto pero ninguno quiere abordar al otro. Cada arquero cuesta dos piezas de oro.

Tower (torre). Es una estructura de madera que aumenta el radio de acción de los arqueros y mejoran la visión de la cubierta de la nave enemiga. Cada torre cuesta nueve piezas de oro.

Sails (velas). Las velas sirven para que los barcos o ellas lleven puedan moverse más si les da el viento por detrás. Al revés también ocurre: si les da el viento de frente, perderán un movimiento. Si el viento da de lado, se verá alterada la trayectoria y la velocidad.

En el mapa de la zona de operaciones aparecerá, en su esquina superior derecha, una brújula que indicará la dirección del viento. Es útil tener en cuenta este dato si utilizas las velas. La dirección del viento variará aleatoriamente a lo largo de la partida.

Cada vela cuesta en principio diez piezas de oro. Este precio puede subir o bajar a lo largo de la partida.

Escape. Si seleccionas esta opción y pulsas luego la P, confirmarás la compra del barco previamente especificado y volverás luego a la pantalla de selección de iconos.

Tienes entonces la oportunidad de comprar más barcos eligiendo el icono BUY. Sin embargo, dispones también de los siguientes iconos:



Este icono te permite duplicar el último barco que hubieras comprado.



Mediante este comando podrás borrar el último barco construido o modificarlo a tu gusto.

Entre los iconos BUY, COPY y REDO podrás conformar una flota adecuada a tus preferencias y a tu tesoro. Si quieres comprar más barcos, puedes volver a este grupo de iconos en cualquier momento durante el transcurso del juego seleccionando el icono REPAIR.



Una vez satisfecho, selecciona el icono RETURN.



Posicionamiento de los barcos

Has de situar los nuevos barcos en los puertos que te pertenezcan. El programa no te permitirá poner barcos en otros lugares.

En el mapa, los puertos aparecen señalizados mediante recuadros de colores. Es posible que en un puerto haya varios barcos, pero cada uno ha de ocupar un recuadro diferente.

Los barcos pueden ser situados en el puerto mediante el uso combinado del mapa general de la izquierda de la pantalla y el mapa de la región concreta de la parte derecha.

En el modo de un solo jugador, podrás ver dónde pone Roma sus barcos. Además, Roma puede comenzar con barcos ya en el mar y con una flota de dieciséis naves.

Cuando hayas situado todas tus naves, podrás empezar a mandar órdenes a la flota.

Enviar órdenes a la flota

Para enviar las órdenes a tu flota tendrán que manejar correctamente los comandos y comprender la estructura del programa. La explicación de cada comando o icono es la siguiente:



Este comando sirve para enviar las órdenes. A menos que envíes nuevas órdenes, las naves a tu mando mantendrán sus rumbos y velocidades, excepto si colisionan, cambia el viento o sucede algún otro hecho relevante. Si se entaba combate y no mandas órdenes a tus embarcaciones, el enemigo actuará con total libertad.



Mediante este icono podrás acceder a una pantalla que te permitirá almacenar o recuperar en cinta una partida, finalizada o no. Podrás ir también al inicio del programa.



En el modo de un solo jugador este icono aparecerá dos veces en la misma pantalla. Muestra la secuencia de pantallas necesarias para enviar las órdenes de movimiento a tus naves. En el modo de dos jugadores, uno de estos dos iconos será reemplazado por el comando SCAP.



Las órdenes han de ser enviadas individualmente a cada barco, y en ningún caso de modo general a un grupo de ellos.



Mediante este icono podrás examinar la región donde se entablará el combate usando las pantallas del mapa general.

Puedes identificar a los barcos en el mapa mayor como pequeños puntos. De este modo podrás obtener aproximaciones en mapas a menor escala más fácilmente. De este modo puedes saber en todo momento donde están tus barcos y los del enemigo. Situando el cursor sobre un barco contrario obtendrás unos cuantos

datos informativos sobre él, entre ellos el nombre y el tipo de embarcación. En las tablas anteriores podrás obtener más datos sobre ellas, como la tripulación, la fuerza del casco, armamento, velocidad, etc.

Has de utilizar necesariamente este comando antes de enviar órdenes a cualquier barco que no aparezca en el mapa a pequeña escala (el de la parte derecha de la pantalla).



Seleccionando este icono podrás observar la situación de la partida o recordar las condiciones de victoria.



Has de seleccionar obligatoriamente este icono antes de enviar órdenes a tu flota.

Tal y como anteriormente se dijo, sólo se pueden enviar órdenes individualmente a cada barco. Mediante este icono podrás elegir cuál es el barco al que deseas enviar órdenes, es decir, al que se referirán todos los comandos destinados al envío de órdenes.

Cuando elijas este icono, tendrás que situar el cursor sobre el barco que desees, siempre que pertenezca a tu flota.

Una vez realizada esta operación, aparecerán en la pantalla detalles sobre el barco. Abandonando el modo SELECT habrás escogido un barco al que dar órdenes. Si aprietas entonces el botón de fuego podrás dar instrucciones al barco seleccionado.



Escogiendo esta opción podrás llevar a cabo diversas operaciones en los puertos, tales como recaudar impuestos y efectuar reparaciones. Es el primer paso que has de dar antes de comprar barcos para aumentar tu flota inicial.



Si escoges esta opción, invertirás la situación de las velas. Estas pueden estar izadas o replegadas. Seleccionando alternativamente esta opción, variará el estado de las velas entre ambas posiciones.



Mediante este comando podrás revisar las velocidades y los puntos de destino de los barcos de tu flota. Tendrás también la posibilidad de alterarlas, si lo deseas. Sólo se puede alterar una unidad de velocidad en cada ciclo de movimientos. Por ejemplo, para pasar de una velocidad de 1 a 3 o viceversa, harás falta dos movimientos.



Mediante este comando podrás alterar el rumbo de cualquiera de tus navíos. A no ser que se le diga lo contrario, un barco seguirá el último rumbo que se le haya fijado. Mueve el cursor hacia cualquier dirección para establecer el nuevo rumbo. Ten en cuenta que cuanto más rápido vaya un barco, más difícil le será cambiar el rumbo.

No podrás hacer cambios radicales en el rumbo de una embarcación a no ser que ésta vaya a una velocidad muy lenta. En este caso el programa te preguntará si deseas variar el rumbo o mantener el antiguo.



Utilizando este icono podrás alternar entre dos pantallas de opciones.



Este icono te permite realizar diversas operaciones de gran utilidad. Con la excepción de comprar nuevos barcos, las acciones que hagas mediante este comando sólo podrán afectar a naves situadas en puerto. Una vez que haya empezado la partida, y a menos que estés posicionando nuevas naves, desaparecerán en la pantalla una serie de recuadros de colores que indican los fondeaderos de un puerto que están disponibles.



Este icono sirve para recoger en un barco el oro de un puerto, siempre que el barco se encuentre en un puerto propio.



Este icono realiza la operación inversa que el anterior, es decir, sirve para que el oro que transporta un barco se quede en el puerto.



En el modo de dos jugadores, este icono sirve para alternar las oportunidades de enviar las órdenes por parte de cada contendiente a su flota. Reemplaza a uno de los iconos ORDERS.



Mediante este comando puedes abandonar una partida y dar inicio a otra nueva.



Este comando sirve para almacenar en cassette una partida.



Si seleccionas este comando podrás cargar desde cassette una partida previamente almacenada.



Mediante la selección de este icono podrás reparar cualquier embarcación dañada de tu flota que se encuentre en un puerto controlado por ti.



Eligiendo este comando repararás automáticamente las velas dañadas, siempre que el barco afectado se encuentre en un puerto propio.



Este icono aparecerá en algunos puntos del programa. Seleccionándolo volverás a la pantalla anterior. A veces tendrás que utilizar este comando varias veces consecutivas.

Consejos y trucos

Sin importar el modo de juego, contra el ordenador o contra otro jugador, ten cuidado con escoger unas condiciones de victoria demasiado fáciles, puesto que ellas se aplicarán a ambas partes.

Si juegas contra el ordenador, recuerda que será Roma la que empezará la partida con ciertas ventajas. Por ello, debes gastar tus dineros con prudencia cuando construyas tu flota. Es recomendable ahorrar en el equipamiento y comprar más naves. Con los tributos que recaudes podrás comprar más tarde mejores y más potentes embarcaciones para atacar los barcos y puertos enemigos.

Jugando contra el ordenador, deberás esperar que el enemigo se comporte muy agresivamente. Roma mandará gran cantidad de naves contra cualquier barco enemigo aislado. Por ello es mejor que, en este caso, conduzcas tus barcos en escuadrillas.

El uso realista de las técnicas de abordaje requerirá que utilices tu buen juicio en este tipo de acciones. En general, debes evitar tomar parte en combates en los que no puedas infligir daño al contrario sin una cierta seguridad.

LEGIONS OF DEATH ha sido diseñado para tener en cuenta la habilidad, el razonamiento, el sentido común y la rapidez de respuesta ante condiciones rápidamente cambiantes. Todas estas características le son necesarias a un almirante para conducir a sus fuerzas en una campaña naval.

El descuido en las tácticas de cada combate y en la estrategia general de la partida se suele pagar caro, y a menudo conduce a una rápida derrota.



LOTHLORIEN