

TUTORIAL o un largo paseo comentado a través del mundo de Dominions

Bienvenido a la demo de Dominions 3. Jugando a través de este tutorial, serás introducido paso a paso en los más importantes conceptos del juego.

Dominions es un juego con mucha profundidad y con gran cantidad de cosas para hacer. En un intento por introducir tantas cosas como sea posible sin escribir una novela sobre cómo jugar Dominions, este tutorial es bastante largo

Parte de esto se debe al hecho de que mostrar a los jugadores como se hacen las cosas es solo la mitad de la historia – como en otros juegos, saber por qué haces las cosas es muy importante. Por eso hay un montón de comentarios explicando el por qué se hacen varias cosas.

Para hacer más fácil seguir las directrices, el texto que te manda específicamente realizar una acción en el juego estará subrayado. Excepto esta afirmación. Era solo un ejemplo.

Empieza el juego y ve al menú principal. De las opciones que aparecen, debes seleccionar “Game Tools”; luego pincha en “Tutorial”. El juego ya ha sido creado para ti, sino deberías ir primero a través del proceso de crear un juego nuevo “Create a New Game”. Hay algunas sugerencias en esta sección y en la de estrategia en general. Pero lo iremos descubriendo por nosotros mismos más adelante.

Pincha sobre “Tutorial” para que aparezca la marca de chequeo, entonces pincha en “Ok.” Estaremos listos para continuar.

Turno 1

La primera pantalla es de mensajes de bienvenida que puedes ignorar si quieres pinchando en “Exit.” Si al pinchar sobre algo entras en un menú del que no consigues salir, pulsando sobre la tecla [Exit] saldrás a las pantallas de menú. Esto se aplica a todo el juego



Deberías ver algo como esto. Es el mundo de Dominions, y tú eres el pretendiente a Dios de la Edad Temprana de Marverni, que es una nación Celta temida por sus druidas y guerreros.

Pulsa la tecla [9] para ver los nombres de las provincias. Estos aparecerán sobre el mapa. Si pulsas la tecla [9] de nuevo los harás desaparecer. Puedes desplazarte por el mapa y acercarte o alejarte con la rueda del ratón

Tendría que haber tres iconos en la parte izquierda de la pantalla con unos nombres en su parte superior. El del medio parece una serpiente marina. Ese eres tú.

Es el papel que representarás. En términos del juego, ese es el pretendiente a dios de tu nación. El objeto del juego es ser el último de los pretendientes que permanezca y llegar a ser el Señor de todo el mundo de Dominions, el cual a través del tiempo será el más apreciado por su fuerza, y por que no por sus poderes mágicos.

Este juego gira en torno a una cosa: tu dios y la gente que adora a tu dios. Yo especularé cual de las dos cosas prevalecerá.

La adoración por tu dios se representa por el "dominio," el cual se calcula para cada provincia y se muestra gráficamente por un icono de vela. Las velas blancas representan tu dominio mientras que las velas negras representan lo contrario. Si no tienes ningún dominio en alguna provincia del mapa perderás el juego inmediatamente. Para expandir tu dominio, tienes que conquistar al menos algunas provincias. Para generar recursos monetarios y construir ejércitos tienes que conquistar cierta cantidad de provincias. Por eso el juego gira tanto en torno al templo, como eliminar a la gente – al menos aquellos que no van a tu templo.

Los dos iconos al lado de tu pretendiente son tus comandantes. Uno – Convictolitanus – es un explorador, y su trabajo es recoger información de los alrededores y descubrir que hay en las otras provincias. En este momento no tienes información concreta sobre el mundo exterior alrededor de tu provincia central de Nanda Devi. Por eso necesitaremos explorar.

Para seleccionar a Convictolitanus, pulsa el botón izquierdo sobre su icono de comandante. Deberá volverse blanco. Ahora pincha en la provincia que está justo al este (derecha) de tu Capital, Rupal Valley. Deberías ver aparecer una flecha indicando que le has dado la orden para mover. Observa que en el recuadro de tu comandante, debajo del icono, aparece la palabra "Sneak" (recogiendo información). Debido a que es un explorador, así también él es un Stealthy, su movimiento por defecto es para explorar y recoger información. Esto significa que el puede entrar en territorio enemigo sin entablar combate. El próximo turno conseguiremos un informe de Convictolitanus y tendremos una mejor idea de que es lo que nos rodea. Entonces podremos planear nuestro siguiente movimiento.

Mientras esperamos la información de nuestro reconocimiento, necesitamos empezar a investigar algunos encantamientos mágicos. Un comandante con cualidades mágicas tiene que desarrollar sus habilidades. Pincha en el botón derecho sobre el icono de Brucelas. Aparece una pantalla de información. Verás un montón de estadísticas que no deben preocuparte por ahora, pero sobre la mitad hacia abajo de la pantalla verás una pila de



libros con un número a continuación, como este.

Ese es su habilidad de investigación. Cada turno, puede dedicar cinco puntos de investigación. Para dar la orden de investigar, sal de la pantalla de estadísticas pulsando [Esc], y pincha sobre la palabra "Defend" en su recuadro de comandante. Debería aparecer una pantalla como esta:



Este es el menú de Cambio de Ordenes, con varias posibilidades. La que nosotros queremos ahora es Research (Investigación). Pincha sobre ella. Esto te devolverá a la pantalla del mapa donde la palabra debajo del icono de tu pretendiente reflejará el cambio mostrando la palabra "Research." Pero ¿qué estamos investigando exactamente? Dominions III tiene gran cantidad de hechizos (alrededor de 600). Estos hechizos se agrupan en distintas clases como aire, agua, tierra, fuego muerte, naturaleza, y algunos otros que habrás visto en diferentes documentaciones sobre magia.

Sin embargo, un mago en particular solo tendrá las habilidades mágicas de su escuela, una pequeña parte de los hechizos de aquella, e incluso si él tiene la habilidad, no podrá hacer uso hasta que el hechizo halla sido desbloqueado a través de la investigación.

Las trayectorias mágicas sirven como requisitos previos para que un mago pueda efectuar un hechizo. Por ejemplo, haz click-derecho sobre Brucelas, veras el icono de tres diamantes a la izquierda de donde ves la habilidad de investigación. Es algo como esto:



Si pasas el ratón sobre él, aparece una herramienta de ayuda que te indica que es "un mago astral de nivel 3". Esto significa que Brucelas es capaz eventualmente de lanzar un hechizo que requiera un nivel Astral de 3 o menos. ¿Y un hechizo Astral de nivel 4? Demasiado difícil por ahora. Podría ser con un poco de ayuda (objetos mágicos o desarrollando sus poderes). Para ello ¿sobre que deberíamos investigar? Si todavía tienes la vista de Brucelas, pulsa [Esc] para volver a la pantalla principal. Busca la palabra "Laboratory" en la esquina inferior derecha y pincha sobre ella.

Este es tu Laboratorio Arcano. El recuadro más a la izquierda muestra algo parecedlo a un tomo mágico, y si pasas el ratón sobre él, dice "(F5) Research." Esto significa que puedes hacer click aquí para fijar tus metas en la investigación, y si deseas acceder desde la pantalla principal, puedes pulsar directamente la tecla [F5]. Sigamos adelante, pincha sobre el dibujo que está más a la izquierda.

Como puedes ver, la magia en esta ventana se divide en siete "escuelas": magia de Conjuros, de la Alteración, de la Evocación, de la Construcción, de Encantamiento, Taumaturgia, y de la Sangre.

Por ahora, pincha sobre la palabra "Alteration," ya que es aquí donde están ubicados el primer par de hechizos que queremos ver. Hay una gran cantidad de hechizos ¿verdad? Puedes desplazarte hacia abajo con la rueda del ratón para verlos todos, o usar la barra de desplazamiento de la derecha. Observa como los hechizos tienen pequeños iconos a la derecha. Estos indican el conjunto de habilidad mágica que se necesita para lanzar el hechizo. ¿Por qué los hechizos están divididos en niveles y trayectoria ascendente? Porque los niveles que aparecen corresponden con el nivel de investigación que se necesita para disponer del hechizo. Eso es lo que te consiguen los puntos de la investigación.

Para investigar en Alteration pincha sobre la barra que está a la derecha de la palabra hasta que los 5 puntos estén asignados.

Pulsa [Esc] una vez para volver a la pantalla en la que se listan todas las escuelas. Todo el mundo comienza en el nivel 0 de investigación en todas las escuelas. Para avanzar, tienes que acumular el número de puntos de investigación indicado a la derecha para conseguir el siguiente nivel. Como Brucelas tiene 5 puntos de investigación, y él es el único que investiga, acumulará 5 puntos de investigación por turno. Tú necesitas 40 para pasar del nivel 0 al nivel 1. Por eso sin nadie que le ayude, tardará 8 turnos en avanzar al nivel 1. Y necesitará más puntos para conseguir pasar del nivel 1 al nivel 2 que del 0 al 1. Vamos a conseguir algo de ayuda para Brucelas.

Pulsa [Esc] (dos veces) hasta que vuelvas a la pantalla principal. De nuevo hacia la parte derecha de la pantalla, hay un par de botones por encima de "Laboratory," uno es "Recruit units" (Reclutar unidades). Asegúrate que estas en la provincia de tu capital (haz click-derecho sobre ella si por alguna razón tu bandera no está ondeando) y entonces haz click-izquierdo sobre "Recruit units."

Aquí es donde tu seleccionas las unidades que quieres reclutar para alistarlas en tu nación. En la parte superior están las unidades normales, diarias, mientras que debajo de ellas, debajo de la cabecera de "Commanders," están... lo que tú buscabas. Al hacer clic sobre una unidad, tú la seleccionas para su reclutamiento. Una unidad que reclutes este turno estará disponible en el siguiente. Debajo de los iconos debe estar el estado de tu oro y recursos. Tienes 400 de oro. El Segundo comandante empezando por la derecha es uno vestido de blanco que debería ser un druida. Puedes confirmarlo pasando el ratón por encima. Haz click-derecho sobre él para ver sus estadísticas.

Como puedes ver, los druidas son filósofos, magos y sacerdotes. Es la característica mágica la que nos concierne ahora. ¿Ves como él tiene un "8" a continuación del icono de la pila de libros? Recuerda la habilidad de investigación. Si nosotros conseguimos que este druida y Brucelas investiguen juntos, nuestros avances serán mucho más rápidos.

Pulsa [Esc] para salir de la pantalla de estado de druida, y ahora haz click-izquierdo sobre el druida. El debe aparecer en la parte baja del cuadro, ya que ha sido seleccionado para el reclutamiento. Para cancelar esta orden, deberías hacer click sobre el icono que acaba de aparecer, pero no es lo que nosotros queremos. La única desventaja es que solo puedes reclutar a un comandante en una provincia por turno, pero ya que el druida nos cuesta 380 de oro, no vamos a poder comprar mucho más.

Ya que todavía tenemos 20 de oro, podemos reclutar alguna unidad de regulares. La tercera unidad empezando por la izquierda representa a los lanzadores de jabalina de Marverni. Compruébalo pasando el ratón por encima y pulsa dos veces sobre él. Esta acción agotará todo nuestro oro. Pulsa [Esc] para volver al mapa principal de nuevo. Esto es todo cuanto nosotros queremos hacer en el Turno 1. Tenemos nuestro explorador dispuesto para partir, hemos conseguido que nuestro pretendiente empiece a investigar, y hemos reclutado unas cuantas unidades para el turno siguiente. Estamos listos para finalizar el turno.

Arriba en la parte superior derecha esta el botón "End turn" (Fin de turno). Cuando tú lo pulses, el juego resolverá todas las órdenes, ya que el turno de resoluciones en Dominions III es simultáneo.

Hasta este momento tú puedes cambiar tus órdenes. Puedes incluso salir del juego, y grabar las órdenes dadas hasta este momento y modificarlas más tarde. Pero una vez que pulses "End turn," esas órdenes se resolverán y obtendrás el resultado de las mismas. No hay forma de recuperar turnos previamente grabados para volver a jugarlos, como ocurre con otros juegos, tendrás que vivir con las consecuencias de lo que hayas hecho. Pincha en "End turn" si no lo has hecho todavía.

Turno 2 (Serifot)

Una vez que el turno se ha procesado, veras que aparece una pantalla con mensajes (siempre y cuando haya algún evento que te afecte – a lo mejor no los hay e iras directamente al mapa). En esta pantalla se te informa de los eventos importantes del juego pero por ahora pulsa sobre "Exit" para ir directamente a la pantalla del mapa. Deberías ver que una nueva caja se ha añadido en la parte izquierda de la pantalla (y tu explorador ya no debería aparecer ya que ya no está en esta provincia). Tu druida ya esta aquí! Como los nombres son generados aleatoriamente, no podemos saber con certeza como se llama. Por lo tanto usa la función "Rename": pulsa con el botón derecho sobre su icono y pulsa la tecla [r]. LO llamaremos "Draam." Para ello, teclea su nombre y pulsa [Enter]. Ahora se llama como el grupo que compuso la música del juego. Pulsa [Esc] para volver a la pantalla principal.

Como ya explicamos cuando lo reclutamos, queremos que Draan nos ayude a investigar nuevos hechizos. Como ahora ya sabes como dar ordenes a las unidades, vamos a tomar un atajo. Haz click con el botón izquierdo sobre Draan para que su imagen se vuelva de color blanco y manteniendo pulsada la tecla [SHIFT], pulsa la tecla [r]. Debería ponerse a investigar- es así de sencillo. Para ver la lista completa de atajos, simplemente mantén pulsada la tecla [SHIFT] y pulsa sobre [?].

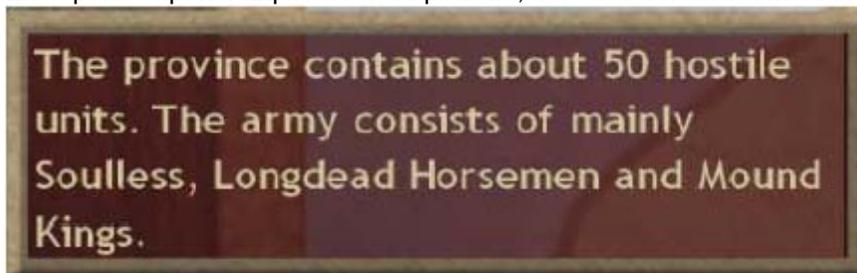
Si pulsas la tecla [F5], que como ya aprendimos anteriormente es el atajo para acceder a la pantalla de investigación, deberías ver lo siguiente:

Conjuration	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Alteration	<input type="text" value="13"/>	13 rp	level 0	<input type="text" value="35"/>	35 rp left
Evocation	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Construction	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Enchantment	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Thaumaturgy	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Blood Magic	<input type="text" value="0"/>	0 rp	level 0	<input type="text" value="40"/>	40 rp left
Research speed: 13 rp per turn					

En el turno anterior producimos 5 puntos de investigación y en este turno vamos a generar 13 puntos adicionales. Durante este turno, podríamos, si así lo quisiéramos, investigar otras escuelas de magia. Podríamos incluso dividir nuestros puntos de investigación entre varias escuelas. Pruébalo ahora – desplaza las barras entre varias escuelas y observa como funciona. Pulsa la barra de “Evocation” que se encuentra justo debajo de “Alteration” y observa como se reajustan los puntos de investigación. Cuando hayas acabado y antes de salir de la pantalla, asegúrate de que todos los puntos han sido asignados a Alteration ya que en esta escuela se halla el primer hechizo que deseamos tener. Pulsa [Esc] hasta volver al mapa principal.

Nuestro explorador Convictolitanus debería haber alcanzado su destino. Como probablemente habrás observado, sobre las provincias que te rodean se pueden ver diferentes grupos de símbolos que representan el tipo de unidades que albergan. Si te fijas en Rupal Valley, verás una pirámide con un ojo lo que significa que los Masones lo saben todo. Y tú ahora también ya que si haces click con el botón derecho sobre dicha provincia, verás a tu explorador.

En la parte superior izquierda de la pantalla, deberías ver un informe sobre la provincia parecido a este



El número de unidades puede que no coincida totalmente ya que los informes proporcionados por tus exploradores no son totalmente precisos. Sin embargo te da una idea general de lo que te espera. Todas las provincias son controladas por fuerzas independientes hasta que las capturas. Si observas dicha provincia en el mapa, veras que en Rupal Valley se hallan unos cuantos monstruos con apariencia de muertos vivientes. El símbolo muestra a la unidad más numerosa en la provincia, mientras que el número de iconos refleja el número relativo de unidades

Hagamos que nuestro explorador siga moviéndose. Haz click con el botón derecho sobre la provincia donde se encuentra nuestro explorador, Rupal Valley. Esto debería que el icono de nuestro comandante apareciese en la parte superior izquierda de nuestra pantalla. Haz click con el botón izquierdo sobre su icono lo que provocará que la caja se vuelva de color blanco y pulsa sobre la provincia de Zakopane. Convictolitanus se alejará en busca de información.

En el turno anterior reclutamos algunas otras unidades, no es así? Para encontrarlas, haz click con el botón derecho sobre tu provincial natal Nanda Devi y haz click con el botón izquierdo sobre el botón titulado “Army setup.” Deberías ver una pantalla como esta



Esta pantalla muestra todos los comandantes en la provincia y todas las unidades que les han sido asignadas. Fíjate que debería haber 2 Lanzadores de Jabalina en lo más alto de la pantalla. Estas son las unidades que reclutamos el turno anterior. Todas las unidades reclutadas recientemente son agrupadas en lo alto de la pantalla hasta que son asignadas a alguna escuadra. Los comandantes son colocados justo debajo en la zona de comandantes. En estos momentos, deberías tener 3 comandantes en esta provincia:

- Brucelas (tu pretendiente)
- Litavicus (otro comandante)
- Draam (tu nuevo druida)

Tu pretendiente es un Wyrn (*un dragón en forma de serpiente; desconozco si existe una traducción*). Si decides participar en las ligas profesionales de Dominions, verás que lo llaman “SC” o lo que es lo mismo “Super Combatiente”. Es decir un pretendiente preparado para combatir por si solo. Al final del manual, existe un glosario completo para que seas capaz de comprender las retransmisiones de ESPN (*cadena norteamericana especializada en retransmisiones deportivas. Como Eurosport pero en bueno*). El pretendiente se crea al principio del juego y puede tomar diferentes formas. Simplemente seleccionamos al Wyrn para este tutorial pero con los Marveni, podría haber sido un sabio, un Señor de los bosques o una mantícora. Más tarde en el manual, te daremos algunos consejos para crear pretendientes además de ser una de partes más divertidas del juego debido a su flexibilidad.

Empezaste el juego con un pretendiente, un explorador y un comandante con tropas. Tu explorador se ha movido fuera de tu provincia y ha revelado información sobre los habitantes de las provincias adyacentes. Como vimos anteriormente, la provincia de Cape Brumal parece muy poco protegida - solo tiene milicias y además en un número escaso. Pero esperemos un turno más y reclutemos algunas unidades más antes de invadirlos.

Pulsa [Esc] para salir de la pantalla. Con tu provincia seleccionada, pulsa otra vez sobre “Recruit units” y esta vez selecciona en la primera fila, la cuarta unidad empezando por la izquierda – guerrero Marveni con el pecho descubierto. Parece sexy. Mantén pulsada la tecla [SHIFT] y haz click sobre el una vez – esto debería poner en cola a una decena de estas unidades. Esto es debido a que estas unidades cuestan 10 monedas de oro y 9 puntos de recursos. Pero que significan estos números?

El oro permite construir edificios. El oro y los recursos permiten construir ejércitos. El oro se acumula en tus arcas. Los recursos no se acumulan y solo se pueden usar en la provincia en la que se producen. Por lo que si una provincia genera 5 recursos, solo dispondremos de 5 recursos en este turno. Si no los usas, los perderás al final

del turno. Hay un componente de rol en todo esto ya que se supone que tienes un número limitado de forjas y tus herreros no pueden trabajar más rápido.

Aunque hasta que no la conquistes no vas a poder ser capaz de determinar que renta o cuantos recursos una provincia va a generar, normalmente lo puedes intuir por el tipo de terreno de la provincia. Las provincias agrícolas generan una renta importante pero bajos recursos, mientras que lo contrario ocurre con las provincias montañosas o boscosas. Como aprendimos anteriormente, para crear ejércitos necesitas oro y recursos. El oro es recaudado en todas tus provincias y se junta en una “caja única” a diferencia de los recursos. Cada provincia genera sus propios tipos de unidades, cuyo coste en recursos puede variar grandemente. El coste será mayor para aquellas unidades que posean una mayor cantidad de equipo (caballería pesada, tropas con armadura).

Pero ¿qué es esta pantalla con todas estas unidades? Es una lista de todos los tipos de unidades que puedes reclutar en esa provincia. Como la provincia tiene una fortaleza, puedes reclutar a tus unidades nacionales y esa es la razón de que haya tantas unidades. El turno pasado gastamos mucho oro en un druida que solo costaba 1 recurso y es por ello que no tuvimos que preocuparnos en quedarnos sin recursos. Este turno es diferente ya que estamos reclutando unidades con un mayor coste en recursos. Debería quedarte bastante oro pero pocos recursos. Aunque no tenemos oro suficiente para otro druida, es nuestra deseo contratara más investigadores, por lo que haz click sobre la unidad naranja que esta justo a la izquierda del druida (Gutuater). Su coste es de 120 monedas de oro. Finalmente haz click sobre la primera unidad de la primera fila – “Soplador de cuerno” Marveni. Como nos sobra algo de dinero, lo guardaremos para el siguiente turno aunque desgraciadamente, los recursos no podrán transferirse al siguiente turno. Esto es todo por el momento.

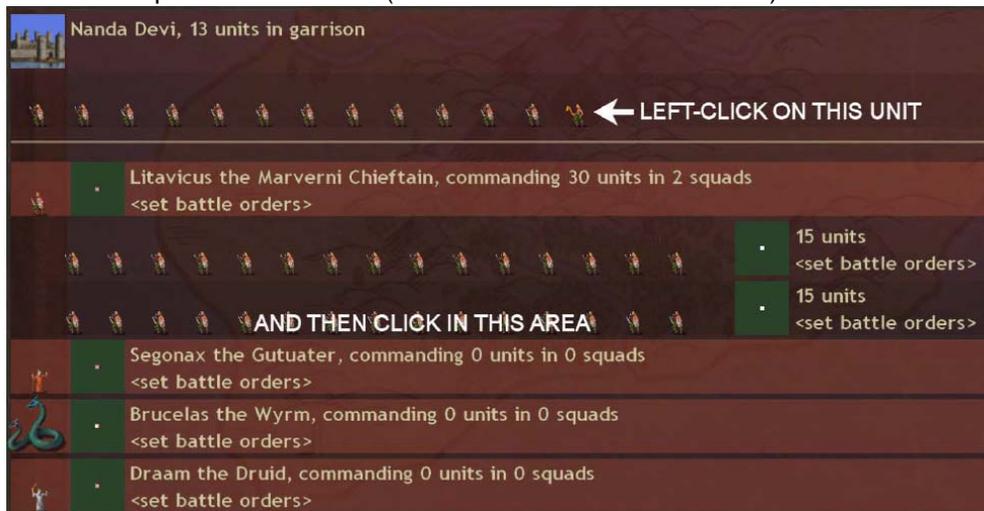
Es importante destacar que fuimos capaces de reclutar tantas unidades regulares como lo permitió nuestro oro y recursos. Sin embargo, solo podremos reclutar un comandante por provincia y por turno, sin importar cuanto oro y recursos poseamos. Esta es una limitación clave que nos obligará a expandirnos y tomar el control de más provincias y construir más fortalezas. Haz click sobre “Exit” en la pantalla de reclutamiento para volver a la pantalla principal (o simplemente pulsa la tecla [Esc]) y pulsa sobre “End turn.” Ahora resolveremos el Segundo turno.

Turno 3

Si hay algún turno activo acaba de salir de él. Si no, ya deberías estar viendo el mapa. Si recuerdas desde el último turno, los informes sobre el número de unidades en cada provincia pueden haber cambiado.

Esto es porque los informes de exploración no son exactos. Así tú estarás viendo algunas oscilaciones en torno a los verdaderos valores. Si prestas atención, puedes hacerte una mejor idea de cuales son los verdaderos valores desde los múltiples informes. Para nosotros, esto no es importante, porque en este tutorial hemos bajado la dificultad un poco. Lo veremos mejor más tarde!

Hemos reclutado algunos *javelineers* (lanzadores de jabalina) en el primer turno y otras unidades en el último turno. Dónde están? A la derecha de la pantalla hay un botón llamado “Army setup.” Puedes pinchar en él o pulsar la letra [t]. Deberías ver una pantalla como esta (sin las letras blancas del tutorial):



Las unidades del borde de arriba son las que reclutaste en los dos pasados turnos. Se localizan en “unassigned units” (unidades no asignadas), espacio para las unidades que tú vas a asignar. Eso es lo que vamos a hacer ahora. Primero, pinchamos sobre la unidad que está más a la derecha – es el “Soplador del cuerno de Marveni”. Ahora que está seleccionado verás que las dos filas de unidades bajo el mando de Litavicus cambian a gris. Esto significa que las escuadras de los huecos se pueden elegir para tomar el Horn Blower. Mientras se selecciona el Horn Blower, pincha con el botón izquierdo sobre la segunda fila de unidades debajo del comando de Litavicus. El Horn Blower se ha incorporado esa escuadra.

Si recuerdas, nosotros reclutamos dos javalineers en el primer turno. Son las unidades más a la izquierda. Pincha dos veces en la primera de ellas. ¿Ves como se seleccionan ambas unidades? Pinchando dos veces en una unidad se seleccionan todas las unidades de ese mismo tipo de la fila. Mientras están seleccionadas, pincha en la filar superior de unidades debajo del Comando de Litavicus. Los javalineers han sido añadidos a la escuadra. Estas dos escuadras están bajo el mando de Litavicus. En total el comanda 33 unidades (17 en la escuadra superior y 16 en la inferior). Si pinchas con el botón derecho sobre el icono de Litavicus verás sus estadísticas.

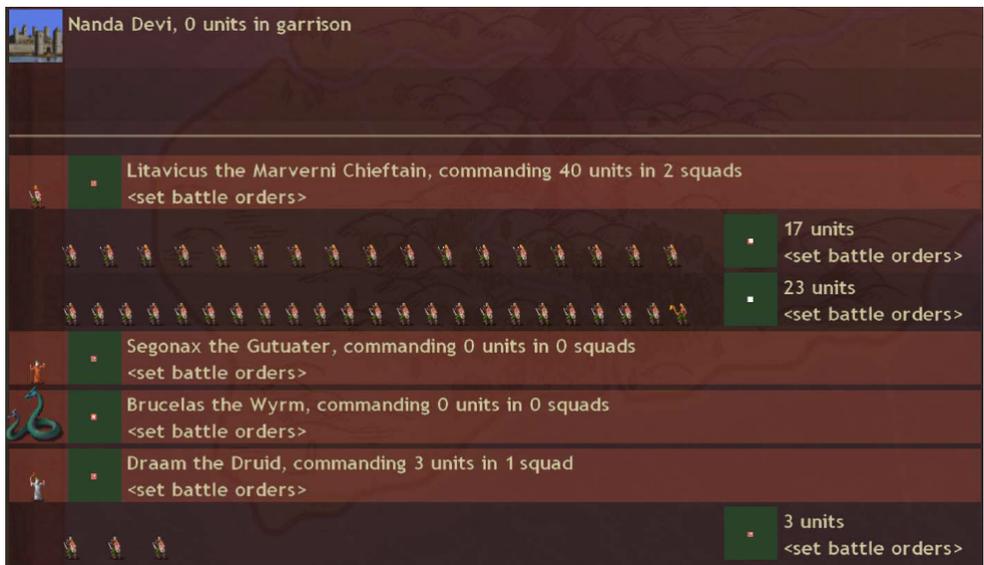
Strength 12
 Attack skill 12
 Defence skill 15
 Precision 10
 Move 2 / 10
 Leadership 40

Observa los siguientes atributos:

El número que hay en la parte inferior es muy importante – ese es su grado de liderazgo. Litavicus puede comandar solo 40 unidades. El tiene actualmente 33, y nosotros tenemos más de 7 unidades para añadir.

Veamos que ocurre. Primero haz doble click sobre las unidades restantes en el área de unidades no asignadas. (Apenas hayas pinchado dos veces en una unidad se seleccionan todas) Son todos guerreros pechos-pelados (bare-chested). Son 10 unidades. Mientras están seleccionados, pincha en una escuadra por debajo de Litavicus. Automáticamente se añaden suficientes unidades hasta alcanzar el máximo liderazgo. El resto de unidades permanecen en el área de unidades no asignadas. Deberías coger estas unidades extras y ponerlas en una nueva escuadra. Para hacerlo selecciónalas primero y entonces pincha en el icono de comandante. Pincha dos veces en un guerrero no asignado para seleccionar las unidades y pincha el icono del druida Draam. Ahora deberías tener 3 unidades en la escuadra bajo el mando de Draam.

Si hiciste todo, deberías ver esto:



Para salir de esta pantalla y seguir adelante pulsa [Esc].

Aunque todavía tenemos cierto trabajo por hacer antes de que poder terminar el turno. Lo primero de todo, nuestro gutuater necesita accionar los libros. Pincha sobre él, mantén pulsado la tecla [SHIFT] y presiona [r], o pulsa sobre la palabra “Defend” bajo su icono y selecciona “Research” (investigación). Sus puntos de investigación se añaden automática y proporcionalmente a las escuelas de magia que estén actualmente investigando. En otras palabras, si tú tenías todos tus puntos de investigación disponibles divididos a partes iguales entre dos diferentes escuelas, la mitad de sus puntos de investigación se destinarán a cada una de las escuelas. Puesto que nosotros tenemos todos nuestros puntos disponibles en Alteration, todos sus puntos van también a Alteration. Puedes verificar este punto pulsando [F5].

Tampoco hemos reclutado ninguna unidad todavía. Reclutar unidades cada turno es muy importante. Porque la investigación es tan vital, queremos reclutar magos todos los turnos que podemos. Como tenemos suficiente oro vamos a reclutar otro druida. Pincha sobre el botón “Recruit units” (reclutar unidades), o pulsa la tecla [r]. Ahora pincha sobre el druida como antes. Reclutemos a otros 10 guerreros pecho-pelados también. Mantén pulsada la tecla [SHIFT] y pincha sobre el guerrero pecho-pelado Marveni otra vez como antes.

¿Recuerdas a nuestro explorador, Convictolitanus? El está por el este, en Zakopane. Pincha con el botón derecho en esa provincia (la cual debería tener una pirámide con el símbolo de un ojo) y conseguirás un informe de sus defensas.

Son defensas pobres. Formaremos un ejército juntos y tomaremos eventualmente esa provincia también. Por ahora, pincha en su icono con el botón izquierdo (la provincia tiene que ser seleccionada para que aparezca el icono – asegúrate que has pinchado con el botón derecho sobre la provincia) y después pincha en el icono de comandante, pincha sobre Opole que es la provincia que está directamente al norte.

Con todas tus unidades asignadas, es hora de capturar algo. Cape Brumal parece realmente poco defendida. Vamos a capturarla. Pincha con el botón derecho sobre la provincia de Nanda Devi, pincha sobre Litavicus y pincha sobre Cape Brumal. Deberías ver algo así:



Litavicus tiene órdenes de avanzar hacia Cape Brumal. Puesto que esta provincia no es nuestra, lucharemos contra las unidades que aparezcan allí. Es suficiente. Pincha fin de turno

Turno 4

Tenemos un informe de batalla en este turno! En la pantalla de mensajes, pincha en las palabras, “There was a battle in Cape Brumal” (Hay una batalla en Cape Brumal Se abrirá un informe que te dirá que hemos capturado la

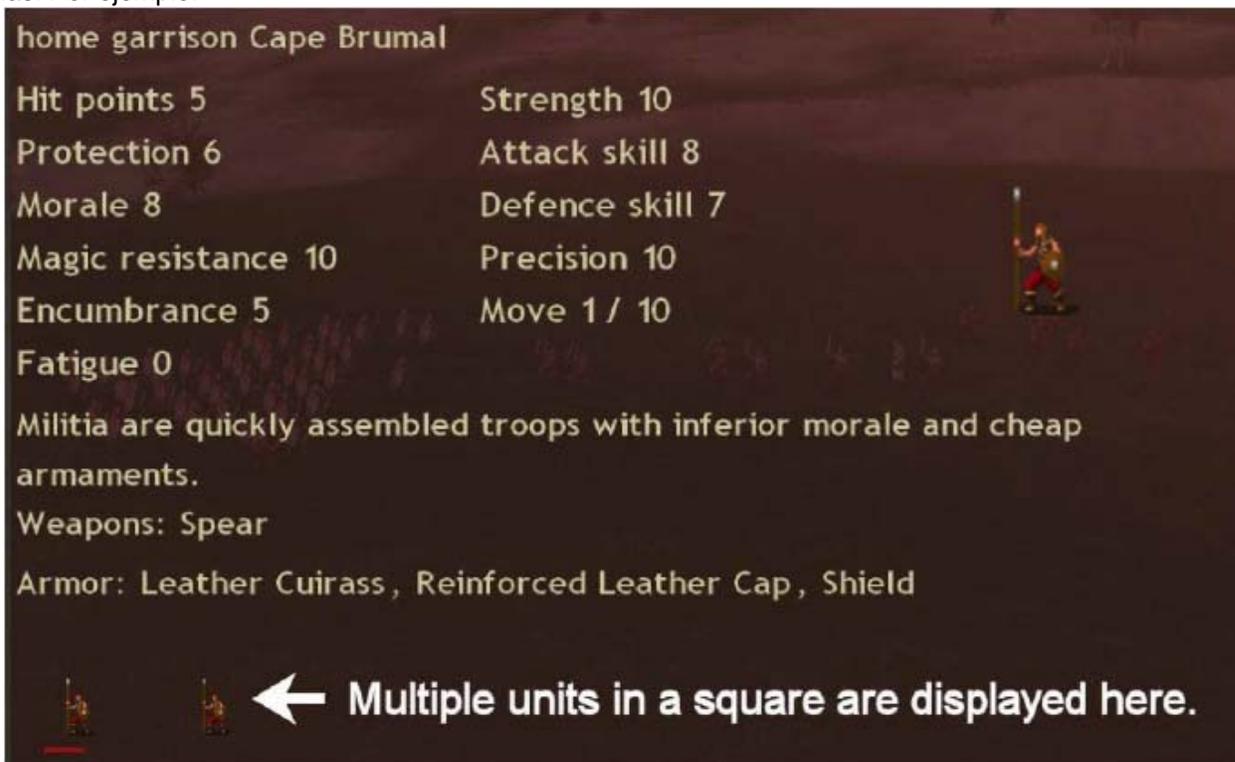
provincia, así como un resumen de cuántos comandantes y unidades regulares han participado y cuáles han sido las bajas. Tomamos la provincia sin muchas complicaciones. Pulsa [Esc] para volver a los mensajes.

Para ver que ha ocurrido en la batalla, pincha en "View Battle" (Ver Batalla) en la ventana de mensajes. Vas a ver una película de la batalla. Para empezar pulsa [Space] . Todavía no! En unos segundos.

Cuando la pantalla muestre un puñado de unidades sobre un campo verde, pulsa la tecla [Space] y pausa la batalla, y lee primero lo que sigue. Esta es la película de la batalla que queda registrada cada vez que se lucha en Dominions III. Las películas de las batallas contienen gran cantidad de información, y aunque no puedes controlar las unidades directamente, puedes aprender mucho sobre como ganaste, o que es lo que tendrás que hacer para ganar las próximas veces. Hay mucho que contar sobre las batallas, tanto en esta pantalla como en otras, por eso lo dejaremos por ahora.

Primero, puedes moverte por el mapa de la batalla con las teclas de cursor, tanto a izquierda y derecha como arriba y abajo. Las teclas [Page Up] y [Page Down] acercan y alejan la cámara. Puedes incluso pulsar la tecla [w] para apagar el escenario y mostrar un plano con rejilla, para aquellas personas que quieran bajar a los mecanismos de la batalla. No tienes que hacerlo. Pero la opción está ahí. Pulsando [w] otra vez vuelves a la vista anterior. Casi todo el teclado en Dominions son herramientas, para referencias futuras.

Las unidades que están delante de ti son las tuyas. Puedes moverte alrededor del mapa mientras está pausado. Presiona la flecha derecha del teclado para moverte hasta que veas más unidades. Esas son las del enemigo. Cuando veas las unidades enemigas y tu ejército juntos, pulsa [Space] para una pausa y mira lo que revela la batalla. Observa como tus javelineers lanzaron sus jabalinas antes de trabarse con el enemigo. Los pequeños números rojos que aparecen son el daño que han causado a sus blancos. Puedes conseguir información de una unidad haciendo click-derecho en su cuadrado, lo que pausa la batalla sino la tenías pausada ya. Sigue adelante y haz click-derecho en medio de uno de los ejércitos. ¿Ves como hay múltiples unidades en un solo cuadrado del campo de batalla? Puedes seleccionar las estadísticas de las unidades que son mostradas haciendo click en una de ellas. Por ejemplo:



La primera unidad de milicias tiene una gran barra roja bajo ella. Esto significa que está herida y ha perdido muchos puntos de ataque. La segunda unidad no está dañada. Al pinchar en una y otra, los puntos de estadísticas

cambiarán, porque estas cambiando la unidad cuyas estadísticas se muestran. Barras de otros colores pueden aparecer también, como barra de fatiga (azul) y barra de veneno (verde). Encontrarás más sobre esto en el manual. Pulsa [Esc] para volver a la batalla después de hacer click-derecho en cualquier parte. La batalla está pausada mientras están abiertas las estadísticas.

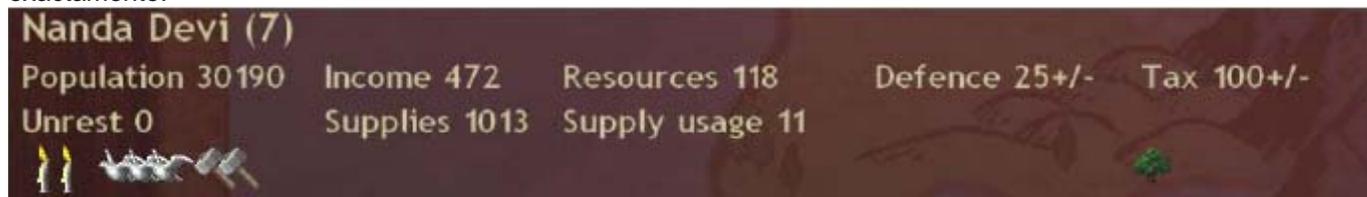
Hemos machacado la oposición en esta provincia. Sin embargo, notarás que todas nuestras tropas estaban en una especie de masa en el medio del campo de batalla, sin ninguna formación real. No es muy militar! Eso es porque no les dimos órdenes de batalla ni ninguna disposición. Estaba bien, porque obviamente no lo necesitábamos, pero en muchos casos, querrás hacerlo. Recuerda este punto cuando cubramos las formaciones y los órdenes de batalla dentro de un rato.

Cuando cae la moral de una escuadra, la derrotas. Cuando una parte suficiente del ejército es derrotada, lo es todo el ejército. Así es como se ganan las batallas: un bando se quiebra y echar a correr. Esto puede ocurrir bien por las bajas infligidas, o bien por la derrota/muerte del comandante del ejército. Un ejército sin comandantes al mando será derrotado inmediatamente. Quién podría seguir luchando cuando sus líderes han caído?

En una batalla pueden ocurrir muchas cosas. Si hay hechizos que están siendo lanzados, el lanzador y el hechizo se identifican mediante texto en la esquina superior izquierda de la pantalla de batalla. Eventualmente, estarás dispuesto para identificar los diferentes encantos simplemente por la animación del hechizo. Cuanto más sepas sobre la forma en que funciona Dominions, más información podrás sacar de las películas de las batallas.

Puedes ver la película de una batallas tantas veces como quieras. Puedes parar la visualización en un punto cualquiera, pulsando la tecla [q]. En esta película, no hay mucho que ver. Teníamos un grupo de soldados con el que pronto empezamos a infligir bajas sobre el grupo de tropas con armaduras ligeras usando sus armas a distancia (jabalinas), y luego acabamos de barrer del campo de batalla a la milicia y a la infantería enemigas. Sin embargo, no siempre es tan sencillo.

Una vez que has acabado el visionado y vuelva a la pantalla de mensajes, pulsa "Exit" para volver al mapa principal. Hecha una ojeada a la información de la provincia Nanda Devi, tu provincia matriz, la que se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla. Debería aparecer algo como esto, aunque puede ser que no exactamente:



¿Cómo ocurrió el aumento de los recursos? ¿No se dijo antes que los recursos no pueden llevarse de un turno a otro? Esto sigue siendo verdad, pero como hemos capturado Cape Brumal, y esa provincia esta adyacente a nuestra fortaleza, de su fortaleza se han recogido algunos de los esos recursos y los ha puesto disponibles en Nanda Devi. Es nuestro complejo militar-industrial en funcionamiento! Cada fortaleza tiene algo llamado valor Administrativo, que es el porcentaje de recursos adyacentes que una fortaleza se asigna para sí. Por ahora lo dejaremos diciendo que si tú capturas todas las provincias aledañas a Nanda Devi (excluidas las provincias acuáticas) añadirás gran cantidad de recursos al total disponible para construir allí.

Hablando de construir, hagamos click-derecho en Cape Brumal y descubramos algo interesante. Una vez que se selecciona, bien pinchando en el botón "Recruit units", bien pulsando la tecla [r]. Nosotros podemos reclutar unidades aquí! Por otra parte, las unidades parecen familiares: vemos milicias, infantería ligera, e infantería pesada, más algunos comandantes – exactamente los que luchamos en la batalla! Cape Brumal tiene pocos recursos en comparación con Nanda Devi, pero podemos todavía reclutar algunas unidades valiosas en esta provincia. Concretamente, podemos reclutar un comandante para nuestras tropas aquí mientras reclutamos otra clase diferente de comandante (un druida u otro distinto) en nuestra provincia matriz. Esta es una buena forma de tratar la restricción de un comandante por provincia y turno.

Nota también que uno de los comandantes listados, un sacerdote, no está en gris. Esto es porque se requiere que se construya un templo en esta provincia antes de ser reclutado. Lo haremos más adelante.

Nosotros ahora tenemos dos provincias. Sal de esta pantalla, y pulsa [F1]. Esta es la pantalla donde se visualiza la Nación, que es una gran herramienta para gestionar el vasto imperio que nosotros vamos a construir en este continente. A través de esta pantalla podemos ver fácilmente información importante, tal como la cantidad de defensas que nosotros hemos construido en nuestras provincias. Desafortunadamente, mientras, Nanda Devi tiene 25, Cape Brumal tiene cero. Nosotros necesitamos especificar esto, después explicaremos lo que significa.

Las defensas en una provincia es una importante forma para defender nuestra provincias sin tener que tener estacionadas nuestros ejércitos en ellas. En su lugar, tú estas pagando unidades básicas de tu nación para defender la provincia contra posibles ataques. Cada punto de defensa de la provincia cuesta en oro lo mismo que un nuevo nivel de defensa, por eso el primer punto de defensa de provincia (lo llamaremos PD desde ahora en adelante) cuesta una unidad de oro, pero el décimo punto cuesta 10. Si sumas todo hasta el nivel más alto, significa que a una provincia alcanzar el nivel 10 de defensa le costará 55 de oro. Esto no es realmente tanto si lo piensas (10 guerreros sin armadura nos cuestan 100 de oro, después de todo), incluso 20 puntos cuestan 210 de oro, total, sin ningún coste del recurso. Aunque lo mejor del PD no es el coste, sino el hecho de que si no es destruido en la batalla (en otras palabras, alguien ataca esa provincia pero no la pierdes) el PD recupera toda su fuerza en el turno siguiente. Por eso si pones 20 PD en una provincia, y es atacada, y el PD repele el ataque pero pierdes 19 unidades, un atacante en el siguiente turno se enfrentará... con 20 PD. Compremos algunos de estos PD.

Deberías ver una pantalla como esta, aunque no todos los nombre de los comandantes coincidirán:

Province	Inc.	Tax	Unr.	Res.	Sup.	S.U.	Def.	Sites	Searches
Cape Brumal (6)	29	50	23	21	440	40	0		
Litavicus	Defend						commanding 39 units		
Nanda Devi (7)	472	100	0	117	1013	-9	25		
Vertiscus	Research								1 1
Brucelas	Research								3
Draam	Research						commanding 3 units		2 2 1 2
Lucterius	Defend								2 3 1 2
Opole (18)									
Convictolitanis	Hide								

En la parte superior puedes ver la palabra "Def." El valor en Cape Brumal es cero. Pincha directamente sobre el número cero. Abrirás una pantalla con las compras en defensa de la provincia en la partes superior. Puedes hacer tanto click con el ratón en el triángulo que está a continuación del número 0, como usar la flecha hacia arriba del teclado. Al hacerlo, incrementarás la defensa de la provincia en 10. Entonces haz click en "Ok" para volver a la pantalla de la situación de la nación.

Hay dos columnas en las que estamos especialmente interesados, llamadas "Tax" y "Unr." El último es la abreviatura de "Unrest" (Malestar) y nos mide como de dócil y satisfecha está la población de la provincia. Como puedes ver, la población de Cape Brumal no está contenta. Oye, acabas de conquistarlos. Por esa razón la función auto-tax del juego ha situado aquí la tasa de impuestos en 50. Esto significa que nosotros solo recaudaremos la mitad como mucho del dinero que Cape Brumal podría darnos. Sin embargo, el malestar reduce la renta también, y si el malestar llega a 100, no puedes reclutar ninguna unidades de esa provincia. Por eso mantener el malestar bajo es una buena idea. Haz clic sobre el número "50" para que veas como puedes poner la tasa de impuestos que tú quieras. Puedes manejar tú mismo esta tasa si desbloqueas la opción que permite al ordenador controlar la tasa de impuestos. Por ahora, no lo cambiaremos. Haz click en "Ok" para salir.

Tasas de impuestos por debajo de 100 disminuyen el malestar. Y tasas de impuestos por encima de 100 aumentan el malestar. El ordenador nunca situará esta tasa por encima de 100. Si tú quieres puedes incrementar esta tasa hasta 200. Ello hará que el descontento de la población aumente rápidamente.

Puedes ver también que tus comandantes se listan aquí, pudiendo cambiar sus órdenes en la derecha de esta pantalla. Por ejemplo, en el último turno nosotros reclutamos un nuevo druida, que es listado por defecto con la orden "Defend". Haz click con el ratón sobre la palabra "Defend" y cámbiala por "Research"

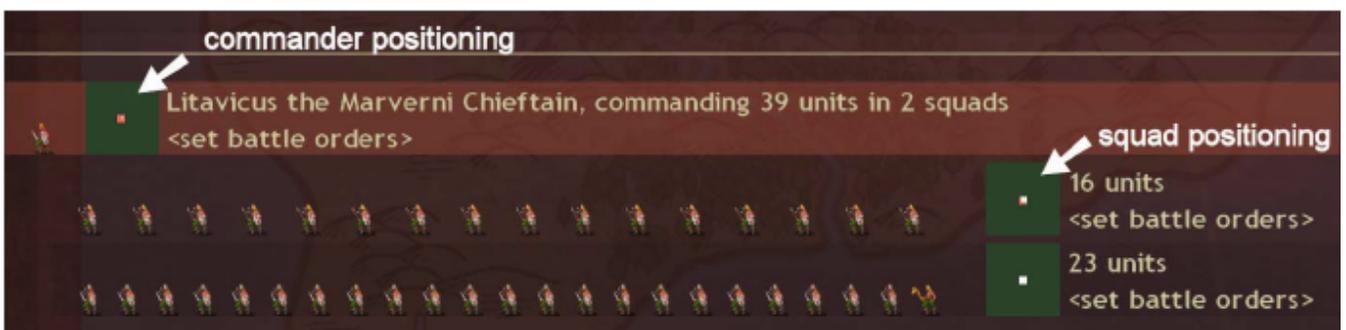
Observa que Convictolitanus se muestra en Opole, pero no hay estadísticas para esta provincia. Eso es porque él es un explorador y nosotros no controlamos esa provincia. Esta pantalla solo muestra las estadísticas de las provincias amigas.

Ve directamente a Cape Brumal haciendo click con el ratón en las palabras "Cape Brumal" en esta pantalla. Ahora pulsa [r] para acceder a la pantalla de "Recruit units" (Reclutamiento de unidades). Haz click con el botón izquierdo en el comandante que está más a la izquierda (llamado simplemente "Commander") para reclutar uno en esta provincia este turno. Vamos a necesitar a alguien para conducir a todas las tropas que estamos reclutando en Nanda Devi, porque en Nanda Devi estamos reclutando un grupo de investigadores, y nosotros solo podemos reclutar un comandante por provincia y por turno, por eso no queremos perder un turno reclutando un comandante no mago allí.

¿Estas cansado? Si es así, puedes tomarte un descanso y salir del juego en cualquier momento pulsando [Esc] desde el mapa principal, o clickeando en "Options." Tanto si lo haces de una manera u otra llegarás a una pantalla donde puedes elegir "Save game and quit." Esta opción grava todas las órdenes que hayas dado este turno, para luego poder continuar desde este punto más tarde. Nota, sin embargo, que esto no es posible volver a este turno una vez que tu hayas pinchado en "End turn." Una vez que un turno ha sido procesado, las órdenes de los turnos anteriores se borran y tú no puedes volver a ellos.

Esperamos que no estés cansado, porque aún quedan un montón de cosas excitantes por hacer en el mundo de Dominions, en el mapa de los Mares Silenciosos. Si vas a la pantalla de investigación [F5] desde el mapa principal, verás que nosotros generamos ahora 25 puntos de investigación por turno asignados a Alteration y sólo son 5 puntos los que te faltan para alcanzar el primer nivel. Si tú quisieras cambiar de escuelas, podría ajustar las barras dejando solo 5 puntos en Alteration en este turno, y destinar los restantes 20 puntos a alguna otra, como Evocation. Esto te permitiría alcanzar el nivel 1 en Alteration y con los 20 puntos en Evocation conseguir la mitad del nivel 1 de esta escuela, todo en un solo turno. Aunque como nosotros queremos permanecer en la escuela de Alteration, todavía no haremos ningún cambio. Sal de aquí y regresa la mapa principal.

Nosotros tenemos un ejército en Cape Brumal. Este ejército está desorganizado ahora. Como viste en la película de la batalla, todos estaban en una especie de melé en el medio del campo de batalla. Nosotros podemos cambiar esto posicionando las escuadras del ejército en la pantalla de opciones del Ejército. Esta es la pantalla que nosotros abriremos pulsando la tecla [t]. Haz click derecho en Cape Brumal para seleccionarla, y pulsa [t] ahora.



Las flechas blancas de la imagen de arriba indican los cuadrados verdes que se usan para fijar la posición de una escuadra en el campo de batalla. Puedes ver la posición relativa de otras escuadras comparando la posición en los cuadrados. Ahora, ambas escuadras están en el medio del cuadrado, y así ambas están en el medio del área de despliegue. Vamos a cambiarlo.

Haz click izquierdo en el cuadrado de posición de la escuadra de lanzadores de jabalina, que es el de la parte superior de la pantalla. Deberías obtener un cuadrado como este:



Podrías decir algunas cosas sobre lo que ves. Primero, hay un cuadrado blanco dentro de un cuadrado rojo un poco más grande. El cuadrado blanco es la escuadra sobre cuya caja has hecho click y siempre será la escuadra activa en esta ventana. Todas las demás escuadras estarán en rojo. La caja blanca es levemente más pequeña porque la escuadra de lanzadores de jabalina tiene pocas unidades en comparación con las otras escuadras. Simplemente por esto tú podrías conocer el tamaño relativo de las escuadras.

Ahora haz click sobre la parte derecha de la caja. El cuadrado blanco debería desplazarse. Estas reposicionando la escuadra hacia el frente del área de disposición del campo de batalla, escorada hacia la parte superior (que es el flanco izquierdo). Ahora cuando tu ejército entre en el campo de batalla, los lanzadores de jabalina estarán en las filas delanteras.

Sal de esta pantalla y haz click en el cuadrado verde de la otra escuadra. Observa como el cuadrado de delante es ahora rojo y el del medio blanco. Esto es así porque la escuadra activa es ahora la de los guerreros sin armadura. Muévelos hacia adelante un poco, pero hacia el lateral (hacia el fondo que es el flanco derecho).

¿Qué es ese pequeño cuadrado azul que acaba de aparecer? Ese es Litavicus, el comandante de esa escuadra. Los comandantes son azules en la pantalla de despliegue. Sal de aquí, y haz click sobre el cuadrado de posición del comandante. Como podrías esperar, su pequeño cuadrado es blanco, porque él está activo, mientras que las dos escuadras están en rojo. Muévele hacia atrás un poco. Antes de salir de esta pantalla, deberías ver esto:

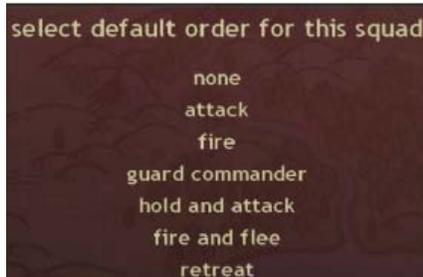


No necesitas hacerlo exactamente de este modo, pero el hecho de separar las escuadras así es para que puedas ver como aparecen estas en el combate. Ahora, desde la perspectiva que aparece en la caja, los javlineers están delante y levemente a la izquierda (para hacer frente al enemigo) mientras que los guerreros sin armadura están un poco hacia más atrás a la derecha. El comandante está bastante más por detrás de ellos en el centro.

Esto es solo la mitad de la preparación para una batalla. Al lado de ambas escuadras y del comandante, debes ver algo que dice < set battle orders > (órdenes de batalla). Haz click directamente en estas palabras e irás a una pantalla nueva, que es propiamente la pantalla de las órdenes de batalla. Aquí es donde tú dices a tus unidades

cómo quieres que luchen en la batalla siguiente. Con el uso apropiado de órdenes y la colocación de las unidades, tu control sobre una batalla puede llegar a ser bastante sofisticado.

Por ahora, dejaremos al ordenador que de las órdenes a nuestros javelineers, y las dejaremos así como están (que están en blanco). En su lugar, haremos click en las palabras <set battle orders> al lado de la escuadra de guerreros sin armadura, apareciéndonos algunas opciones como estas:



Elige "Hold and attack" ("Mantener posición y atacar") Se te abrirá otra pantalla. En ella se nos preguntará que atacar con la parte de la orden "Hold and attack." Cuando la escuadra ataca, ¿qué debería atacar? Digámosle "Attack closest" ("Atacar a lo más cercano") Al salir de esta pantalla verás que se muestra "Hold and attack" al lado del cuadro de posicionamiento, en lugar de <set battle orders>. Daremos una orden más. Haz click en las palabras <set battle orders> al lado de Litavicus.

Verás que la pantalla de órdenes del comandante es diferente que la de las escuadras. La opción que queremos para Litavicus es "Stay behind troops" ("Permanecer detrás de las tropas"). No queremos que ataque a cualquiera, porque si él es derrotado, el ejército entero lo será también. ¡ El es su único comandante ¡ Por eso debemos tener cuidado.

Ahora que nosotros hemos dado las órdenes a nuestro ejército, sal de esta pantalla y selecciona a Litavicus en la pantalla del mapa principal haciendo click en su icono. Ahora haz click-izquierdo sobre la provincia de Western Zastrugi. Se le ha ordenado que se adentre en territorio enemigo. El informe de esta provincia parece indicar una pobre defensa. Esto tiene sentido, ya que cuando creamos el escenario del tutorial, bajamos la fuerza de las unidades independientes. Significa que la mayoría de las provincias tenderán a tener pocas defensas. La otra cara de la moneda es que la AI tomará también ventaja de esta circunstancia. Pero hemos hecho algo también sobre eso.

Haz click-derecho en la provincia de Nanda Devi. Con una nueva provincia en nuestro imperio, nosotros necesitamos expandir nuestro Dominio. El Dominio es un concepto tan importante en el juego que los diseñadores decidieron dar ese nombre al juego. El dominio representa la dominación religiosa del pretendiente a dios. Puedes haber notado las pequeñas velas blancas que aparecen en la esquina de algunas provincias en el mapa principal. Las velas blancas representan el dominio amistoso, representado por ti. Las velas negras indican el dominio enemigo. No debería haber todavía ninguna vela negra en el mapa principal. El dominio se amplía de diversas maneras. Tu pretendiente a dios y tu capital son dos de ellas. Sin embargo, solamente hay una de cada una de ellas. Para expandir tu dominio con eficacia, necesitas construir templos. Esto es lo que veremos después.

Encuentra a tu comandante Gutuater con sus ropas anaranjadas entre los iconos de los comandante de tu provincia principal. Haz click-derecho en su icono para abrir sus estadísticas. Observa este símbolo:



Indica que el gutuater es un sacerdote de nivel 1. Nuestros druidas son también sacerdotes. Mejores algunos, de hecho, puesto que son de nivel 2 Pero son también buenos investigadores, y esa es la razón por la que estamos seleccionando el gutuater para que vaya construyendo un templo en Cape Brumal. Ya que el único requisito para construir un templo es tener cualquier nivel de sacerdote, y los sacerdotes de alto nivel no construyen templos mejores, utilizaremos el gutuater y dejaremos a los druidas en sus tareas. Sal fuera de esta pantalla.

Ha click en el gutuater y haz click-izquierdo en Cape Brumal. Cuando llegue el siguiente turno nosotros podremos mandarle construir un templo.

Nuestro explorador está fuera en Opole. Haz click-derecho sobre esa provincia, click-izquierdo sobre él para seleccionarlo, y click-izquierdo en la provincia que está la norte, Baltoro Flats. Necesitamos dejarle explorando. Si no puedes encontrar Opole rápidamente, pulsa [F1], y haz click en el nombre desde allí.

Lo único que nos queda es reclutar unidades. Seleccionar nuestra provincia, Nanda Devi, y pulsa [r]. Recluta a un druida y diez javelineers (o tantos javelineers como puedas). Después sal de la pantalla y haz click en "End turn".

Turno 5 *(Traducido por Nihil)*

Los mensajes de turno deberían incluir un reporte de la batalla en Western Zastrugi, así como algo que nos indique que nuestra investigación en Alteration se ha completado. Lo cierto es que está lejos de estar completa porque sólo hemos avanzado un nivel, pero nos va informando de nuestro progreso. Vamos a ponernos con la investigación primero.

Haz clic en la parte del mensaje que dice: "View Research". Esto te llevará a la misma pantalla a la que lo haría si pulsaras [F5]. Como teníamos más puntos de investigación disponibles que los necesarios para completar el primer nivel de Alteration nos quedamos a medio camino del nivel 2. Vamos a ver que conseguimos con esto.

Haz clic en la palabra "Alteration" para que se muestre una lista de todos los hechizos de la escuela de Alteration. Ya hemos visto esto antes, pero ahora pulsa la tecla [s]. Esto filtrará automáticamente los hechizos para mostrar sólo aquellos que tienen una rama primaria que requieren magia Astral. (Puedes hacer esto con cualquier rama mágica pulsando la primera letra del nombre de la rama, de este modo [e] muestra los Earth, [n] Nature, [a] Air y como la a está cogida [s] para Astral)

Estamos filtrando la magia Astral porque estamos interesados en tres hechizos de la línea Astral; Twist Fate, Personal Luck y Body Ethereal. Los dos primeros los tenemos ya disponibles, sin embargo Body Ethereal es un hechizo de Alteration 3. Aún necesitamos un poco más de investigación para llegar hasta él. Una vez que tengamos los tres podremos hacer cosas interesantes con nuestro pretendiente. Así que nuestros magos deben continuar estudiando. Pulsa [s] de nuevo para volver a la lista de todos los hechizos.

Sal de esta pantalla y de la anterior también. Deberías estar de vuelta en la pantalla de los mensajes de turno. También puedes visualizar los mensajes de turno desde el mapa principal pulsando la tecla [m]. Vamos a echar un vistazo a la batalla de Western Zastrugi.

Pulsa en "View Battle" en los mensajes de turno y observa que ocurrió cuando atacó Litavicus la provincia con su ejército. ¿Recuerdas como ordenamos a una escuadra mantenerse y atacar? Durante las dos primeras rondas de combate nuestros guerreros bare-chested (esto significa a pecho descubierto pero bueno...) se mantuvieron en su sitio mientras que los javelineers atacaron. Fíjate que esta pudo no haber sido la estrategia óptima para estas unidades, pero queríamos diferenciar claramente las dos escuadras y sus diferentes acciones. También probablemente esto salvó a los guerreros bare-chested de algo de fuego amigo ya que si pones tropas por delante de los arqueros y estas se acercan demasiado al enemigo las flechas que se queden cortas pueden alcanzar a nuestras tropas.

Sal cuando estés listo. Pulsa [q] si estás en mitad de la batalla – si no [Esc] te saca de la pantalla de mensajes al mapa principal.

Nuestro gutuater debería estar ahora en Cape Brumal. Debería estar allí con un comandante al que reclutó en el último turno. Ahora mismo necesitamos al gutuater. Pulsa sobre la palabra "Defend" en su ventana de comandante y selecciona [Construct Building] en la lista que aparece. Te aparecerá un listado de edificios incluyendo Motte-and-bailey, que es un tipo de fortaleza y un laboratorio. Ahora mismo lo que queremos es construir un templo, así que haz clic en eso. Cuesta 400 de oro ¡más que un druida! Pero lo necesitamos, así que qué le vamos a hacer. Nos valdrá la pena mas adelante.

También tenemos un nuevo comandante en esta provincia y necesitamos enviarle a nuestra provincia natal., donde estamos levantando un ejército. Haz click con el botón izquierdo sobre el y de nuevo click con el izquierdo sobre nuestra provincia natal Nanda Devi. Vamos a empezar a construir una gran fuerza de invasión en un ratito.

Haz clic con el botón derecho sobre Western Zastrugi. Es hora de traer las tropas de vuelta a casa. Haz clic con el botón izquierdo sobre el comandante Litavicus y después click con el botón izquierdo sobre nuestra provincia natal Nanda Devi. Tu ejército puede mover dos provincias! Esto es posible por dos razones, la primera es que ambas provincias son amistosas y la otra es que no interviene terreno abrupto como bosque o montaña. Una tercera razón "extra" es que el comandante y todas las tropas que lidera tienen un 2 de movimiento en el mapa, puedes comprobarlo haciendo clic derecho sobre Litavicus y mirando sus stats que muestra su movimiento como 2/10. Esto significa que tiene 2 puntos de movimiento sobre el mapa y 10 puntos de acción sobre el campo de batalla.

Con nuestro ejército retirándose de Western Zastrugi, la defensa de la provincia (¿te acuerdas de eso?) será aún más importante. Pulsa sobre la palabra "Defense" en la parte superior de la pantalla asegurándote de que has seleccionado previamente la provincia. Ya has visto esta pantalla anteriormente. Usa la flecha de arriba para comprar 10 puntos de defensa de provincia. Una defensa de provincia de 10 o superior te da la habilidad de descubrir tropas enemigas entrando subrepticamente. Cuantos más puntos mejor.

Debido a la construcción del templo andamos un poco escasos de dinero este mes. Vamos a guardarlo y a seguir hacia delante. Por último localiza a Convictolitanus el scout en Baltoro Flats (usa la tecla [F1] si lo necesitas) y muévelo al norte de nuevo, a la provincia costera de Plains of Polabia. Pon a tu nuevo druida a investigar y ya hemos acabado con nuestras órdenes, dale a acabar el turno.

Turn 6 (Traducido por Nihil)

Si hay mensajes en este turno omítelos, porque hay cosas mucho más importantes que hacer. Lo primero, deberías tener un nuevo templo en Cape Brumal. Aparecerá algo como esto:



Haz click-derecho en la provincia de Cape Brumal. Pulsa la tecla [r] mientras Cape Brumal está todavía seleccionada, y observa como el comandante sacerdote de traje blanco cuesta 50 monedas de oro y 1 punto de recurso. Haz click-izquierdo sobre el sacerdote para reclutarle. ¿Recuerdas como cuando nosotros capturamos la provincia, vimos su icono gris? Esto era porque nosotros necesitábamos un templo en la provincia para poder reclutarle. Ten en cuenta que esto no significa que por construir un templo en una provincia tú puedas reclutar sacerdotes allí. Si en una provincia sucede que hay sacerdotes, tú podrás reclutarlos después de que construyas un templo. De todas formas, él puede ser designado como nuestro constructor de templos en esta parte del mundo, y enviar nuestro gutuater a cumplir su deber en la capital. Sal de la pantalla de reclutamiento, y haz click-izquierdo sobre la caja del comandante gutuater. Entonces pincha sobre la provincia de Nanda Devi.

¿Qué más está aconteciendo? Bien, Litavicus regresa a casa con su ejército, y allí está un nuevo comandante (reclutado desde Cape Brumal el último turno) y tropas frescas estás esperándole. Vamos a crear algunas nuevas escuadras. Haz click-derecho en la provincia de Nanda Devi, y pulsa la tecla [t] para comprobar tu ejército. En la parte superior de la pantalla estarán algunos javelineers y guerreros sin armadura. Pincha dos veces sobre los guerreros de la parte superior para seleccionar a todos los no asignados, y haz click sobre el icono del comandante que reclutaste en Cape Brumal. Acabas de crear una nueva escuadra. Ahora pincha dos veces sobre los javelineer, y haz click sobre el dibujo del comandante otra vez. Tú tendrías creada ahora una segunda escuadra

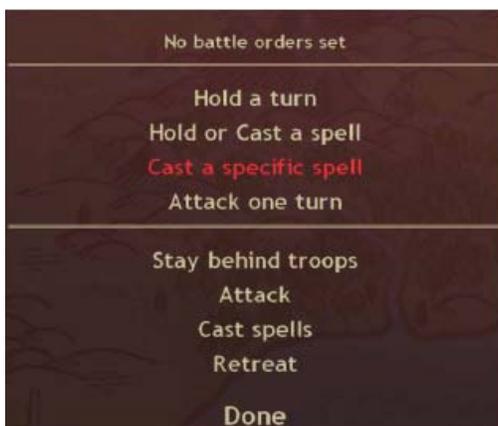
bajo el liderazgo de ese comandante. ¿Recuerdas como anteriormente dimos al druida Draam algunas tropas extras hace unos turnos, debido a que no sabíamos donde ponerlas? Muévete hacia abajo hasta Draam, usando la rueda del ratón o la barra de desplazamiento de la parte derecha de la pantalla, y pincha dos veces sobre una unidad de tres soldados en esa escuadra. Luego desplázate hacia arriba y pincha en el medio de la escuadra de los guerreros sin armadura que acabas de crear. Cuando lo hayas hecho, el objetivo es tener cuatro escuadras: dos de javelineers, y dos de guerreros sin armadura. Litavicus y el otro comandante deberían tener bajo su mando una escuadra de cada tipo.

Probablemente notarás que la provincia de Rupal Valley está ocupada por un grupo de unidades llamadas los jinetes muertos y sin alma. Estas son unidades de no muertos, lo que deberías haber deducido del nombre longdead (muertos desde hace mucho). Rupal Valley está al lado de Nanda Devi, lo que significa que nosotros podríamos capturarla, pudiendo concentrar algunos de sus recursos en nuestra capital, permitiéndonos construir más unidades allí. Necesitamos hacer esto. Pero para hacerlo, necesitamos llamar a nuestra arma secreta: nuestros druidas.

Todas estas unidades tienen un nivel espiritual de al menos 1, así también nuestros sacerdotes. Los sacerdotes pueden lanzar magia divina, que funciona muy bien contra los no muertos. Qué necesitamos hacer para decirles a nuestros sacerdotes que lancen estos hechizos cuando estén en la batalla.

Nosotros tenemos que acceder a las órdenes de combate del modo que vimos anteriormente.

En la misma pantalla de opciones de Ejército, elegimos un druida y pinchamos en las palabras <set battle orders> al lado de su icono. Aparecerá una pantalla como esta:



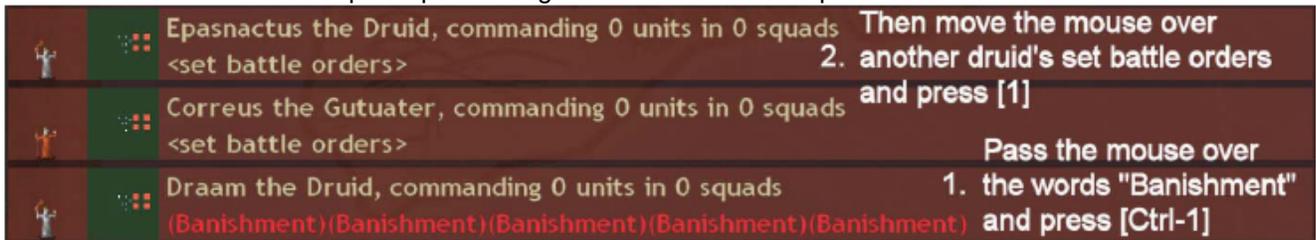
La opción que está resaltada es la que tú quieres, haz click en: "Cast a specific spell" (Lanzar un hechizo específico). Aparecerá un listado con todos los hechizos que el druida podría lanzar en la batalla. Encuentra el que se llama "Banishment" (Destierro). Este hace daño a las unidades de no muertos, y puede dañar a más de una unidad a la vez. Pincha en la palabra "Banishment." Luego repite este proceso cuatro veces. Puedes marcar hasta cinco órdenes para una unidad

Por ejemplo, podrías haber ordenado al druida Hold (Mantener posición), Cast a spell (Lanzar un hechizo), Attack one turn (Atacar un turno), Cast a spell (lanzar un hechizo), y Retreat (Retirarse). Pero en esta ocasión, queremos asegurarnos que nuestros sacerdotes lanzan cinco veces el hechizo "Banishment" (Destierro). Después de eso, el ordenador se hará cargo de sus órdenes. Pero esto servirá como una excelente presa de artillería

Una vez que lo has hecho, las palabras "Banishment" aparecerán cinco veces entre paréntesis en la arte superior de la pantalla. Pincha en "Done" (Hecho) para volver a la pantalla de opciones de Ejército

¿Significa que tengo que hacer el mismo procedimiento para todos mis sacerdotes? No, espero. Mueve el ratón sobre las órdenes de batalla que acabas de asignar. La palabra "Banishment" debería aparecer cinco veces. Mueve el ratón sobre estas palabras hasta que se vuelvan rojas, lo que significa que están resaltadas. Ahora, mantén pulsada la tecla [Ctrl] y presiona [1]. Acabas de asignar esta selección al número 1. Ahora, mueve el cursor hasta

llevarlo sobre las palabras <set battle orders> de otro druida y queden resaltadas, y entonces pulsa [1]. Los órdenes deberían haberse copiado para el segundo druida. Haz esto para todos los druidas.



Tus sacerdotes están ahora listos para lanzarse sobre los no muertos. Vamos a asegurarnos que tus soldados lo están también.

Desplázate hacia arriba hasta las escuadras con comandantes, y pulsa sobre la caja de despliegue de la escuadra. Queremos desplazar a los guerreros sin armadura para que cubran a los javelineers. Pon las dos escuadras de guerreros en el frente con la orden “Hold and attack”, mientras colocas a los javelineers detrás. Cuando des las órdenes a los javelineers, pincha sobre “Fire” y luego en “enemy cavalry.” Este es un buen método para proteger a tus tropas de disparo. Desafortunadamente para nosotros, los javelineers tienen un rango demasiado corto para ser más efectivos con estas órdenes, pero vamos a hacerlo y veremos como resulta.

Cuando lo hayas hecho, tus opciones de escuadra deberían parecerse a esto:



No te preocupes por los comandantes – ellos pueden permanecer y lanzar “Banishment” (Destierro) todo el día. Una vez que hayas hecho esto, sal a la pantalla principal pulsando [Esc]. Ahora, da a todo el mundo, excepto a tu pretendiente, la orden de moverse hacia Rupal Valley haciendo click en los iconos de comandantes y luego click izquierdo en la provincia de Rupal Valley. Va a haber aquí una gran batalla en este turno. No olvides al explorador – Convictolitanus debería moverse al norte por la costa hacia a Tengpoche. Eso es todo. Pincha en End turn.

Turno 7 (Traducido por Djiaux)

Habrá un mensaje de batalla en Rupal Valley que debería decir que ganaste con facilidad. Es conveniente ver los videos de batalla asociados a estos mensajes con atención para ver como funcionan las diferentes unidades entre sí. Los longdead horsemen (hombre muerto hace la tira de tiempo a caballo, el caballo muerto pero no se sabe cuanto hace) deberían de haber recibido el banishment de lleno a medida que avanzaban debilitándose y siendo presa fácil para las jabalinas y las espadas de los guerreros. Aunque el banishment únicamente hace daño a los undeath (no-muerto, muerto viviente, vaya) hay otros hechizos que pueden ser lanzados de lejos y dañan a las unidades normales. Más estrategias de lanzamiento de hechizos se discuten al final del manual.

Durante el visionado de la batalla puedes pulsar [f] para que todo vaya más rápido o [n] para ir pasando turnos de la batalla.

Si haces click con el botón derecho en Nanda Devi ahora verás que tienes 200 recursos. Ahora puedes empezar a reclutar guerreros nobles de Marverni que llevan armadura y por tanto cuestan más recursos.

Antes de que te olvides deberías borrar el script que les hiciste a tus priests para que echasen banishment todo el rato. Pulsa para hacerles un nuevo script sobre la palabra banishment y en lugar de poner algo pulsa 'Done'. Esto reseteará el script de ordenes. Esto nos servirá para quedarnos con la copla de que a menos que pensemos cambiar las ordenes de una unidad no debemos pulsar en su script de ordenes.

Nuestro bravo explorador con nombre risible, Convictolanus debería haber llegado ya a ver unas provincias con una bandera amarilla sobre ellas. Eso es Kailasa, la nación controlada por el ordenador en el tutorial. Es una nación a la que se le ha puesto un nivel fácil y una personalidad defensiva, deberías por tanto disponer de mucho tiempo para probar cosas.

A medida que avance la partida querrás subir a esta parte del mapa y enfrentarte con Kailasa en una confrontación masiva. Para poder hacerlo necesitarás amasar un gran ejército e investigar algunos hechizos.

Estás casi listo para hacerte cargo de los Marverni tu solo pero, sin embargo, antes de llegar a esto deberíamos explicar los sitios mágicos y las gemas mágicas.

Pulsa con el botón derecho sobre tu provincia principal, en la parte inferior derecha de la pantalla debería haber un botón de algo llamado 'Carnutes'. Si pulsas con el botón de la izquierda encima verás que es un sitio mágico que te proporciona tres gemas astrales, os gemas de tierra y una gema de naturaleza por turno (y también te permite reclutar algunas unidades especiales). ¿Pero que conie son estas cosas?

Las gemas mágicas te permiten lanzar hechizos rituales 'cast ritual spell' en el juego, estos se diferencian de las magias que lanzas durante las batallas en que necesitan todo un mes para lanzarse. Se pueden lanzar buscando la opción 'Cast Ritual Spell' en el menú de acciones de un comandante (que habrá de poder lanzar magias de este tipo).

En este momento la mayoría de tus comandantes no pueden lanzar hechizos rituales útiles porque no has investigado dichos hechizos. Hasta ahora tu candidato a dios ha estado liderando la investigación en la escuela 'Alteration', intentando acceder a unos pocos hechizos clave.

Una vez que esto esté hecho valdrá la pena orientar tu investigación en la escuela de 'Conjuration' para ser capaz de invocar algunos monstruos para que luchen en tu ejército. Tus magos de tierra serán especialmente útiles en esto.

Hablando de tu candidato a dios y la escuela de 'Alteration', ¿Qué es lo que estábamos haciendo con esto?. Los tres hechizos que habíamos mencionado eran 'Twist fate', 'Personal luck' y 'Body ethereal' (esquivar al destino, suerte personal cuerpo etéreo).

Twist Fate hace que el primer ataque que habría de golpear a quien lo lanza falle, Personal luck hace que la mitad de los ataques que habrían de golpear a quien lo lance fallen y Body ethereal hace que sea más difícil pegar a quien lo lanza.

Cuando hayas investigado el nivel 3 de 'Alteration' podrás hacer un script para que tu candidato a dios lance estos tres hechizos al entrar en batalla, por tanto podrás mandarlo a combatir. Con esos tres hechizos debería ser extremadamente difícil que le peguen las tropas normales, que es lo que hay en las provincias independientes.

Después de 'Alteration' nivel 3 cambia toda tu investigación a 'Conjuration'. Solo se puede investigar dentro de un laboratorio así que devuelve a tus investigadores a Nanda Devi para que continúen o construye un laboratorio en una de tus provincias para que investiguen allí. A medida que pase el tiempo también querrás construir una segunda

fortaleza, elegir a uno de tus druidas para que sea el profeta de tu dios (le sube el nivel de 'priest' y hace que expanda tu dominio allí donde va). Puedes ver esa orden en su menú de ordenes 'become prophet'.

En fin, un tutorial que tratase de explicar todas las posibilidades de Dominions 3 sería más largo que un día sin pan u ocuparía 300 hojas como el manual del juego.

Lo vamos a dejar aquí para que explores las posibilidades. Hay tantas que no te vas a aburrir a poco que te pongas, eso es lo que esperan los desarrolladores y Haplo también.

Cualquier duda que tengas puedes preguntarla o buscarle solución en los foros de la página web de Dominions 3.