



TOTAL WAR™

SHOGUN 2

LA CAÍDA DE LOS SAMURÁI

DISCO DE SEGA PC: NOTAS DE USO

CUESTIONES DE SALUD

Usa este software en una habitación bien iluminada, a una distancia razonable del monitor o la pantalla de televisión, para no cansarte demasiado la vista. Descansa entre 10 y 20 minutos cada hora de juego, y no sigas jugando cuando estés cansado o tengas sueño. Si juegas durante demasiado tiempo o demasiado cerca del monitor o del televisor, tu agudeza visual podría verse afectada.

En casos raros, la estimulación provocada por luces fuertes o destellos procedentes de un monitor o de una pantalla de televisión puede provocar convulsiones musculares o desvanecimientos en algunas personas. Si experimentas algunos de estos síntomas, consulta con un médico antes de jugar. Si sufres vértigo, náuseas o mareos mientras estás jugando, para el juego inmediatamente. Consulta con tu médico si el malestar persiste.

CUIDADO DEL PRODUCTO

Trata los discos de juego con cuidado para impedir que se rallen o se acumule polvo en los bordes. No los dobles ni intentes agrandar los agujeros centrales.

Para limpiarlos, usa un trapo suave, como los que se emplean en la limpieza de las lentes. Realiza pasadas suaves siguiendo movimientos radiales de dentro hacia fuera a partir del agujero central.

No utilices limpiaesmaltes, benceno ni otros abrasivos químicos para limpiar los discos.

No escribas ni pegues etiquetas en los lados de los discos.

Después de jugar, vuelve a guardar los discos en su caja original.

No los almacenes en lugares cálidos o húmedos.

Los discos de **Total War™ Shogun 2: La Caída De Los Samurái** contienen software destinado a ser empleado en un ordenador personal. No los utilices en un reproductor de CD convencional, puesto que podrías dañar los auriculares o los altavoces.

- Además, lee el manual de tu ordenador.
- Los discos de este juego no se pueden alquilar.
- La copia no autorizada de este manual está prohibida.
- La copia o la ingeniería inversa no autorizada de este software está prohibida.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

3

7

12

16

18

La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

LA CAÍDA DE LOS SAMURÁI

ÍNDICE

BIENVENIDO.....	2
GUÍA DE INSTALACIÓN.....	3
ASÍ ES COMO EMPIEZAN TODOS	4
"¿QUÉ NOVEDADES HAY?" O "NOTAS PARA UN GUERRERO TOTAL WAR CON EXPERIENCIA"	6
CONTROLES.....	12
ASISTENCIA TÉCNICA.....	17
GARANTÍA.....	17

BIENVENIDO

Te encuentras en la época histórica de la Guerra Boshin, la “Guerra del Año del Dragón”; un nombre muy apropiado, tanto para el año como para el conflicto bélico, pues los dragones aportan gran sabiduría, pero también traen consigo una gran destrucción. Es una época de espadas y corazones valerosos, pero también de nobles familias destruidas, de buques de guerra con cañones de 12 pulgadas, de locomotoras a vapor y, cómo no, de peligrosas ideas.

Aunque este es un paquete de expansión, te encuentras ante un nuevo e intrincado mundo que deberás explorar y conquistar: Japón se ha mantenido aislado del mundo durante los últimos 250 años. Cerrado a cal y canto para los extranjeros y sus perniciosas ideas. El resto del mundo apartado a punta de espada por el Shogun, el Comandante Hereditario de las tierras. Tal status quo cambió de la noche a la mañana a mediados del siglo XIX, cuando buques de guerra norteamericanos atracaron en un puerto japonés. Este gran pulso perseguía la obtención de derechos comerciales, pero la verdad es que, con él, también estaba en juego el futuro del país del sol naciente. Si los japoneses no aplicaban el máximo cuidado, acabarían sufriendo el mismo destino que China, con sus territorios divididos en función de los intereses de las grandes potencias europeas y Estados Unidos. Este es el periodo de Total War Shogun 2: La Caída de los Samurái.

Nos hallamos ante un nuevo Japón, nacido del rugido de los cañones, el chirriar de las máquinas de vapor y el estoico silencio de los samuráis desheredados. Un nuevo orden se está gestando, construido sobre los escombros de viejas certezas. El moderno mundo victoriano de Europa y América golpea las puertas de Japón y, ante esto, las opciones solo son dos: cerrarse a él y mantener las viejas tradiciones o adoptarlo, conocerlo y cambiarlo: esta es la manera japonesa de mirar al futuro. En un platillo de la balanza se encuentran las fuerzas de la tradición y, en el otro, pesa lo novedoso. Paralelamente, Japón se encuentra dividido entre los partidarios del Shogun y los del Emperador, y ambas facciones luchan a su vez por afrontar las amenazas y saber aprovechar las oportunidades que las ideas y armas modernas traen consigo.

En este juego encontrarás batallas terrestres y enfrentamientos navales que librar, soldados a los que entrenar y dar órdenes y rivales con los que tratar y a los que tendrás que asesinar; nuevas tecnologías que descubrir y utilizar, edificios y defensas que construir, fortalezas que asediar y defender, y agentes a tus órdenes que tendrán que espiar y sabotear. Tendrás que demostrar una gran pericia y buenas dosis de astucia, como guerrero y como hombre de estado; deberás decidir si prefieres mantener las viejas tradiciones o abrazar las nuevas ideas y deberás decidir si luchas al lado del Shogun o del Emperador. Tendrás que demostrar muchas agallas antes de poder cantar victoria.

¡A partir de ahora, Japón y sus gentes están en tus manos!

GUÍA DE INSTALACIÓN

Nota: la información contenida en este manual era correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, desde ese momento podrían haberse producido pequeños cambios de desarrollo en el software. Pueden haberse introducido mejoras a la funcionalidad, pero no habrá cambios significativos. Todas las capturas de pantalla de este manual pertenecen a la versión en inglés del juego.

REQUISITOS

Asegúrate de que tu ordenador cumple con los requisitos mínimos necesarios que se especifican en la caja del juego. De no ser así, probablemente no podrás jugar.

Para sacarle el máximo partido a TWS2: La Caída de los Samurái, te recomendamos que ejecutes el juego en un ordenador que cumpla con los requisitos recomendados. Debe contar con los controladores de la tarjeta gráfica actualizados y las actualizaciones de Windows.

Para TWS2: La Caída de los Samurái, necesitas Windows XP / Windows Vista / Windows 7. Para la instalación inicial también necesitarás una conexión a Internet de banda ancha. Deberás conectarte a la red de vez en cuando para descargarte parches y contenido de juego adicional. No obstante, una vez hayas finalizado el proceso de instalación, podrás jugar a la versión para un jugador sin tener que conectarte a internet.

No es posible disfrutar de las partidas multijugador sin una buena conexión a Internet (cuanto más rápida, mejor). Las conexiones por módem de acceso telefónico no son adecuadas.

INSTALACIÓN

Cierra todas las demás aplicaciones antes de instalar TWS2: La Caída de los Samurái.

Introduce el DVD 1 en el lector de DVD del PC. Si está activada la reproducción automática, el programa de instalación se ejecutará. Pulsa en la opción Instalar del menú para iniciar el proceso.

Si la reproducción automática está desactivada, haz doble clic en el icono de Mi PC y luego doble clic en el icono del lector de DVD para ejecutar el programa de instalación. Una vez más, pulsa en Instalar en el menú.

Si el juego no se instala automáticamente, haz clic derecho en el icono del lector de DVD en Mi PC y elige la opción "explorar" en el menú desplegable. Haz doble clic en "autorun.exe" para ejecutar el instalador.

ASÍ ES COMO EMPIEZAN TODOS

Si nunca has jugado a Total War, te conviene comenzar con los videos tutoriales del juego. Estos te ayudarán a comprender los conceptos básicos y los controles elementales. Los tutoriales te explicarán las tres secciones principales del modo para un jugador: el modo campaña, las batallas terrestres y las batallas navales. Si lo que quieres es jugar principalmente al modo multijugador, los videos tutoriales también te servirán de gran ayuda.

Este juego incluye dos funciones diseñadas para facilitarte las cosas una vez hayas visto los videos tutoriales: un sistema de consejos y la Enciclopedia.

En primer lugar, los consejeros del juego te ayudarán con los controles y los conceptos importantes. Estos observan lo que va ocurriendo en el transcurso de la partida y te ofrecen sus consejos para ayudarte a disfrutar del juego y, por supuesto, a ganar.

Por otro lado, incluimos una Enciclopedia que podrás consultar si necesitas alguna explicación sobre algo. Cuando estés jugando, pulsa {Ctrl+F11} y haz clic en los enlaces que desees para obtener toda la información que necesites. ¡Si todo va bien, solo tendrás que leer este manual una vez!

TWS2: La Caída de los Samurái puede parecer complicado las primeras veces que juegas, pero la verdad es que no es tan complejo. En serio. ¡Parece difícil, pero en realidad solo se trata de un conjunto de ideas sencillas pero muy bien pensadas!

Por ejemplo, puedes jugar a la mayoría de las partidas del modo campaña y a las batallas con solo hacer clic izquierdo y clic derecho con el ratón. También hay atajos de teclado, pero no necesitarás utilizarlos hasta que te sientas muy cómodo con el juego y, quizás, ni siquiera entonces. Los juegos de TW no están diseñados para que tengas que volverte loco haciendo clic en todo: siempre tendrás tiempo para pensar sobre lo que debes hacer y podrás hacerlo de una manera fácil y directa.

Para casi todas las órdenes, tendrás que hacer clic izquierdo sobre un elemento, como si le dijeras “oye, tú...” y, a continuación, hacer clic derecho para especificar dónde quieres que vaya; estos son los controles básicos. La verdad es que la gran mayoría de los controles de TWS2: La Caída de los Samurái suponen hacer clic o doble clic sobre un elemento del juego, o pulsar un botón en pantalla. Si pasas el cursor sobre una unidad militar, un agente, un edificio o cualquier otro elemento que te interese, obtendrás un poco de información sobre estos. Normalmente, si haces clic derecho, accederás a información adicional en la Enciclopedia.

Si todavía necesitas más, también encontrarás buenos consejos, pistas y soporte técnico en <http://forums.totalwar.com/>. Tendrás que crear una cuenta para ver la información contenida, pero aprenderás muchísimo acerca de cómo y por qué los juegos de TW son como son, y tendrás acceso a las mejores tácticas y estrategias.

SI YA HAS JUGADO ANTES...

Probablemente ya estarás listo para entrar en combate y aniquilar a todo aquel que se ponga al alcance de tu katana. Pero antes, quizás te convenga leer la sección “¿Qué novedades

hay?" de este manual. En ella encontrarás una lista de las diferencias entre TWS2: La Caída de los Samurái y títulos anteriores de la saga, incluido el Total War: SHOGUN 2 original. Este juego es una expansión de TWS2, pero cuenta con una nueva dinámica e importantes conceptos que cambian la manera tradicional de jugar. TWS2: La Caída de los Samurái tiene lugar 250 años después de los acontecimientos ocurridos en TWS2: el mundo ha cambiado y ahora Japón está expuesto a toda suerte de ideas extranjeras, tanto buenas como no tan buenas. Hasta la manera de entender la guerra ha cambiado.

Como es costumbre en los juegos de TW, cada facción (o clanes y territorios, en el caso de TWS2 y sus expansiones) posee un nivel distinto de dificultad a la hora de jugar. Un clan que comience el juego en una zona apartada de la isla principal, o en una isla distinta, será relativamente más fácil de gestionar al principio del juego que otro situado en medio del mapa de campaña. En una ubicación más cómoda, habrá menos enemigos principales contra los que luchar al principio; aunque deberás medirte contra clanes menores vecinos.

CÓMO GANAR

TWS2: La Caída de los Samurái te sumerge en los acontecimientos históricos acaecidos entre el Shogun, el gobernante militar hereditario de Japón, y el Emperador y su Corte. Cada clan y cada territorio tendrá que decantarse en algún momento por un bando u otro.

A medida que tu clan vaya cosechando éxitos, su fama se irá incrementando. La fama es una buena manera de medir su poder, su notoriedad, su honor y su influencia política. Cuando esta alcance cierto nivel, tendrás que decidir si apoyas al Emperador, al Shogun o bien si prefieres labrarte tu propio camino y declararte independiente. Cada una de estas decisiones conlleva una declaración de guerra contra todo aquel bando posicionado en el lado contrario.

El objetivo principal es, por lo tanto, apoyar o al Emperador o al Shogun y conquistar y aniquilar a todos aquellos en el bando contrario. También puedes probar a intentar tomar el control de todo Japón por tu propia cuenta y riesgo y aniquilar a los otros dos bandos. Esta decisión provocará que absolutamente todos, excepto tus aliados más leales, se pongan en tu contra.

¡Evidentemente, hay otras facciones en Japón con ambiciones paralelas a las tuyas, por lo que es probable que, antes de alcanzar la victoria definitiva, tengas que enfrentarte a una fuerza combinada formada por todos los demás bandos!

Históricamente, la Guerra Boshin acabó con la victoria del Emperador y sus partidarios y la desaparición del viejo sistema del Shogunato. Esa fue la historia; pero cuando tú juegues a TWS2: La Caída de los Samurái podrás cambiarla.

¿Conseguiré el Shogun seguir aferrado al poder? ¿Quedará Japón aislado del mundo moderno? ¿Caerán Emperador y Shogun y se fundará una nueva República? Todo esto tendrás que decidirlo tú en tu lucha por la victoria. Y, si no te gusta cómo pinta el resultado de tus esfuerzos bélicos, siempre podrás volver a jugar y luchar para darle un resultado final completamente distinto.

También puedes jugar para hacerte con los logros de Steam; estos no te darán la victoria, pero la diversión está asegurada. Necesitarás grandes dosis de astucia y muy pocos escrúpulos a la hora de sacrificar las vidas de amigos y enemigos si quieres conseguirlos todos.

"¿QUÉ NOVEDADES HAY?" O "NOTAS PARA UN GUERRERO TOTAL WAR CON EXPERIENCIA"

¡Si ya has jugado a Total War antes, bienvenido!

Seguramente ya sepas todo lo que hay que saber acerca de los juegos de Total War pero, como es lógico esperar, en TWS2: La Caída de los Samurái hemos introducido una serie de cambios en los elementos y conceptos del juego. Del mismo modo que la manera de hacer la guerra cambia con las distintas épocas, así cambia la manera de jugar a TW. Total War: SHOGUN 2 y su primera expansión, El Nacimiento de los Samurái, transcurren en unas épocas donde la espada, el arco y los jinetes a caballo son los elementos predominantes del combate. En cambio, en TWS2: La Caída de los Samurái, las cosas han cambiado: de poco valen ya las tradicionales muestras de valor frente a las armas y la artillería modernas. ¡Si no nos crees, ordena a tus lanceros de leva que carguen contra unas gallingas bien posicionadas y entenderás lo que queremos decir!

Para sacarle al juego el máximo provecho, te aconsejamos que te tomes unos minutos para leer las siguientes secciones del manual.

CAMPAÑAS

Bombardeo naval



El bombardeo naval permite a las flotas en el mapa de campaña atacar a objetivos en tierra de dos maneras: una es ordenar a una flota atacar a ejércitos, puertos o asentamientos enemigos cercanos. Esto ocurrirá de forma automática si el objetivo se encuentra dentro del alcance de la flota, pero también puedes ordenar a la flota bombardear un objetivo específico. Esta opción resulta de gran utilidad para diezmar al enemigo antes de atacar un asentamiento. Las flotas no pueden bombardear cuando fondean en un puerto ni cuando están bloqueando un puerto enemigo. La segunda manera de atacar es cuando la flota proporciona apoyo con fuego naval durante una batalla terrestre, como veremos más adelante.

BATALLAS EN PUERTOS Y DEFENSAS COSTERAS

Antiguamente, la máxima distancia que una bala de cañón podía alcanzar no sobrepasaba las tres millas tradicionales que conformaban las aguas territoriales de un país, pero, en el siglo XIX, las armas aumentaron de tamaño y mejoraron su precisión notablemente: los nuevos armamentos y fortificaciones obligaron a los almirantes a replantearse las cosas.

Las baterías costeras cercanas a los puertos impiden que una flota pueda desembarcar tropas en una provincia. Para poder hacerlo, antes hay que atacar el puerto para eliminar las defensas costeras. La otra opción es usar a un agente para que sabotee el puerto y sus defensas. Siempre que haya una batalla en un puerto, las defensas costeras abrirán fuego para apoyar a la flota defensora.

Cuando se desarrolla un puerto, las defensas costeras también mejoran y, como es lógico, los puertos militares cuentan con las mejores defensas.

Cualquier flota enemiga al alcance de las defensas costeras (esto aparece indicado en el mapa de campaña) al final de un turno sufrirá desgaste.

FERROCARRILES

Durante el siglo XIX, los ferrocarriles sirvieron para comunicar muchas localidades dentro de un país y llegaron a cambiar las nociones tradicionales de tiempo y distancia que hasta el momento había tenido la gente.

Los ferrocarriles funcionan por provincias. Si construyes ferrocarriles, podrás acelerar el movimiento de las tropas por ellas. Hay dos líneas en el mapa de campaña que el jugador puede usar siempre que esté en posesión de esa provincia. Selecciona un ejército o agente, haz clic derecho en una estación y, a continuación, selecciona la destinación para dirigirte a ella inmediatamente. No olvides que los tratados de acceso militar a provincias ajenas también afectan a la hora de usar una línea ferroviaria de otro bando.

Los viajes en ferrocarril pueden presentar dificultades; un agente, por ejemplo, puede sabotear una estación, y un ejército podría destruirla.

MODERNIZACIÓN Y DESARROLLO DEL CLAN

La Guerra Boshin marcó el inicio de una época de cambios y revueltas en todos los ámbitos de la vida japonesa. Fue un tiempo de incertidumbre sin precedentes en todo el país. Tanto el Shogun como el Emperador eran conscientes de que Japón debía abrazar las innovaciones extranjeras para poder sobrevivir y prosperar, pero ninguno veía con buenos ojos que Japón abandonara sus tradiciones. Esta tensión se refleja en el juego.

El juego registra el nivel de desarrollo general de un clan, el cual producirá diversos efectos en los territorios de aquel. Los edificios y los lazos comerciales con los europeos fomentan el desarrollo; también incrementan el nivel de modernización. Este, a su vez, puede provocar revueltas entre los más tradicionalistas e, incluso, llegar a propiciar una rebelión entre las clases guerreras tradicionales samuráis. Por otro lado, la modernización es necesaria para poder reclutar ciertas unidades modernas (lógico, si lo piensas). Tendrás que sopesar el equilibrio entre tu ambición por acceder a los armamentos más letales y modernos y el mantenimiento del orden público. También puedes desarrollar tus ejércitos y mantener las maneras

tradicionales. Si lo haces, acabarás con un ejército “a la antigua” que puede ser sorprendentemente eficaz y no te verás expuesto a los problemas de orden público relacionados con la modernización. Sea como sea, es muy probable que debas construir edificios que mejoren la felicidad de tu población.

La decisión de tu clan de modernizarse o defender los valores tradicionales es independiente del bando, Imperial o Shogunato, al que decidas apoyar. Puedes apoyar al Shogun siendo un ejemplo de modernización a seguir, o defendiendo la tradición a capa y espada, sin que ello afecte a tu alianza política con el Shogun.

FAMA DEL CLAN

La fama de tu clan, de cara al Emperador o al Shogun, según tu alianza política, te da una buena medida de tu progreso durante una campaña. La fama depende del número de provincias bajo tu control, de las batallas que has ganado o has perdido, del honor personal del señor de tu clan y de algunos de los edificios que construyas o estén bajo tu control.

La fama es un arma de doble filo: siempre es bueno tener prestigio, pero llegará un momento en que este crecerá tanto que te verás obligado a declarar tu apoyo al Emperador, al Shogun o proclamarte independiente. Y, cuando llegue ese momento, tu decisión significará una declaración de guerra para todo clan cuya alianza política no sea la tuya. Tu pueblo también puede darte una sorpresa y hacerte ver que, de hecho, no piensa como tú...

ALIANZA

La población de cada provincia profesa lealtad hacia el Shogun o el Emperador. Los agentes, shinsengumi o ishin shishi, pueden influir en ello. Estos agentes no tienen que hacer nada en una provincia; su mera presencia bastará para persuadir o intimidar a los lugareños para que apoyen a la Corte Imperial (ishin shishi) o al Shogunato (shinsengumi). Si no quieres que la población de tus territorios cambie peligrosamente de parecer sobre un bando u otro, no pierdas de vista a todo agente que merodee por tus dominios. También puedes usarlos en tu provincia natal para mantener intacta la lealtad de tu pueblo.

PUESTOS DE GOBIERNO

Según va aumentando la fama de un clan, se van desbloqueando cargos o comisionados especiales. Cada uno de ellos representa una función o puesto de gobierno que puede otorgarse a un general, como, por ejemplo, el de "jefe de personal" o el de "interventor". Estos cargos, una vez asignados a un general, ayudan al clan a conseguir la victoria: el cargo de interventor, por ejemplo, mejora la contabilidad y las cuentas del clan, reduce los gastos de mantenimiento, sube los impuestos y mejora el crecimiento económico del clan. Los comisionados aportan mejoras a la eficacia general de tu clan: por ejemplo, el de jefe de personal mejora las posibilidades de que las acciones emprendidas por los agentes acaben con éxito y reduce el coste de reclutamiento de los mismos!

AGENTES

En La Caída de los Samurái, los agentes son los shinobi, las geishas, los ishin shishi, los shinsengumi y los veteranos extranjeros. Como podrás imaginar, estos individuos

y damas son tan maquiavélicos que son capaces de sabotear, asesinar, sobornar, intimidar e interferir con los planes de tus rivales, a la vez que aseguran que tu propio pueblo se mantenga leal a tu causa y no pierda su amor por el trabajo.

Un veterano extranjero es un consejero militar. El ishin shishi solo está al alcance de aquellos clanes que apoyen al Emperador; de hecho, una de sus habilidades es la de persuadir a la gente para que apoye la causa Imperial. Los shinsengumi solo están disponibles para los partidarios de Shogun. Del mismo modo que los ishin shishi, pueden persuadir al pueblo para que apoye la causa del Shogunato. Un shinobi es un asesino y un saboteador, mientras que la geisha es en sí misma una placentera distracción para todo general cansado y solitario...

Los agentes tienen diferentes usos y habilidades a los de TWS2. Los agentes ya conocidos, como las geishas, poseen una serie de habilidades ligeramente distintas. Todos los agentes y generales pueden obtener nuevos vasallos, muy propios de la época victoriana en que se desarrolla el juego. Te recomendamos que dediques algo de tiempo a estudiar las nuevas habilidades y a leer las entradas de la Enciclopedia sobre tales agentes, de modo que puedas decidir cómo puedes aprovecharlos al máximo en tu propio beneficio.

BATALLAS TERRESTRES

Varios ejércitos en combate

Ahora puedes controlar hasta 40 unidades en combate. Tu primer ejército (el que inicia un combate o el que está defendiendo) se despliega de la manera habitual; el segundo entra en la batalla a modo de refuerzos, pero podrás dar órdenes a las unidades que lo componen. Cuando tengas más de 20 unidades en combate, en la parte inferior de la pantalla verás una segunda fila de iconos de unidad. Si un ejército adicional, y las unidades de que consta, entra en combate como tropas de refuerzo, tendrá que esperar a que una de tus unidades en combate sea destruida o abandone el campo de batalla. No te vendría nada mal echar un vistazo a los nuevos usos y habilidades de los grupos para que controlar a tantas unidades te sea más fácil.

Fuego con apoyo naval

Los generales pueden solicitar apoyo con fuego naval a las flotas cercanas como una habilidad especial. Además, es necesario que la flota aliada cercana tenga barcos con las armas apropiadas. El apoyo con fuego naval resulta muy eficaz para destruir una zona específica o un ejército enemigo, pero hay un par de cosas que debes tener en cuenta: una es que, una vez que se inicia la maniobra de fuego naval, no se puede detener, por lo que si el enemigo se mueve y sale de la zona designada, tus barcos seguirán disparando a ese punto. La otra es que el fuego naval del siglo XIX no se caracterizaba precisamente por su precisión, así que no te sorprenda si los proyectiles alcanzan a unidades aliadas.

Disparar artillería en primera persona

Puedes tomar el control directo de cualquier barco o unidad de artillería y disparar tú usando el modo de visión en primera persona. Te encantará ver a tus enemigos saltando por los aires, pero recuerda que, mientras te lo pasas bomba disparando, no estarás totalmente al mando de tu ejército. ¡Estate atento a posibles problemas cuando te ensañes disparando contra el enemigo! En verdad, la violencia es algo terrible que no se debe permitir, pero hay que reconocer que la artillería tiene su encanto...

Agrupar unidades

La manera de agrupar unidades ha cambiado ligeramente. Las unidades terrestres y los barcos no se comportarán como un grupo hasta que los selecciones y fijes la formación. Cuando eso ocurra, un grupo de unidades marchará o maniobrá a la vez que se mantiene en formación. Puedes cambiar las formaciones con los botones que aparecen en pantalla al seleccionar un grupo.

Realismo de la batalla

La opción de realismo de la batalla ya no tiene relación ninguna con el nivel de dificultad de la campaña. Podrás jugar con el nivel de realismo que quieras y con cualquier nivel de dificultad en la campaña, o en cualquier batalla personalizada. ¡Disfruta!

Torres: fuego concentrado

Antes, las torres disparaban a todos los objetivos que se encontraban a su alrededor, pero ahora se les puede ordenar que concentren los disparos contra un objetivo específico. Evidentemente, esta característica las hace mucho más eficaces en combate, si bien tendrás que ocuparte de ellas un poco más que antes.

BATALLAS NAVALES

Buques de vapor y acorazados

Muchos de los barcos modernos en La Caída de los Samurái no dependen del viento o las mareas para moverse; bueno, eso sí no reciben daños. Los motores a vapor permiten a estos barcos desplazarse a voluntad independientemente del viento; por lo tanto, no te relajes pensando que estás a salvo si tienes el viento a tu favor: los barcos con motor de vapor pueden aproximarse con rapidez.

No todos los barcos a vapor son acorazados, pero todos los acorazados son barcos a vapor. Los acorazados de esta época histórica eran barcos de madera con un revestimiento de hierro, de ahí la denominación de “acorazado”, aunque las armadas europeas ya estuvieran construyendo por aquel entonces buques totalmente hechos de hierro. Ten presente que los acorazados son duros adversarios para lo habitual en la época y se librarán con facilidad de casi todos los ataques de otras embarcaciones tradicionales.

Proyectiles explosivos

Muchos cañones de gran calibre a bordo de los barcos más grandes y acorazados pueden disparar proyectiles explosivos y perforadores, además de la bala de cañón estándar. Estos tipos de munición pueden ser increíblemente eficaces contra múltiples objetivos.

Defensas costeras

Al atacar un puerto con una flota en él atracada, se iniciará una batalla de asedio. Si en esa provincia hay construidas defensas costeras, estas ayudarán a la flota defensora, a modo de buques de guerra que no pueden ser hundidos. No obstante, el fuego lanzado por los barcos atacantes puede terminar convirtiéndolas en escombros.

Las defensas costeras seleccionarán sus propios objetivos automáticamente durante una batalla; si tú eres el defensor, podrás darles órdenes como a cualquier otra unidad. Cuando te estés defendiendo, también podrás usar las defensas costeras en modo de primera persona.

Embestidas y torpedos

Embestrir es ahora una táctica válida (tal y como pasaba en ese momento histórico, ya que muchos barcos acorazados estaban diseñados para destrozarse el casco de embarcaciones enemigas). Una embestida requiere un poco de preparación para que el ataque culmine con éxito pero, si lo consigues, el efecto puede ser devastador.

Los torpedos constituyen una nueva forma de ataque a distancia. Son terriblemente efectivos si dan en el blanco y consiguen hundir casi cualquier objetivo, pero hay que usarlos con cuidado. Los torpedos de esta época no son teledirigidos y el objetivo podría apartarse de su trayectoria. Además, un torpedo no entiende de nacionalidades, por lo que si hace blanco sobre un barco aliado, ¡las consecuencias serán lamentables!

Partidas multijugador

Las partidas multijugador fueron la característica estrella de Total War: SHOGUN 2. La Caída de los Samurái aporta muchas mejoras a este modo de juego. Puedes encontrar más información sobre las partidas multijugador en la Enciclopedia.

Tutoriales multijugador

En este juego encontrarás nuevos videos tutoriales multijugador que podrás ver. Si no has jugado antes una partida multijugador de TW, te recomendamos encarecidamente que veas los tutoriales antes de empezar a jugar, ponerte a destrozarse al enemigo y todo lo demás. ¡Alzarte con la victoria será mucho más fácil si sabes lo que puedes hacer!

Nuevos avatares y mapa de conquista del avatar

Ahora podrás tener un nuevo tipo de avatar, acorde a la Guerra Boshin, con nuevas habilidades y nuevas unidades que controlar. De hecho, podrás tener hasta cuatro avatares: dos del juego original de TWS2 y dos de esta expansión.

Listas de unidades, barcos y vasallos nuevos

En la campaña multijugador encontrarás nuevas unidades, barcos y vasallos.

Mezcla las unidades terrestres Boshin y Sengoku

Es posible librar batallas en las que podrás mezclar y hacer coincidir a unidades terrestres de la época Boshin con unidades del juego original de TWS2. Aunque para eso ambos jugadores deberéis estar de acuerdo en librar una batalla mixta.

No te será posible librar batallas entre barcos de la época Boshin y la época del Sengoku Jidai. Sería una faena muy gorda para los barcos de remos del Sengoku Jidai enfrentarse a los barcos acorazados Boshin, la verdad. ¡Tal situación no sería digna de los jugadores más expertos de TW!

La Enciclopedia

Si no estás seguro de cualquiera de los aspectos de este juego, lo primero que deberías hacer es consultar la Enciclopedia.

Aunque no es un elemento nuevo, los elementos en ella contenidos han cambiado allá donde era necesario, así que no creas que es exactamente igual a la que ya conocías. Además, el contenido del consejero se ha actualizado para reflejar las novedades de TWS2: La Caída de los Samurái. Puedes acceder a la Enciclopedia desde cualquier panel de información del juego. Una vez te encuentres en una de sus páginas, los enlaces te irán guiando para descubrir información sobre temas relacionados.

CONTROLES

MAPA DE CAMPAÑA

FUNCIÓN	CONTROLES ESTÁNDAR	CONTROLES CLÁSICOS DE TOTAL WAR
Mostrar diplomacia	K	K
Mostrar clan	L	L
Mostrar tecnologías	M	M
Mostrar finanzas	N	N
Finalizar turno	Intro	Intro
Alternar velocidad de movimiento	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Desmovilizar selección actual	Ctrl + P	Ctrl + P
Guardado rápido	Ctrl + S	Ctrl + S
Carga rápida	Ctrl + L	Ctrl + L
Autofusionar unidades	Ctrl + M	Ctrl + M
Zoom a provincia de origen	Inicio	Inicio
Activar ventana de charla	Y	
Activar lista de jugadores	U	
Finalizar turno	Intro en teclado numérico	Intro en teclado numérico

BATALLAS

FUNCIÓN	CONTROLES ESTÁNDAR	CONTROLES CLÁSICOS DE TOTAL WAR
Seleccionar toda la artillería	Ctrl + B	Ctrl + B
Seleccionar todo cuerpo a cuerpo	Ctrl + I	Ctrl + I
Seleccionar toda la caballería	Ctrl + C	Ctrl + C
Seleccionar toda la infantería	Ctrl + M	Ctrl + M
Grupo – Retirarse de la batalla	Ctrl + F5	Ctrl + F5
Grupo – Activar grupo	G	G

Grupo - Batalla terrestre: cuerpo a cuerpo	F	F
Grupo - Batalla terrestre: activar correr	R	R
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 1	Mayús + 1	Mayús + 1
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 2	Mayús + 2	Mayús + 2
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 3	Mayús + 3	Mayús + 3
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 4	Mayús + 4	Mayús + 4
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 5	Mayús + 5	Mayús + 5
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 6	Mayús + 6	Mayús + 6
Grupo - Batalla terrestre: habilidad especial 7	Mayús + 7	Mayús + 7
Grupo - Batalla naval: activar abordaje	B	B
Grupo - Batalla terrestre: incrementar fila	Corchete izq.	Corchete izq.
Grupo - Batalla terrestre: incrementar columna	Corchete der.	Corchete der.
Grupo - Batalla terrestre: retroceder	- (guión corto)	- (guión corto)
Grupo - Batalla terrestre: avanzar	´ (agudo)	´ (agudo)
Grupo - Ambas batallas: girar a la izquierda	L	L
Grupo - Ambas batallas: girar a la derecha	Ñ	Ñ
Grupo - Batalla naval: recoger velas	Corchete izq.	Corchete izq.
Grupo - Batalla naval: largar velas	Corchete der.	Corchete der.
Grupo - Batalla naval: a toda vela	´ (agudo)	´ (agudo)

Grupo - Batalla naval: reparar	R	R
Grupo - Formación para batallas terrestres: punta de lanza	Alt + 0	Alt + 1
Grupo - Formación para batallas terrestres: ala de grulla	Alt + 1	Alt + 2
Grupo - Formación para batallas terrestres: oca voladora	Alt + 2	Alt + 3
Grupo - Formación para batallas terrestres: dragón recostado	Alt + 3	Alt + 4
Grupo - Formación para batallas terrestres: guerra del tigre	Alt + 4	Alt + 5
Grupo - Formación para batallas terrestres: corteza del pino	Alt + 5	Alt + 6
Grupo - Formación para batallas terrestres: dragón de nubes	Alt + 6	Alt + 7
Grupo - Formación para batallas terrestres: pájaro volador	Alt + 7	Alt + 8
Grupo - Formación para batallas navales: el camino de la espada	Alt + 1	Alt + 1
Grupo - Formación para batallas navales: luna de tres días	Alt + 2	Alt + 2
Grupo - Formación para batallas navales: nube de pájaros	Alt + 3	Alt + 3
Grupo - Formación para batallas navales: serpiente extendida	Alt + 4	Alt + 4
Activar pausa	P	P

Cambiar velocidad de la batalla	Ctrl + T	Ctrl + T
Cambiar tamaño del minimapa	J	J
Charlar con todos	Mayús + G	Mayús + G
Mostrar imágenes de despliegue	Cualquier tecla + barra espaciadora	Cualquier tecla + barra espaciadora
Modo en primera persona	H	H
Activar panel de charla	Y	
Activar lista de jugadores	U	

CONTROLES DE LA CÁMARA

FUNCIÓN	CONTROLES ESTÁNDAR	CONTROLES CLÁSICOS DE TOTAL WAR
Avance rápido	8 en teclado numérico	8 en teclado numérico
Girar hacia arriba	V / ¡ (signo de apertura de exclamación)	V / ¡ (signo de apertura de exclamación)
Girar hacia abajo	C / ' (apóstrofe)	C / ' (apóstrofe)
Subir cámara	X / * del teclado numérico	X / * del teclado numérico
Bajar cámara	Z / // del teclado numérico	Z / // del teclado numérico
Activar movimiento rápido	Bloq Mayús	Bloq Mayús
Acelerar	Re Pág	Re Pág
Frenar	Av Pág	Av Pág
Girar a la izquierda	Q / 4 del teclado numérico	Flecha izquierda / 1 del teclado numérico
Girar a la derecha	E / 6 del teclado numérico	Flecha derecha / 3 del teclado numérico
Desplazarse a la izquierda	A / 1 del teclado numérico	4 del teclado numérico
Desplazarse a la derecha	D / 3 del teclado numérico	6 del teclado numérico
Avanzar	W / 5 del teclado numérico	Flecha arriba / 5 del teclado numérico
Retroceder	S / 2 del teclado numérico	Flecha abajo / 2 del teclado numérico
Aumentar giro de cámara	Mayús + Re Pág	Mayús + Re Pág
Disminuir giro de cámara	Mayús + Av Pág	Mayús + Av Pág

Zoom sobre unidad	Fin	Fin
Zoom inteligente	N	N
Activar seguimiento	Cualquier tecla + Supr	Cualquier tecla + Supr
Cámara de contexto	Cualquier tecla + Insert	Cualquier tecla + Insert

CONTROLES UNIVERSALES

Estos controles se usan en todo el juego.

FUNCIÓN	CONTROLES ESTÁNDAR	CONTROLES CLÁSICOS DE TOTAL WAR
Activar efectos de sonido	Alt + X	Alt + X
Activar música	Alt + M	Alt + M
Seleccionar todo	Ctrl + A	Ctrl + A
Seleccionar siguiente	. (punto)	. (punto)
Seleccionar anterior	, (coma)	, (coma)
Cancelar orden de selección actual	Retroceso	Retroceso
Charla por voz	Ctrl + Q	Ctrl + Q
Explorador	Inicio web	Inicio web
Marcador estándar	F5	F5
Marcador de movimiento	F6	F6
Marcador de ataque	F7	F7
Marcador de defensa	F8	F8
Activar lista de jugadores	U	
Finalizar turno	Intro de teclado numérico	Intro de teclado numérico

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica
en tu región consulta:

www.sega-europe.com/support

Regístrate en:

www.sega-europe.com

para obtener noticias exclusivas, competiciones,
actualizaciones por email y muchas cosas más.

GARANTÍA

GARANTÍA: SEGA Europe Limited garantiza al comprador original de este Juego (según las limitaciones que se describen a continuación), que dicho Juego funcionará esencialmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de la primera compra. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, además de posibles derechos estatutarios o de otro tipo según su jurisdicción local a los que no afecta.

LIMITACIONES DE GARANTÍA: Esta garantía limitada no tendrá validez si el Juego se usa con fines comerciales o empresariales y/o si cualquier fallo o defecto ha sido provocado por usted (o por cualquier otra persona que actúe bajo su control o autoridad) como resultado de un fallo, negligencia, accidente, uso indebido o inapropiado, virus o modificación en modo alguno del Juego tras la compra del mismo.

RECLAMACIÓN DE GARANTÍA: Si experimenta algún problema con este Juego durante el periodo de garantía deberá devolverlo junto con la copia del recibo original de compra, paquete, documentación que acompaña al Juego y explicación sobre el problema que tiene con el mismo al establecimiento vendedor donde lo adquirió o deberá llamar al departamento de servicio técnico (especificado en este manual), donde se le proporcionará la información necesaria para efectuar la devolución. El establecimiento de venta o SEGA se encargará de su reparación o le enviará uno nuevo a su discreción. El Juego que ha sido reemplazado tendrá una garantía por el periodo restante de la misma o por un plazo de noventa (90) días desde que se realizara dicho reemplazo, aquel que sea más largo. Si, por cualquier motivo, el Juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho al reembolso del precio que pagó por el mismo. Todo lo expuesto anteriormente (reparación, reemplazo o el precio que se pagó por el juego) es su único recurso legal.

LIMITACIONES: EN TODA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY VIGENTE (SIN QUE ELLO LIMITE O EXCLUYA DE RESPONSABILIDAD POR FRAUDE, MUERTE O DAÑOS PERSONALES EN CASO DE NEGLIGENCIA POR PARTE DE SEGA), NI SEGA, NI SUS VENEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE LOS RIESGOS RELACIONADOS CON CUALQUIER DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO, DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, AVERÍA DE LA CONSOLA U ORDENADOR, PÉRDIDA DE AHORROS ANTICIPADOS, PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD DE NEGOCIO O DE FONDO DE COMERCIO QUE RESULTEN DIRECTA O INDIRECTAMENTE COMO CONSECUENCIA DEL USO, POSESIÓN O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO, INCLUSO EN AQUELLOS CASOS EN LOS QUE SE HA INFORMADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHA PÉRDIDA.

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation or part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.