

La información contenida en este documento, incluida la dirección URL y otras referencias de sitios Web, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. Las compañías, organizaciones, productos, personas y acontecimientos de ejemplo mencionados son ficticios, a menos que se indique lo contrario. No se pretende ni se debe inferir de ningún modo relación con ninguna compañía, organización, producto, persona o acontecimiento reales. Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin limitación de los derechos protegidos por derechos de autor, ninguna parte de este documento puede ser reproducida, almacenada en o introducida en un sistema de recuperación o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro) con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor, u otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. El suministro de este documento no le otorga a usted ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor, u otros derechos de propiedad intelectual, a menos que ello se prevea en un contrato escrito de licencia de Microsoft.

© & 1997-1999 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, MS, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT y el logotipo de Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en EE.UU. y otros países.

Desarrollado por Ensemble Studios Corp., para Microsoft Corporation.

La tecnología del motor Genie © Copyright 1995-1999 by Ensemble Studios Corp. Reservados todos los derechos.

Los nombres de compañías y productos reales mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

0899 Pieza n° X04-88487

AGE EMPIRES II THE AGE OF KINGS

Capítulo I: Introducción

¿Qué novedades presenta Age of Empires II?	1
Instalación y comienzo	2
Cómo jugar	3
Consejos para principiantes	10
Opciones y teclas de acceso rápido	11
Guardar y salir	11

Capítulo II: Configurar una partida

Tipos de partida	12
Elegir una civilización	14
Elegir un mapa	15
Cómo ganar	16
Partidas para varios jugadores	18
Crear escenarios y campañas personalizadas	22

Capítulo III: Construye tu Imperio

Poner a tus aldeanos a trabajar	24
Avanzar a la siguiente edad	31
Desarrollar tecnología	33

Capítulo IV: Tácticas militares

Reconocimiento	34
Mover unidades	35
Ataques	37
Guarecer unidades y reliquias dentro de edificios	37
Convertir edificios y unidades del enemigo	39
Sanar unidades amigas	40
Ordenar a unidades que patrullen, protejan o hagan seguimientos	40
Posiciones de combate	41
Formaciones	42

Capítulo V: Diplomacia y comercio	
Escoger a tus aliados y tus enemigos	44
Partidas de equipos	45
Dar tributos a otros jugadores	46
Comercio	46
Capítulo VI: Edificios	
Edificios económicos	48
Edificios militares	54
Capítulo VII: Unidades	
Infantería	59
Arqueros	66
Caballería	73
Armas de asedio	78
Barcos	82
Otras unidades	87
Capítulo VIII: Tecnologías	
Tecnologías de edificios	90
Tecnologías de economía y comercio	92
Tecnologías de la infantería	98
Tecnologías de unidades de proyectiles y de asedio	100
Tecnologías de caballería	103
Tecnologías de los monjes	104
Tecnologías de barcos	106
Apéndice	
Atributos de edificios	107
Atributos de unidades	108
Costes y beneficios de la tecnología	110
Árboles de tecnología por civilización	112
Índice	138

Capítulo I



Introducción

Age of Empires® II: The Age of Kings™ es un juego de combate donde podrás crear tu propio imperio en la Edad Media. Controlarás una de 13 civilizaciones y deberás crear un poderoso imperio para dominar al resto de civilizaciones antes de que ellas te dominen a ti.

¿Qué novedades presenta Age of Empires II?

Age of Empires II: Age of Empires II presenta las siguientes novedades:

- ⊗ **13 civilizaciones nuevas** — cada una de ellas con una unidad única y bonificaciones de equipo.
- ⊗ **Nuevas unidades** — incluidos reyes, héroes, aldeanos, caballeros, cañones y buques de demolición.
- ⊗ **Nuevos edificios** — incluso magníficos castillos y puertas que se abren y cierran automáticamente para ti y para tus aliados.
- ⊗ **Nuevas tecnologías** — incluye la leva (aumenta la velocidad de creación de unidades militares) y la guardia urbana (aumenta la línea de visión de los edificios).
- ⊗ **Formaciones** — controla completamente el movimiento y actuación de tus ejércitos durante la batalla.
- ⊗ **Nuevas campañas multimedia** — la música exclusiva y más de 300 obras de arte mejoran el juego cuando sigues a un soldado durante las batallas que podrás librar con William Wallace, Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan y Federico Barbarroja.
- ⊗ **Nuevas formas de comerciar** — comercia con los demás jugadores por tierra; compra y vende tus bienes en el mercado.
- ⊗ **Campaña de aprendizaje** — domina los elementos básicos al ayudar a William Wallace a ascender desde sus humildes comienzos para derrotar a los ingleses.

- ⊗ **Juego regicida** — defiende a tu rey para ganar el juego.
- ⊗ **8 nuevos tipos de mapa** — incluida Arabia, la Selva Negra, Ríos y Aleatorio (en este caso es el sistema quien generará un mapa sorpresa para ti).
- ⊗ **Guarnición** — coloca tus unidades dentro de tus edificios para protegerlas, curarlas y efectuar ataques sorpresa.
- ⊗ **Nuevas características de combate** — ordena a tus unidades militares patrullar, montar guardias o escoltar y escoge su posición de combate.
- ⊗ **Grabación y reproducción de partidas** — vuelve a ver partidas de uno o varios jugadores.
- ⊗ **Encontrar aldeanos inactivos** — localiza automáticamente aldeanos a los que no se les ha asignado una tarea mediante el botón Aldeano inactivo.
- ⊗ **Nuevo árbol de tecnologías en pantalla** — consulta qué hay disponible para tu civilización y qué tecnologías y unidades desarrollaste durante el juego.
- ⊗ **Características multijugador mejoradas** — guarda y restaura tus partidas de varios jugadores; bloquea la velocidad de juego para todos los jugadores; bloquea los equipos, para que los jugadores no puedan cambiar las alianzas durante el juego; señala aliados.
- ⊗ **Puntos de reunión** — las nuevas unidades irán directamente al punto que tú decidas o se reunirán en un edificio.
- ⊗ **Interfaz mejorada** — las unidades que quedan detrás de los árboles o edificios son perfectamente visibles; el minimapa dispone de tres modos de uso: normal, de combate y de recursos; interfaz de conversación expandida; la Ayuda está integrada en el juego.
- ⊗ **Perfiles de usuario** — personaliza las opciones y las teclas de acceso rápido y después guárdalas para tus próximas partidas.
- ⊗ **Enciclopedia en pantalla** — la historia por extenso de 13 civilizaciones medievales, antecedentes de la Edad Media, ejércitos, armas y el arte de la guerra.



Cómo jugar

La manera más fácil de familiarizarte con Age of Empires II es comenzar con la campaña de aprendizaje de William Wallace. Dominarás los elementos básicos del juego y aprenderás algunas de las nuevas características de Age of Empires II.



Para comenzar la campaña de aprendizaje

En el menú principal, haz clic en **Aprende a jugar**.

Si eres un jugador nuevo, haz clic en **Marchar y luchar** y, después, juega en cada uno de los escenarios en el orden marcado. Si ya conoces Age of Empires, puede que prefieras empezar a jugar con **Forjar una alianza** y **La Batalla de Falkirk**, donde encontrarás información acerca de las nuevas características de Age of Empires II.

Introducción a los conceptos básicos

En Age of Empires II: The Age of Kings, estás al mando de una de 13 civilizaciones medievales. Cada una de ellas tiene sus puntos débiles y sus puntos fuertes, que deberás aprovechar para poder ganar. Por ejemplo, los bizantinos construyen grandes fortificaciones y son una buena civilización defensiva. Para más información sobre la elección de una civilización, consulta el capítulo II.

Comenzar una partida

Las partidas de mapa aleatorio son las más comunes en Age of Empires II. Cada partida es distinta, ya que el mapa nunca es el mismo



Para comenzar una partida de mapa aleatorio de un solo jugador

En el menú principal haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Mapa aleatorio** y elige después la configuración de la partida. Si necesitas ayuda para elegir la configuración para Mapa aleatorio, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha.



Normalmente, en una partida de mapa aleatorio, comienzas en la Alta edad media con un centro urbano, unos pocos aldeanos y una unidad de caballería de exploración. Tu objetivo es crear un poderoso imperio capaz de conquistar las civilizaciones enemigas. Solo podrás ver una pequeña parte del mapa; el resto aparecerá en negro. No sabrás en qué parte del mapa están tus contrincantes. Para mejorar tu civilización puedes recolectar los recursos naturales disponibles, construir edificios, crear un ejército, desarrollar nuevas tecnologías y avanzar desde la Alta Edad Media hasta la Edad Imperial pasando por la Edad Feudal y la Edad de los Castillos.

Lo primero que debes hacer es explorar el mapa en busca de alimentos y madera. Puedes explorar el mapa si haces que los aldeanos y la caballería de exploración se muevan por las zonas del mapa que todavía estén negras.



Para mover cualquier unidad

Haz clic en ella y, después, haz clic con el botón secundario en cualquier ubicación del mapa o en el minimapa de la esquina inferior derecha.



Almacenar recursos

Mientras mueves a los aldeanos y a la caballería de exploración, descubrirás fuentes de alimentación (arbustos de forraje, ovejas, ciervos, peces, jabalíes; cuidado, los jabalíes pueden atacarte), madera (árboles), piedra (canteras de piedra) y oro (minas de oro). Tus aldeanos recogerán estos recursos para que puedas sufragar los adelantos de tu civilización. Para obtener más información sobre la manera de recoger recursos, consulta el capítulo III.



Para recoger los recursos

Haz clic en un aldeano y después haz clic con el botón secundario en el arbusto de forraje, árbol, cantera de piedra o mina de oro.

El aldeano recogerá recursos y los llevará al centro urbano, donde los depositará en tus reservas (la cantidad se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla).



Crear nuevos aldeanos

Los aldeanos son de vital importancia al principio de una partida. Cuanto más aldeanos recojan recursos, más crecerán tus reservas, con lo que tardarás menos en crear una poderosa civilización.



Para crear un aldeano

Haz clic en Centro urbano y después en el botón **Crear aldeano**.

Después de unos pocos segundos, un aldeano aparecerá al lado de tu centro urbano. Ahora puedes hacer que recoja los recursos que necesites.

Mantener a la población

A medida que tu población crezca, deberás ir construyendo más y más casas. Cada casa tiene capacidad para 5 unidades. El centro urbano también tiene capacidad para 5 unidades. Un castillo tienen capacidad para 20 unidades. Para ampliar tu población con la creación de nuevos aldeanos, unidades militares o barcos deberás tener suficientes casas donde viva la población. El indicador de población (esquina superior izquierda de la pantalla) muestra tu población actual en relación con las casas (población actual/admisible). Para obtener más información, consulta el capítulo 3.

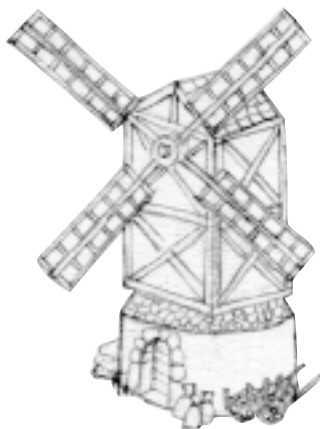


Para construir una casa

Haz clic en un aldeano, haz clic en **Edificios**, luego en **Construir casa** y, después, en una ubicación del mapa. Si el edificio parpadea y es de color rojo, no se puede construir ahí. Prueba en otro sitio.

Construir edificios

Los aldeanos pueden depositar los recursos en el centro urbano, molino, campamento maderero y campamento minero. Al construir estos edificios cerca de los recursos, disminuye la distancia que tienen que andar los aldeanos y las reservas crecerán con mayor rapidez.



Para construir un molino

Haz clic en un aldeano, haz clic en el botón **Edificios**, luego en **Construir molino** y, después, en una ubicación cercana a un arbusto de forraje. Si el edificio parpadea y es de color rojo, no se puede construir ahí. Prueba en otro sitio.

Para que los aldeanos construyan otros edificios, se siguen los mismos pasos. Para obtener más información acerca de la construcción de edificios, consulta el capítulo III.

Explorar

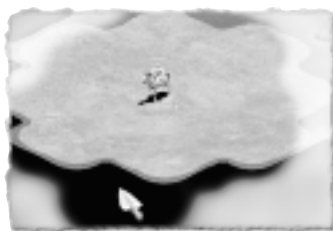
Mientras tus aldeanos recogen los recursos, puedes utilizar la caballería de exploración para explorar el mapa. La caballería de exploración es ideal para explorar porque tiene mayor alcance de visión y más velocidad que los aldeanos. Busca recursos lejanos, bosques, ciudades enemigas y acantilados (que podrás utilizar como protección). Los edificios enemigos no están visibles hasta que exploras el área del mapa donde se encuentran. Ten cuidado con los lobos: pueden atacarte y no sirven como alimento.



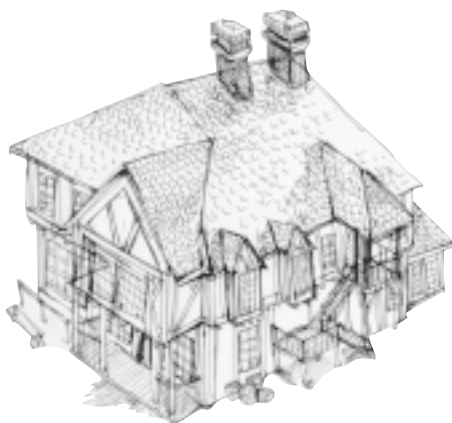
Para explorar el área negra del mapa

Haz clic en tu caballería de exploración y después, con el botón secundario, en una ubicación del mapa o del minimapa situado en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Tu caballería de exploración irá a la zona indicada y aparecerá la zona del mapa por la que pase.



Cuando una unidad tuya abandona una zona del mapa, una neblina semitransparente aparece en la zona explorada. La neblina de guerra permanecerá hasta que otra unidad vuelva a ella. Por ejemplo, si tu unidad de caballería de exploración descubre un edificio enemigo mientras explora y después abandona el área, la neblina de guerra mostrará ese edificio allí (en su estado actual) hasta que otra de tus unidades regrese a ese punto (incluso aunque entre tanto ese edificio haya sido mejorado o destruido). Entonces, la neblina de guerra desaparece y esta parte del mapa se muestra completamente. Para obtener más información acerca del reconocimiento y el terreno, consulta el capítulo IV.



Crear un ejército

Para poder construir un ejército, has de construir un cuartel.



Para construir un cuartel

Haz clic en un aldeano, haz clic en **Edificios militares**, luego en el botón **Construir Cuarteles** y, después, en una ubicación del mapa.

Una vez construido el cuartel, ya puedes crear tus unidades militares. Las primeras unidades de infantería que puedes crear son las unidades de milicia.



Para crear una unidad de milicia

Haz clic en el cuartel y, después, en el botón **Crear milicia**.

Transcurridos unos segundos, la unidad de milicia aparecerá al lado de tu cuartel. Cuando avances a la Edad Feudal, podrás hacer progresar tus unidades de milicia y construir un establo o una galería de tiro con arco para, así, poder crear otros tipos de unidades militares. Para obtener más información acerca de las tácticas militares, consulta el capítulo IV.



Avanzar a otras edades

Hay cuatro edades: Alta Edad Media, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial. Según avances a través de las edades, podrás crear nuevos tipos de edificios y unidades militares más poderosas y desarrollar nuevas e interesantes tecnologías. Una vez tengas 500 unidades de alimento y hayas construido dos tipos de edificios de la Alta Edad Media (molino, cuarteles, campamento maderero, campamento minero o muelle, pero sin incluir casas ni tu centro urbano), podrás avanzar a la Edad Feudal.



Para avanzar a la Edad Feudal

Una vez construidos los edificios requeridos y si dispones de los alimentos necesarios, haz clic en Centro urbano y vuelve a hacer clic en **Avanzar a la Edad Feudal**.

Después de varios segundos, los edificios construidos cambiarán de aspecto y parecerán edificios de la Edad Feudal. Si haces clic en un aldeano, puedes comprobar que ahora hay nuevos edificios disponibles en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Para obtener más información acerca del avance a otras edades, consulta el capítulo III.

Mejorar las unidades y desarrollar las tecnologías

Una vez en la Edad Feudal, puedes crear diferentes unidades militares y mejorar las existentes, para convertirlas en unidades militares más poderosas. También puedes desarrollar nuevas tecnologías.



Para mejorar tu milicia a hombres de armas, más poderosos

Haz clic en el cuartel y, después, en el botón **Mejorar a hombre de armas**.

Después de unos segundos, todas tus milicias se habrán convertido en poderosos hombres de armas. Ahora, en el botón donde ponía Crear milicia pondrá Crear hombre de armas.



Para desarrollar tecnologías

Haz clic en un edificio en el que se pueda desarrollar (por ejemplo en Herrería) y vuelve a hacer clic en la tecnología que desees desarrollar (por ejemplo **Desarrollar Armadura de láminas**).

Para obtener más información acerca de la actualización de unidades y el desarrollo de tecnologías, consulta los capítulos VII y VIII.



El combate

Cuando tengas creado un ejército y localizados a tus enemigos, te puedes preparar para la batalla. Las unidades militares combaten en tierra firme. Los barcos de guerra lo hacen en el mar y con unidades de tierra.



Para atacar al enemigo

Haz clic en una de tus unidades militares (o bien, arrastra el puntero por los alrededores de múltiples unidades) y después haz clic con el botón secundario en la unidad militar o edificio que desees atacar.

Puedes crear monjes para curar a tus soldados heridos y convertir soldados y edificios enemigos para poder controlarlos, tal y como se explica en el capítulo IV. Tus aldeanos pueden reparar los edificios, los barcos y las armas de asedio dañadas, tal y como se explica en el capítulo III. Para obtener más información acerca de las tácticas militares, consulta el capítulo IV.



Ganar una partida

En un juego con mapa aleatorio, puedes ganar si destruyes todas las unidades militares y edificios del enemigo, controlas todas las reliquias por un período de tiempo o construyes una maravilla que resista el tiempo necesario. Estas son las condiciones de victoria estándar. El primer jugador que logre una de ellas será el ganador del juego. Para más información acerca de cómo ganar, consulta el capítulo II.

Consejos para principiantes

Si nunca has jugado a Age of Empires II, aquí tienes unos consejos para un juego con mapa aleatorio. En él, empiezas en la Alta Edad Media con algunos aldeanos y has de construir una gran civilización.

- ⊕ Al principio, concéntrate en recoger alimentos y madera. Úsalos para crear nuevos aldeanos y construir casas en las que vivan. Pon a los aldeanos nuevos a trabajar en la recogida de más alimentos y madera. Para empezar, recoge suficiente madera como para construir algunas casas y los dos edificios necesarios para avanzar a la Edad Feudal.
- ⊕ Recoge alimentos de los arbustos de forraje que encuentres cerca de tu ciudad. Construye un molino cerca de los arbustos de forraje para que recojan la comida más rápidamente. De la misma forma, construye tus campamentos madereros cerca de un bosque y los campamentos mineros cerca las minas de oro y las canteras de piedra.
- ⊕ Construye un molino y unos cuarteles. Necesitas construir dos edificios para poder avanzar a la Edad Feudal y los cuarteles son necesarios para construir otros edificios importantes en edades más avanzadas.
- ⊕ Cuando una oveja entre en tu línea de visión, haz clic en un aldeano y después haz clic con el botón secundario en la oveja. El aldeano la traerá cerca de tu molino o centro urbano antes de sacrificarla para conseguir comida. También puedes hacer clic en una de las ovejas y luego, con el botón secundario, en el centro urbano o en el molino para que la oveja quede cerca de los depósitos de alimentos.
- ⊕ Crea múltiples aldeanos (al menos de 10 a 15 en la Alta Edad Media).
- ⊕ Manda a la caballería de exploración en busca de nuevos recursos, ciudades enemigas y lugares estratégicos donde construir torres y murallas. Intenta descubrir la mayor parte del mapa posible para saber lo que hacen tus enemigos.
- ⊕ Aguarda a la Edad Feudal para recoger oro y piedras, y sigue recogiendo madera.
- ⊕ En la Edad Feudal construye múltiples granjas. Construye las granjas lo más cerca posible tanto las unas de las otras como del molino o el centro urbano. Esto aumentará el rendimiento de las granjas, los aldeanos tendrán que recorrer menos espacio para depositar los alimentos y, además, cuando una granja quede en estado de barbecho te será más fácil localizarla y volverla a construir.
- ⊕ Haz clic en **Aldeano inactivo** (junto al minimapa, en la parte inferior derecha de la pantalla) o presiona la tecla PUNTO (.) para encontrar a los aldeanos que no estén ocupados.
- ⊕ Presiona la tecla COMA (,) para encontrar las unidades militares inactivas.
- ⊕ Ataque en números.
- ⊕ Mejora la armadura y fuerza de ataque de tus unidades militares en la herrería, edificio que podrás construir a partir de la Edad Feudal.
- ⊕ Si te atacan, haz sonar la campana de la ciudad en el centro urbano para que tus aldeanos se refugien y queden a salvo.
- ⊕ Observa cómo juega el equipo para aprender distintas estrategias. Para observar al jugador del sistema, selecciona **Todo visible** en la lista **Mostrar mapa** que aparece bajo **Configuración de la partida** en la pantalla de mapa aleatorio de un solo jugador. Después, cuando comiences el juego, podrás ver cómo el sistema construye sus civilizaciones.
- ⊕ Construye murallas y torres para proteger tu ciudad de los ataques enemigos. Busca en el mapa áreas que sean fáciles de amurallar (entre bosques o a través de vados).

Opciones y teclas de acceso rápido

Puedes subir o bajar el volumen de la música y de los efectos sonoros, cambiar la velocidad de desplazamiento, el tamaño de la pantalla, la interfaz del *mouse* (ratón) y las teclas de acceso rápido para que queden tal y como tú prefieras. Puedes cambiar, agregar o eliminar el nombre de un jugador. Cualquier modificación que efectúes, se guardará con tu nombre de jugador, de tal manera que cuando empieces un juego, éste estará configurado “a tu medida”. Para obtener una lista de algunas de las teclas de acceso rápido predeterminadas, consulta la parte posterior del manual.



Para personalizar las opciones del juego

Antes de empezar el juego, en el menú principal haz clic en **Opciones**. Si necesitas ayuda para cambiar las opciones, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha.

—o bien—

Mientras juegas, haz clic en el botón **Menú** (situado en la esquina superior derecha) y vuelve a hacer clic en **Opciones**.



Guardar y salir

Para obtener información acerca de la manera de guardar y restaurar partidas de múltiples jugadores, consulta el capítulo II.



Para guardar una partida de un solo jugador

Haz clic en el botón **Menú** en la esquina superior derecha de la pantalla, después en **Guardar** y escribe un nombre para la partida o selecciona la partida que vas a guardar.

Las partidas se guardan en la carpeta Savegame del directorio donde está instalado Age of Empires II.



Para salir de una partida

Haz clic en el botón **Menú** en la parte superior derecha de la pantalla y después en **Salir de la partida actual**.

Capítulo II



Configurar una partida

Tipos de partida

Quando estés a gusto con los aspectos básicos de Age of Empires II, puedes jugar a cualquiera de los siguientes tipos de partida. Muchos jugadores comienzan con las campañas y después juegan una partida de uno o varios jugadores en mapa aleatorio. En una partida de un jugador, compites contra los jugadores controlados por el sistema. En una partida para varios jugadores, compites contra otros jugadores humanos a través de una red local o de Internet.

Partida de campaña

Únete a Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino o Federico Barbarroja en una serie de situaciones con base histórica. Debes ganar cada partida para poder avanzar a la siguiente de la campaña.



Para jugar una campaña

En el menú principal haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Campañas** y, después, en el nombre de la campaña a la que quieres jugar.

Si estás aprendiendo a jugar a Age of Empires II, quizás quieras empezar con la campaña de aprendizaje de William Wallace. En el menú principal, haz clic en **Aprende a jugar**.

Partida de mapa aleatorio

En una partida de mapa aleatorio, juegas siempre una partida diferente, pues el mapa nunca es el mismo. Puedes usar la configuración estándar del juego o elegir tu propia configuración, incluidos el número de jugadores, civilizaciones, tipo y tamaño del mapa, límite de población, cantidad de recursos iniciales, edad en la que se comienza y la condición de victoria.



Para comenzar una partida de un solo jugador en mapa aleatorio

En el menú principal haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Mapa aleatorio** y elige después la configuración de la partida. Si necesitas ayuda para elegir la configuración, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha.

Para jugar una partida de mapa aleatorio para varios jugadores, consulta “Partidas de varios jugadores” en este capítulo.

Partida regicida

En una partida regicida, tu rey debe ser el último superviviente. Si matan a tu rey, te eliminan de la partida. Todos los jugadores comienzan a jugar con un rey, un centro urbano, un castillo y varios aldeanos. Tu rey tiene pocos puntos de resistencia y no ataca, por lo que debes mantenerlo bien protegido. No puedes crear un rey nuevo y un rey sólo está disponible en una partida regicida.

En una partida regicida, la tecnología de espionaje (en el castillo) se llama traición y trabaja en una única dirección (para conocer las ventajas normales de los espías, consulta el capítulo VIII). Cada vez que desarrollas la traición en una partida regicida, una señal indica dónde está el rey enemigo y oyes un sonido que te lo notifica. La ubicación se revela temporalmente, por lo que para hacer un seguimiento de la ubicación de un rey puedes necesitar desarrollar la traición múltiples veces. En una partida regicida, hay costos de tecnología cada vez que desarrollas traición.



Para comenzar una partida regicida de un solo jugador

En el menú principal haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Regicida** y elige después la configuración de la partida. Si necesitas ayuda para elegir esta configuración, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha.

Para jugar una partida regicida para varios jugadores, consulta “Partidas de varios jugadores” en este capítulo.

Partida de combate total

En un combate total, todos los jugadores comienzan la partida con grandes reservas de madera, comida, oro y piedra; y, entonces, luchan a muerte.



Para jugar una partida de combate total

En el menú principal haz clic en **Un jugador**, haz clic en **Combate total** y elige después la configuración de la partida. Si necesitas ayuda para elegir esta configuración, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha.

Para jugar una partida para varios jugadores de combate total, consulta “Partidas para varios jugadores” en este capítulo.

Escenarios y campañas personalizadas

Un escenario o campaña personalizado es una partida o una serie de partidas relacionadas creadas por ti o por tus amigos. Para obtener información acerca de los escenarios personalizados, consulta “Crear escenarios y campañas personalizadas” en este capítulo.



Para jugar en un escenario personalizado o una campaña personalizada

En el menú principal haz clic en **Un jugador** y, después, en **Escenario personalizado** o **Campaña personalizada**.

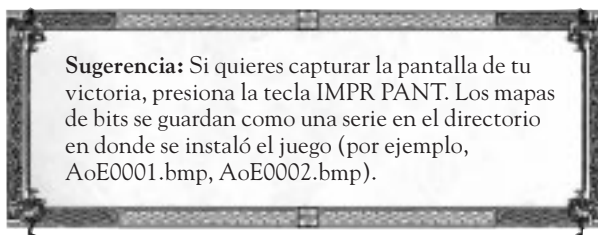
Grabación y reproducción de partidas

Puedes grabar partidas para uno y para varios jugadores, para observarlas más tarde.

Para grabar y reproducir tus partidas

- 1 Antes de empezar una partida, selecciona **Grabar partida** en la pantalla de configuración previa a la partida.
- 2 Juega una partida tal como lo harías normalmente. La partida se guarda automáticamente con un nombre genérico y contiene la fecha y la hora a las que se jugó.
- 3 Para ver una partida grabada, haz clic en el menú principal en **Partida guardada**. Selecciona la partida que quieres ver en la lista **Selecciona la partida guardada**.

Puedes usar los controles de la esquina inferior izquierda para determinar el punto de vista del jugador y para reproducir la partida en un ciclo de demostración. También puedes elegir rebobinar, pausa y avance rápido.



Elegir una civilización

Al jugar una partida de mapa aleatorio, regicida o combate total, puedes seleccionar con cual de las 13 grandes civilizaciones medievales quieres luchar o conducir a la gloria. Cada civilización tiene habilidades particulares, una unidad militar única que puede crearse al comenzar la Edad de los Castillos, una bonificación especial que se aplica durante las partidas de equipo y acceso a ciertas unidades y tecnologías.

Puedes elegir tu civilización y las civilizaciones de tus oponentes controlados por el sistema. Al elegir una civilización, considera el tipo de mapa, las condiciones de victoria y los puntos débiles y fuertes de tus oponentes. Para obtener más información acerca de las capacidades de cada civilización, consulta el desplegable que se suministra con el juego y los árboles de tecnologías en el apéndice o en el juego. También puedes elegir una civilización aleatoria, para dejar al sistema elegir por ti tu civilización y las civilizaciones de todos los demás jugadores.

La misma civilización puede ser elegida por más de un jugador. En una partida cooperativa de varios jugadores, dos o más de ellos pueden elegir el mismo número de jugador y compartir el control de una sola civilización.

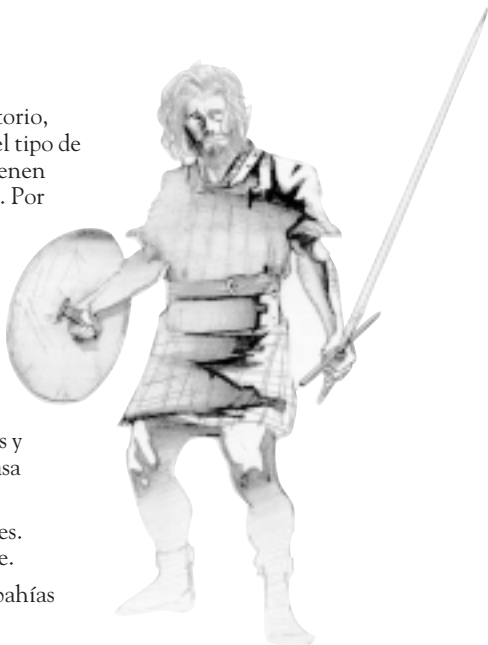
Las bonificaciones de equipo se aplican a todos los miembros del equipo y se calculan después de que comience la partida. Si un miembro de un equipo cambia de equipo o le eliminan de la partida, las bonificaciones de equipo del comienzo de la partida siguen teniendo efecto.

Elegir un mapa

Antes de comenzar una partida de mapa aleatorio, regicida o combate total, puedes seleccionar el tipo de mapa que vas a usar. Algunas civilizaciones tienen ventajas al combatir en ciertos tipos de mapa. Por ejemplo, los vikingos destacan en las guerras navales y tienen ventaja en mapas con grandes extensiones de agua.

Si el tipo de mapa se establece aleatoriamente, el tipo de mapa lo elegirá el sistema (se exceptúan el lago de cráter, la fiebre del oro, la selva negra o la fortaleza).

- ⊗ **Arabia** — desierto árido con elevaciones y precipicios estratégicos, aunque con escasa vegetación y agua.
- ⊗ **Archipiélago** — un grupo de islas grandes. Es posible que no seas el único habitante.
- ⊗ **Báltico** — un océano con penínsulas y bahías resguardadas.
- ⊗ **Selva negra** — islas de hierba en un mar de árboles. Sigue los caminos a través del bosque para encontrar a tus aliados y enemigos.
- ⊗ **Costa** — donde la tierra se encuentra con el océano hay gran cantidad de agua y tierra para batallas por tierra o por mar.
- ⊗ **Continental** — un gran cuerpo de tierra rodeado por el mar; los ríos pueden separar a los jugadores y a los equipos.
- ⊗ **Lago de cráter** — (sólo para partidas de varios jugadores). Una isla en la que abunda el oro en centro de un lago. Las abruptas elevaciones y la falta de árboles dificultan la construcción.
- ⊗ **Fortaleza** — una ciudad amurallada con puertas y todos los edificios que necesitas construir para aumentar tus fuerzas rápidamente.
- ⊗ **Fiebre del oro** — todo un montón de oro y unos cuantos lobos en medio de un desierto.
- ⊗ **Tierras altas** — lejos del océano y muy arboladas, pero con muchos espacios abiertos para maniobras.
- ⊗ **Islas** — cada jugador comienza solo en una isla; las islas deshabitadas pueden ser ricas en recursos, luego debes estar preparado para dominar el mar.
- ⊗ **Mediterráneo** — un mar interior rodeado por tierra; suena engañosamente pacífico.
- ⊗ **Migración** — (sólo en partidas para varios jugadores) En una pequeña isla no puedes mantenerte más tiempo, por lo que debes ir al continente, donde la lucha es feroz.
- ⊗ **Ríos** — tierras bajas y pantanosas llenas de bajíos; los ríos separan a los jugadores.
- ⊗ **Islas de equipo** — una isla habitada por ti y tus aliados, mientras otra está habitada por tus enemigos. Las islas no están conectadas por bajíos, por tanto, ten cuidado con los barcos de transporte enemigos.



Cómo ganar

Cómo ganar una partida depende de las condiciones de victoria. Al jugar una partida de mapa aleatorio o de combate a muerte, puedes elegir la condición de victoria antes de comenzar la partida. Al jugar cualquier otro tipo de partida, ganarás si alcanzas el objetivo o los objetivos mostrados al comienzo de aquella, que también pueden incluir la condición o condiciones de victoria requeridas para ganar la partida. Para mostrar de nuevo los objetivos durante una partida, haz clic en el botón **Objetivos** situado en la parte superior de la pantalla.

Victoria estándar

Puedes ganar cualquier partida de mapa aleatorio o combate total si eres el primer jugador o equipo que derrota a sus enemigos en conquista militar, controla todas las reliquias o construye una maravilla. Tú y tus oponentes no tenéis porqué perseguir la misma condición de victoria. Por ejemplo, puedes intentar ganar por conquista, mientras que tus oponentes intentan construir una maravilla para ganar.

⊕ Victoria por conquista

El primer jugador (o equipo) que derrote a todos los oponentes gana. Para derrotar a un jugador, debes destruir todas las unidades y edificios salvo los siguientes: torres, murallas, puertas, reliquias, pesqueros, trampas para peces, barcos de transporte, urcas mercantes, carretas de mercancías, granjas y ovejas.

⊕ Victoria por construir una maravilla

Gana el primer jugador que construya una maravilla que se mantenga durante el periodo de tiempo requerido. Para poder construir una maravilla, debes avanzar a la Edad Imperial y reunir muchos recursos. Cuando una civilización comienza a construir una maravilla, se le comunica a las otras civilizaciones y se muestra su ubicación en el minimapa situado en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando se completa la maravilla, se le notifica a todas las civilizaciones y aparece un reloj de cuenta atrás en la esquina superior derecha de la pantalla. El color del reloj indica a qué civilización pertenece la maravilla. Si una maravilla se destruye antes del periodo de tiempo requerido, la cuenta atrás termina. El tamaño del mapa determina cuánto tiempo debe mantenerse en pie una maravilla para ganar la partida.

⊕ Victoria por controlar las reliquias

Gana el primer jugador o equipo que controle todas las reliquias durante el periodo de tiempo requerido. Las reliquias son objetos especiales (parecidos a trofeos) que están situados aleatoriamente en el mapa. Hay múltiples reliquias en un mapa. Sólo las puede trasladar un monje (consulta el capítulo IV) y deben estar defendidas dentro de un monasterio para que sean controladas por tu civilización. Las reliquias no se pueden destruir. Por ejemplo, si un barco de transporte se hunde y uno de los monjes a bordo lleva una reliquia, ésta aparecerá en una orilla cercana. Cuando una civilización tiene todas las reliquias, se le notifica a todas las civilizaciones y aparecerá un reloj de cuenta atrás en la esquina superior derecha de la pantalla. El color del reloj indica qué civilización controla las reliquias. La primera civilización que controle todas las reliquias durante el periodo de tiempo requerido (hasta que el reloj alcance el cero), gana la partida. Si cualquier reliquia cambia de propietario antes de que pase el periodo de tiempo requerido, la cuenta atrás termina. El tamaño del mapa determina cuanto tiempo debes controlar las reliquias para ganar la partida.

Otras condiciones de victoria

Si no quieres jugar según las condiciones de victoria estándar (conquista, construcción de maravilla o victoria por controlar reliquias), puedes elegir una de las siguientes condiciones de victoria alternativas antes de comenzar una partida.



Victoria por tiempo

Gana el jugador o el equipo que tiene más puntos cuando expira el tiempo del cronómetro. También puedes ganar por conquista militar, con independencia del tiempo restante. Cuando seleccionas esta condición de victoria, tu eliges el límite de tiempo. Aparecerá un reloj de cuenta atrás en la esquina superior derecha de la pantalla. Cuando el reloj alcanza el cero, la partida termina y gana el jugador (o equipo) con la mayor puntuación. La puntuación de un equipo es el promedio de las puntuaciones de todos los miembros del equipo.



Para mostrar la puntuación

Haz clic en el botón **Comandos avanzados**, situado cerca del minimapa, en la esquina inferior derecha de la pantalla, y después en el botón **Estadísticas**, encima y a la izquierda.

El botón Estadísticas muestra información diferente, dependiendo del modo de minimapa que hayas seleccionado. Si tienes seleccionado el modo de minimapa normal, aparecerá la puntuación de cada jugador. Si tienes seleccionados los modos de combate o de recursos, aparece diferente información. Para aprender más acerca de los diferentes modos de minimapa, mantén el puntero de tu mouse (ratón) sobre los botones del minimapa para mostrar información en la esquina inferior izquierda.

Victoria por puntuación

Gana el primer jugador o equipo que consigue los puntos requeridos. Los jugadores ganan puntos por diferentes logros, como se explica abajo en los cálculos de puntuación. También puedes ganar por conquista militar con independencia de la puntuación. Cuando seleccionas esta condición de victoria, tú eliges la puntuación. La puntuación de un equipo es el promedio de las puntuaciones de todos los miembros del equipo.

La puntuación se calcula como sigue. La pantalla **Logros**, que aparece después de la partida, proporciona los detalles de lo que has conseguido.

- ⊕ Recursos en reserva = 1/10 puntos por unidad — por ejemplo, cada vez que un aldeano deposita 10 unidades de alimento en tus reservas, recibes 1 punto. La recepción de un tributo de 500 unidades de oro vale 50 puntos, etc. El jugador que envía el tributo pierde el valor en puntos de esos recursos.
- ⊕ Construir edificios, crear unidades y desarrollar tecnologías duplica el valor de los puntos de los recursos — Por ejemplo, recoger 30 unidades de madera proporciona 3 puntos, pero construir una casa (que cuesta 30 unidades de madera) proporciona 6 puntos. Así, desarrollar una tecnología que cuesta 50 unidades de alimento y 10 de oro proporciona 12 puntos. Los recursos que se usan para construir o desarrollar se restan de tu puntuación, por tanto los 12 puntos del ejemplo sólo producen un aumento neto de 6 puntos en la puntuación.
- ⊕ El valor de cualquier unidad matada o convertida se agrega a la puntuación del jugador que la mata y se resta de la puntuación del jugador al que pertenece dicha unidad — Por ejemplo, si crear una unidad cuesta 50 unidades de comida (5 puntos), vale 10 puntos después de crearla. Si matas o conviertes una unidad, se suman 10 puntos a tu puntuación y se restan 10 puntos de la puntuación de tu oponente.
- ⊕ Cada 1 % explorado del mapa equivale a 10 puntos.

Partidas para varios jugadores

En una partida para varios jugadores, juegas con o contra oponentes conectados por red, Internet, un módem o una conexión serie. Por medio de una red o de Internet se pueden conectar hasta ocho jugadores. Dos jugadores pueden conectarse a una partida a través de un módem o una conexión serie.



Crear una partida para varios jugadores o unirse a ella

Puedes crear una partida a la que pueden unirse otros jugadores. El jugador con el sistema más rápido debería crear la partida.

Para jugar una partida para varios jugadores o unirse a ella

- 1 Si te conectas a través de una red o Internet, establece tu conexión antes de iniciar Age of Empires II.
Si utilizas Zone para conectarte mediante Internet, consulta “Jugar a Age of Empires II en MSN Gaming Zone” en este capítulo.
- 2 Haz clic en **Multijugador** en el menú principal.
- 3 Selecciona tu tipo de conexión. La lista de tipos de conexión depende del hardware, del software y de los servicios que estás usando. Si estás en una red y no sabes qué protocolo usa, consulta a tu administrador de red. Las conexiones más habituales son:
 - ⊕ **Conexión IPX para DirectPlay** — conecta mediante una red que utiliza el protocolo IPX.
 - ⊕ **Conexión TCP/IP a Internet para DirectPlay** — conecta mediante Internet o una red que usa el protocolo TCP/IP.
 - ⊕ **Conexión TCP/IP a la red local (LAN)** — conecta mediante una red que usa el protocolo TCP/IP. Si eliges este tipo de conexión, las partidas aparecen automáticamente en la lista de partidas sin hacer clic en el botón **Mostrar partidas**.
 - ⊕ **Conexión por módem para DirectPlay** — conecta dos equipos mediante un módem 28800 Kbps (o más rápido).
 - ⊕ **Conexión serie para DirectPlay** — conecta dos sistemas mediante un cable de conexión directa.
- 4 Para unirse a una partida, haz clic en el botón **Mostrar partidas**, después en la partida a la que deseas unirse y haz clic en el botón **Unirse**. Sólo aparecen en la lista de partidas aquellas que se han creado con la versión de Age of Empires que estás usando. Por ejemplo, si utilizas Age of Empires II, la lista de partidas no mostrará las que se crearon con Age of Empires o El Auge de Roma: Expansión. Además, las partidas deben pertenecer a la misma versión; si un jugador utiliza una revisión de una versión, deben tenerla todos los jugadores.

—o bien—

Para crear una partida, haz clic en el botón **Crear**. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para el tipo de conexión que estás usando. Selecciona la configuración del juego. Si necesitas ayuda para elegir la configuración, mantén el puntero de tu mouse (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la esquina inferior derecha. Para acordar la configuración del juego con los otros jugadores, escribe en la casilla **Conversar** y presiona ENTRAR para enviar el mensaje.

- 5 Al unírte a una partida, puedes seleccionar tu **Civilización, Jugador y Equipo**.
—o bien—

Si eres el creador de la partida, puedes seleccionar todas la opciones de configuración:

- ⊕ **Nombre** — muestra los nombres del jugador. Si creas una partida, cierra alguna de las posiciones de la lista **Nombre** para limitar la partida a menos de 8 jugadores. Al cerrar una posición ocupada por un jugador, se le expulsa de la partida. Al seleccionar **Sistema** permites que los oponentes del sistema participen en la partida.
- ⊕ **Civilización** — muestra la civilización de cada jugador. Cada civilización tiene sus propias habilidades y puede desarrollar diferentes tecnologías. Para obtener más información acerca de los atributos de cada civilización, consulta el desplegable que se suministra con el juego o los árboles de tecnologías en el apéndice o en el juego. La misma civilización puede ser elegida por más de un jugador.
- ⊕ **Jugador** — muestra la posición de comienzo en el mapa y el color de la civilización. Para cambiar la configuración, haz clic en el número del jugador. Para jugar una partida cooperativa, dos o más jugadores pueden seleccionar el mismo número de jugador y compartir el control de una única civilización. Cada jugador puede dar ordenes sin restricción (e incluso contradictorias) a todas las unidades.
- ⊕ **Equipo** — muestra los jugadores que quieren empezar la partida como aliados. Puedes seleccionar un equipo haciendo clic en el número de **Equipo**. Un guión (-) en la casilla **Equipo** indica que no formas parte de un equipo. Los jugadores de un mismo equipo establecen automáticamente la postura diplomática como **Aliado** y se selecciona **Victoria aliada**. Si deseas que los miembros de un equipo no puedan dejar de ser aliados, activa la casilla **Bloquear equipos** (en la configuración preliminar a la partida). Además, si está establecida esta opción, sólo puedes pagar tributo a jugadores aliados. Si los equipos no están bloqueados, los jugadores pueden cambiar las alianzas durante la partida si hacen clic en el botón **Diplomacia**, en la esquina superior derecha de la pantalla.



- 6 Cuando estés preparado para comenzar el juego, haz clic en **Estoy listo**.

Todos los jugadores deben hacer clic en **Estoy listo** para que el anfitrión pueda dar comienzo a la partida. Los nombres de los jugadores que están preparados se muestran en verde. Si cambias de opinión antes de comenzar la partida, haz clic en la casilla de verificación de nuevo. La partida no comienza hasta que todos los jugadores están preparados y el creador de la partida la inicia.

Si eres el creador de la partida, haz clic en el botón **Comenzar partida**.

Velocidad de la partida para varios jugadores

Las partidas para varios jugadores se ejecutan tan rápido como lo permita el más lento de los sistemas participantes. Si la partida parece moverse a saltos o la respuesta es lenta mientras juegas, uno o más jugadores pueden tener problemas de latencia o de velocidad de cuadro.

Un icono con una tortuga aparece junto al nombre del jugador con la menor velocidad. (Para ver el icono, habilita los comandos avanzados haciendo clic en el botón **Comandos avanzados activados** de la esquina inferior derecha de la pantalla. Después haz clic en el botón **Estadísticas activadas** para mostrar los nombres de los jugadores.) El jugador puede retirarse del juego o intentar mejorar el rendimiento, como se explica en el archivo Léame del CD de Age of Empires II.

Un punto amarillo o rojo aparece junto al nombre de los jugadores con una conexión lenta a Internet. Un punto amarillo indica una latencia de entre 300 milisegundos y 1 segundo. Un punto rojo indica una latencia mayor que 1 segundo. Si la partida es tan lenta que resulta difícil jugar, puedes guardarla y restaurarla (consulta “Restaurar una partida para varios jugadores guardada”, posteriormente en este capítulo).

Si pierdes tu conexión durante una partida para varios jugadores, no puedes volver a unirte a la partida, pero puedes restaurar una partida guardada.

Guardar una partida para varios jugadores



Para guardar una partida para varios jugadores

Haz clic en el botón **Menú** en la esquina superior derecha de la pantalla, después en **Guardar** y escribe un nombre para la partida o selecciona la partida que vas a guardar.

Las partidas se guardan en la carpeta Savegame del directorio dónde se instaló Age of Empires II.

Restaurar una partida para varios jugadores guardada

Para poder restablecer una partida para varios jugadores guardada, deben estar conectados al menos dos jugadores de equipos opuestos (esto impide hacer trampas). Para restaurar una partida para varios jugadores con jugadores del sistema, el anfitrión original de la partida debe ser el de la partida restaurada.

Para restaurar una partida para varios jugadores

- 1 Si estás conectado mediante Internet, establece la conexión de red antes de comenzar Age of Empires II.
- 2 En el menú principal, haz clic en **Multijugador**.
- 3 Selecciona tu tipo de conexión, como se explica en “Crear una partida para varios jugadores o unirte a ella”.
- 4 Si eres el anfitrión de la partida, haz clic en el botón **Restaurar** y elige la partida guardada que vas a restablecer.
–o bien–
Si te unes a una partida, selecciónala en la lista de partidas.
- 5 Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para el tipo de conexión que estés usando.

Retirarse de una partida para varios jugadores

Cuando te retiras de una partida para varios jugadores, todas las unidades se vuelven visibles en el mapa y puedes observar la partida, pero no puedes emitir ordenes ni conversar con otros jugadores.



Para retirarte de una partida para varios jugadores

Haz clic en el botón **Menú** en la esquina superior derecha de la pantalla y haz clic en **Retirarse**.

Jugar a Age of Empires II en MSN Gaming Zone

- 1 Para descargar el software de Zone en tu sistema, haz doble clic en Mi PC en tu escritorio, haz clic con el botón secundario en la unidad que contiene el CD Age of Empires II y después selecciona **Instalar software de Zone**. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.
- 2 Conecta con tu proveedor de servicios Internet e inicia Microsoft Internet Explorer (versión 3.02 o posterior) o Netscape Navigator (versión 4.0 o posterior).
- 3 Para ir al sitio Web de Zone, haz clic en el botón **Zone** del menú principal de Age of Empires II o ve a <http://www.zone.com>.
- 4 En la página principal de Zone, ve al índice de juegos y haz clic en **Age of Empires II** para empezar una partida en Zone con otros jugadores.

Crear escenarios y campañas personalizadas

Importante: Age of Empires II te permite crear y personalizar tus campañas, escenarios y guiones de jugador del sistema. Puedes compartir estas campañas, escenarios y guiones de jugador del sistema con amigos con el propósito de jugar partidas, pero no puedes vender o hacer otros usos comerciales de las campañas, escenarios y guiones de jugador del sistema. Microsoft se reserva todos los derechos en los editores y archivos.

Crear o modificar escenarios

Puedes crear tus propios escenarios y campañas. Cuando creas un escenario, controlas todos los aspectos de la partida: desde colocar edificios, unidades militares y hierba en el mapa hasta elegir las condiciones de victoria y escribir las sugerencias acerca de cómo ganar.

Para crear o modificar un escenario

- 1 En el menú principal haz clic en **Editor de mapas** y, después, en **Crear escenario** o **Modificar escenario**.
- 2 Haz clic en los botones (**Mapa**, **Terreno**, **Jugadores**, etc.) de la parte superior del Editor de mapas para mostrar la configuración que puedes personalizar y seleccionar después la configuración de tus escenarios.
Si necesitas ayuda para usar el Editor de mapas, mantén el puntero de tu *mouse* (ratón) sobre cualquier elemento de la pantalla y aparecerá la información en la parte inferior del mapa.
- 3 Para guardar tu escenario, haz clic en **Menú** y haz clic en **Guardar** o **Guardar como**.
- 4 Para probar el juego de tu escenario sin abandonar el Editor de mapas, haz clic en **Menú** y después en **Prueba**.
- 5 Para volver al Editor de mapas después de probar tu escenario, haz clic en **Menú** y después en **Salir de la partida actual**.

Crear tus propias campañas

Si creas tus propios escenarios, puedes reunirlos en una campaña para compartirlos con tus amigos. Una campaña es un grupo de escenarios que se juegan en un orden determinado. Cuando creas una campaña, controlas qué escenarios contiene y el orden en el que se juegan. En tus propias campañas, no podrás incluir los componentes multimedia (arte, música, texto) que Age of Empires II incluye entre escenarios y campañas.

Para crear tu propia campaña

- 1 En el menú principal, haz clic en **Editor de mapas** y después en **Editor de campañas**.
- 2 Escribe un nuevo nombre en la casilla **Nombre de archivo de campaña** o selecciona uno de la lista.
- 3 Selecciona un escenario en el cuadro **Escenarios** y haz clic en **Agregar** para incluirlo en la campaña.
El cuadro **Escenarios de campaña** enumera los escenarios de la campaña (en el orden en que se jugarán).
- 4 Para cambiar el orden, haz clic en un escenario del cuadro **Escenarios de campaña** y utiliza los botones **Subir** o **Bajar**.
Para quitar un escenario de la campaña, selecciónalo en el cuadro **Escenarios de campaña** y después haz clic en el botón **Quitar**.
- 5 Para guardar la campaña, haz clic en **Guardar**.

Crear guiones para los jugadores del sistema

Puedes crear tus guiones de jugador del sistema que indican al sistema lo que ha de construir, cómo comportarse, etc. Para obtener más información acerca de cómo hacerlo, consulta Computer Player Strategy Builder Guide (en inglés), en la carpeta Docs del CD de Age of Empires II.



onstruye tu Imperio

Poner a tus aldeanos a trabajar

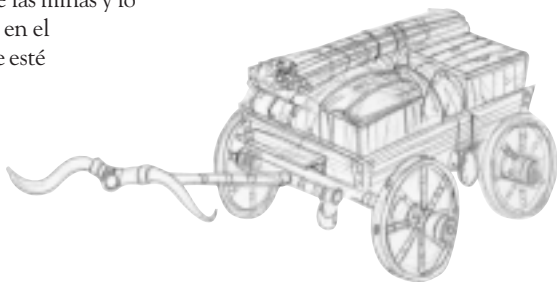
Los aldeanos son inestimables para tu civilización. Su función principal es reunir madera, alimentos, oro y piedra de la tierra, y depositarlos en tus reservas. También construyen edificios y reparan los edificios, los barcos y las armas de asedio dañadas. En un apuro, pueden unirse a un combate. Los pesqueros se consideran a la hora de contar la población, ya que su único propósito es pescar para conseguir alimentos.

Cuanto más aldeanos tengas, más rápido podrás construir tu civilización. Si desarrollas la carretilla (en el centro urbano) tus aldeanos trabajarán más deprisa.

Cuando pones a trabajar a un aldeano, su nombre en el área de estado de la parte inferior de la pantalla indica su tarea actual:

- ⊕ **Granjero** — reúne alimento de las granjas y lo deposita en el centro urbano o el molino. Si desarrollas tecnologías en el molino se incrementará la producción de la granja. Haz clic en un aldeano y después haz clic con el botón secundario en una granja agotada para ordenar al aldeano que la reconstruya automáticamente.
- ⊕ **Pescador** — pesca cerca de la orilla para reunir alimento y lo deposita en el centro urbano o en el molino. Los pesqueros también pescan para conseguir alimentos y los depositan en el muelle.
- ⊕ **Recolector** — reúne alimento de los arbustos de forraje y lo deposita en el centro urbano o en el molino, en lo que esté más cerca.
- ⊕ **Cazador** — mata ciervos y jabalíes (usa más de un aldeano, porque los jabalíes para obtener alimentos y los deposita en el centro urbano o en el molino. Las unidades militares también pueden matar animales, pero no se puede obtener alimento de la carroña.

- ⊕ **Leñador** — corta árboles para obtener madera. La madera se deposita en el centro urbano o en el campamento maderero, en lo que esté más cerca.
- ⊕ **Constructor** — construye edificios. Si asignas muchos aldeanos a la construcción de un edificio, se construirá más rápido.
- ⊕ **Reparador** — repara los edificios, barcos y armas de asedio dañados en combate. Para reparar un edificio, un barco o un arma de asedio, haz clic en un aldeano y después haz clic con el botón secundario en la unidad que debe reparar.
- ⊕ **Pastor** — reúne alimento de las ovejas y lo deposita en el centro urbano o en el molino. Al principio de la partida las ovejas son neutrales (color gris) y no tienen dueño. Tan pronto como una oveja entra en la línea de visión de una unidad, la oveja está bajo el control de ese jugador. Puedes robar ovejas de otro jugador si se adentran en la línea de visión de tu unidad y no hay unidades de otros jugadores cerca de ellas. Una vez te apropias la oveja, puedes llevarla cerca de la ubicación de almacenamiento para obtener alimento de ella. Si asignas a un aldeano para reunir alimento de una oveja, la pastoreará hasta el punto de almacenamiento de alimento y la matará para obtener alimento.
- ⊕ **Mínero de oro** — reúne oro de las minas y lo deposita en el centro urbano o en el campamento minero, en lo que esté más cerca.
- ⊕ **Cantero** — reúne piedra de las canteras y la deposita en el centro urbano o en el campamento minero, en lo que esté más cerca.



Almacenar recursos

Los recursos (madera, comida, oro y piedra) son la base para crear tu civilización. Los aldeanos obtienen los recursos de la tierra y los depositan en tu reserva (en la esquina superior izquierda de la pantalla). Los recursos de tu reserva se utilizan para pagar por los nuevos aldeanos, soldados, edificios y tecnologías mientras construyes tu imperio.

- ⊕ El alimento es un recurso importante que se utiliza principalmente para crear aldeanos, soldados, desarrollar algunas tecnologías y avanzar a la siguiente edad.
- ⊕ La madera se utiliza principalmente para construir edificios, barcos y algunas armas de asedio. También se utiliza para crear arqueros y para desarrollar algunas tecnologías.
- ⊕ La piedra se utiliza principalmente para construir y mejorar murallas y torres, castillos y maravillas.
- ⊕ El oro se utiliza principalmente para crear unidades militares avanzadas y para desarrollar tecnologías de las edades posteriores. También puedes incrementar tus reservas de oro si comercias con otros jugadores (consulta el capítulo VI) o si guardas reliquias en un monasterio (consulta el capítulo V).

También puedes incrementar tus reservas de madera, alimento, oro o piedra si vendes recursos en el mercado. Además, otros jugadores te pueden pagar tributos en oro (consulta el capítulo V).



Para recoger madera, alimento oro o piedra

Haz clic en un aldeano y después haz clic con el botón secundario en árbol, un arbusto de forraje (u otra fuente de alimentos), una mina de oro o una cantera de piedra u otro sitio de trabajo.

Si seleccionas un arbusto de forraje, por ejemplo, el aldeano reúne tanto alimento como pueda llevar, lo transporta al centro urbano y lo deposita en tus reservas; después, regresa al arbusto de forraje para reunir más.

Cuanto más aldeanos trabajen para reunir recursos, más rápido aumentarán tus reservas. Los aldeanos pueden depositar los recursos más rápidamente si construyes el molino cerca de las fuentes de alimento, el campamento maderero cerca de los bosques y los campamentos mineros cerca de las minas de piedra y oro.

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora la capacidad de recolección de tus aldeanos. Carretilla, carro de mano (centro urbano), arado pesado (molino), hacha de doble filo, sierra de arco, sierra a dos manos (campamento maderero), explotación de canteras, minería aurífera, pozo de cantera, pozo minero aurífero (campamento minero).

Los recursos se reducen gradualmente y llegan a desaparecer. Cuando sucede, el aldeano va al mismo tipo de sitio, si hay uno cercano, o permanece inactivo hasta que recibe nuevas órdenes.



Para encontrar aldeanos inactivos

Haz clic en el botón **Aldeano inactivo** que aparece junto al minimapa. Cada vez que haces clic en el botón, tu pantalla se centra en el siguiente aldeano inactivo, pesquero, carro de mercancías, urca mercante, barco de transporte o edificio con guarnición de unidades.

Para mostrar los recursos en el sitio de trabajo

Haz clic en un arbusto de forraje, árbol, cantera de piedra, mina de oro u otro sitio de trabajo. La cantidad de recursos que contiene se muestra en el área de estado, en la parte inferior de la pantalla.

Granjas y trampas para peces

Las granjas y las trampas para peces son las únicas fuentes de alimento renovables. Un aldeano construye una granja (o un pesquero construye una trampa para peces) y después obtiene alimento de ella y lo deposita en el centro urbano o en el molino (o muelle). En una granja sólo puede trabajar un granjero, y sólo un pesquero puede faenar en una trampa para peces.



Reunir alimento de una granja o una trampa para peces

Después de construir un molino, haz clic en un aldeano, en el botón **Edificios** y, después, en el botón **Construir granja**.

—o bien—

Después de avanzar a la Edad Feudal, haz clic en un pesquero y, después, en el botón **Construir trampa para peces**.

Una vez obtenido todo el alimento de una granja o trampa para peces, se agota, y el aldeano o pesquero que trabajó allí queda inactivo en la zona. Gradualmente, la granja o trampa para peces comienza a desaparecer.



Para reconstruir una granja o una trampa para peces

Haz clic en un aldeano o pesquero y, después haz clic con el botón secundario en una granja o trampa para peces agotada.

Reconstruir una granja o una trampa para peces cuesta lo mismo que construir una nueva, pero es más eficiente porque no tienes que utilizar el botón Construir granja o Construir trampa para peces. Cuando una granja o trampa para peces se agota, oírás un sonido de notificación. Para ir a la ubicación, haz clic en el botón **Aldeano inactivo**. Una granja o trampa para peces permanece agotada durante un breve periodo de tiempo; después desaparece y hay que reconstruirla con los botones Construir.

Construir edificios

Construir edificios cuesta unidades de madera o piedra. Puedes construir más de un edificio de cada tipo. Por ejemplo, podrías construir dos campamentos madereros o tres campamentos mineros. A medida que avanzas a través de las edades, la apariencia de cada edificación evoluciona y podrás disponer de nuevas unidades militares, mejoras, tecnologías y edificios. Las civilizaciones aliadas no se pueden ayudar unas a otras a construir edificios (salvo pagando los tributos en madera o piedra que necesitan).

Al desarrollar la albañilería y la arquitectura (en la Universidad) aumentan los puntos de resistencia de tus edificios y murallas. Al desarrollar la grúa de rueda de molino (en la Universidad) se reduce el tiempo de construcción. Puedes mejorar los puntos de resistencia de tu castillo si desarrollas ladroneras (en el castillo). Puedes mejorar el alcance y la capacidad de ataque de tu centro urbano, castillo y torre si desarrollas la fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Para obtener descripciones de los edificios que puedes construir, consulta el capítulo VI.

Para construir un edificio

- 1 Haz clic en un aldeano (o selecciona un grupo). Cuantos más aldeanos asignes a un edificio, más deprisa se construye.
- 2 Haz clic en el botón **Edificios** o en el botón **Edificios militares**.
- 3 Haz clic en el botón del edificio que deseas construir. Por ejemplo, para construir una casa, haz clic en el botón **Construir casa**. Para mostrar edificios adicionales que tus aldeanos puedan construir, haz clic en el botón **Más edificios**.
- 4 Haz clic en una ubicación en el mapa. El edificio se muestra en rojo parpadeante si no puedes construirlo en una ubicación particular.

Para construir más de un edificio del mismo tipo, presiona la tecla MAYÚS y después haz clic en múltiples ubicaciones del mapa. Para construir varias murallas, haz clic en una ubicación y arrastra el puntero por donde quieras construir las murallas.



Para construir una puerta

Avanza a la Edad Feudal, haz clic en un aldeano, haz clic en el botón **Edificios militares**, en el botón **Construir puerta** y, después, haz clic en un punto de una muralla existente donde quieras construir la puerta.

Reparar edificios, barcos y armas de asedio

Los edificios, barcos y armas de asedio se incendian cuando son dañados en combate. Tus aldeanos pueden repararlos y conseguir que vuelvan a tener todos sus puntos de resistencia. Las reparaciones cuestan un porcentaje del costo original para construir el barco, edificio o arma de asedio y se completan en una fracción del tiempo empleado en construirlos. Igual que la construcción, las reparaciones tardan menos si utilizas varios aldeanos. Puedes reparar los edificios, barcos y armas de asedio de los aliados. El costo de las reparaciones se deduce de las reservas del propietario. Los aldeanos guarecidos no pueden realizar reparaciones desde el interior de un edificio.

Los edificios muestran daños cuando los atacan y los puntos de resistencia se reducen. Humean cuando están ligeramente dañados, muestran llamas si el daño es moderado, expulsan automáticamente a todas las unidades guarecidas cuando el daño es grave y se derrumban cuando los destruyen. El área de estado de la parte inferior de la pantalla muestra el daño recibido por un edificio o unidad. Cuanto más verde sea la barra de puntos de resistencia, más saludable será tu edificio o unidad.



Para reparar un edificio, un barco o un arma de asedio

Haz clic en un aldeano (o selecciona un grupo) y, después, haz clic con el botón secundario en el edificio, barco o arma de asedio que deseas reparar.



Incrementar tu población

Para poder crear nuevos aldeanos, unidades militares y barcos, debes tener suficientes casas para albergar a la nueva población. Una casa admite cinco unidades. El centro urbano también admite cinco unidades. El castillo admite 20 unidades. Si una casa, centro urbano o castillo es destruido, no pierdes las unidades que contiene, pero debes construir nuevas casas para poder crear nuevas unidades.

El límite de población establecido al comienzo del juego determina cuántos aldeanos, unidades militares o barcos puede admitir tu civilización. El límite de población predeterminado para la mayoría de los juegos es 75. Puedes incrementar o reducir el límite de población antes de que comiences una partida cambiándolo en el cuadro **Población** de la configuración previa a la partida. Para obtener las descripciones de los aldeanos, unidades militares y barcos que puedes construir, consulta el capítulo VII.

Crear aldeanos

Los aldeanos se crean en el centro urbano.



Para crear un aldeano

Haz clic en Centro urbano y después en **Crear aldeano**.
Tras unos segundos, el aldeano aparece junto al centro urbano.

Crear unidades militares

Para poder crear unidades militares, debes construir el edificio militar apropiado. El cuartel se utiliza para crear la infantería y se requiere para poder construir otros edificios militares. La galería de tiro con arco se usa para crear arqueros, el establo para crear unidades de caballería y el taller de asedio para construir armas de asedio. El castillo se utiliza para crear lanzapiedras y la unidad única de tu civilización, y el monasterio se utiliza para crear monjes.



Para crear una unidad de milicia

Haz clic en el cuartel, galería de tiro con arco, establo, taller de maquinaria de asedio, castillo o monasterio y, después, haz clic en la unidad militar que desees crear. Por ejemplo, para crear una unidad de milicia, haz clic en Cuartel y, después, en el botón **Crear milicia**.

Tras algunos segundos, la unidad militar aparece cerca del edificio o va al punto de reunión que has preparado para ella (consulta “Elegir dónde se reúnen las nuevas unidades” posteriormente en este capítulo).

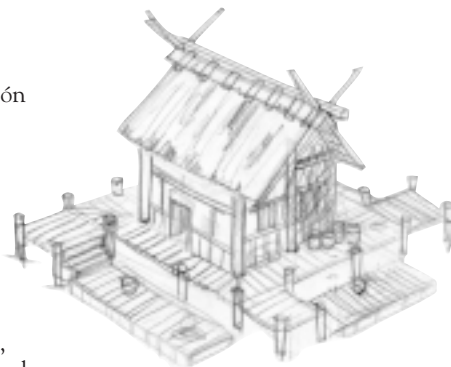
Construir barcos

Antes de que puedas construir barcos, debes construir un muelle (para obtener información acerca de la manera de construir edificios, consulta “Construir edificios” en una parte anterior de este capítulo). Los muelles deben construirse en el agua, cerca de la orilla.



Para construir un barco

Haz clic en Muelle y después en el barco que vas a construir. Por ejemplo, para construir un pesquero, haz clic en el botón **Construir pesquero**.



Tras unos segundos, el barco aparece al lado de el muelle.

Crear varias unidades

Puedes crear fácilmente varias unidades simultáneamente.



Para crear varias unidades

Haz clic en el botón de cualquier unidad para agregarla a la cola de producción (se muestra en el área de estado, en la parte inferior de la pantalla). Haz clic en una unidad de la cola de espera para quitarla de ahí.

También puedes presionar y mantener la tecla MAYÚS, mientras haces clic en el botón **Crear** de la unidad, para poner en la cola varias unidades a la vez.

Puedes entrenar a unidades diferentes en el mismo edificio al mismo tiempo (por ejemplo, arqueros y guerrilleros en la galería de tiro con arco). Puedes incluir hasta 15 unidades en la cola. Las unidades se crean según el orden en el que están en la cola de espera. Los recursos se deducen de tus reservas al agregar la unidad a la cola de espera. Si quitas una unidad de la cola de espera, los recursos se devuelven a tus reservas.

Elegir dónde se reúnen las nuevas unidades

Todos los edificios utilizados para crear unidades te permiten elegir dónde se reúnen las unidades creadas. Por ejemplo, si creas unidades en el centro urbano, debes establecer un punto de reunión en un arbusto de forraje, de manera que los aldeanos recojan automáticamente alimentos nada mas crearlos. O bien, puedes establecer un punto de reunión en un edificio militar para guarecer a las unidades que se acaban de crear en esa edificación. Esta característica es útil para generar un ejército defensivo cuando tu ciudad está bajo un ataque; así, las nuevas unidades no perecen nada más crearlas. Las unidades guarecidas en los siguientes edificios mediante puntos de reunión no podrán volver a entrar en el edificio cuando hayan salido de él: cuartel, galería de tiro con arco, establo, taller de maquinaria de asedio y monasterio.



Para establecer un punto de reunión

Haz clic en un edificio en donde puedas crear unidades y, después, con el botón secundario donde quieres establecer el punto de reunión (un sitio de trabajo, edificio o cualquier otra ubicación del mapa). Para mover un punto de reunión, sólo tienes que establecer uno nuevo.

Para mostrar el punto de reunión de un edificio

Haz clic en un edificio donde vas a establecer un punto de reunión. Aparece una bandera blanca en el mapa del juego y una X blanca en el minimapa.

Eliminar tus unidades y edificios

Puedes eliminar tus propias unidades, si alcanzas el límite de población, y tus edificios, si necesitas espacio para construir otros. Aunque elimines una unidad o edificio completado, no aumentan los recursos de tus reservas.



Para eliminar un aldeano, unidad militar, edificio o barco

Haz clic en una unidad o edificio que te pertenezca y después presiona la tecla SUPRIMIR.

Si eliminas un edificio mientras se construye, los recursos de la parte no construida se incorporan de nuevo a tus reservas.

Avanzar a la siguiente edad

Muchos juegos comienzan en la Alta Edad Media y tienes que esforzarte para avanzar a través de la Edad Feudal, la Edad de los Castillos y la Edad Imperial para aumentar la fuerza de tu civilización. Al avanzar a la siguiente edad podrás construir diferentes tipos de edificios, crear unidades militares más poderosas y desarrollar tecnologías más avanzadas. Antes de que puedas avanzar a la siguiente edad, debes tener suficientes recursos para pagar los logros y dos edificios diferentes de la edad actual. Los edificios deben utilizarse para crear unidades o desarrollar tecnología (no casas, granjas, torres, murallas o puertas). Por ejemplo, para avanzar desde la Alta Edad Media a la Edad Feudal, podrías tener un molino y cuarteles. Para avanzar a la Edad de los Castillos, necesitas dos edificios diferentes o simplemente un castillo.

Alta Edad Media



Tras la caída definitiva del Imperio Romano Occidental en el siglo quinto, Europa occidental se hundió en un extenso periodo de barbarie, ausencia de leyes y retroceso económico, que ahora se conoce como la Alta Edad Media. La infraestructura de los romanos, incluidas las obras públicas, los tribunales, las leyes, la educación, los archivos escritos, la acuñación de moneda y el comercio, desapareció en gran parte. Los invasores germánicos que provenían del norte de los ríos Rin y Danubio aportaron una estructura de política tribal basada en la lealtad a los fuertes guerreros locales. La recuperación gradual se vio apoyada por tres influencias principales: líderes excepcionales que dieron estabilidad a grandes áreas, la Iglesia Católica (dirigida desde Roma e Irlanda), que conservó y extendió un mínimo de conocimientos, y la revitalización de la economía basada en la agricultura (especialmente el comercio de lana y telas).

Edad Feudal



El Imperio franco reunido por Carlomagno en el siglo noveno puede considerarse el final de la Alta Edad Media en Europa y el comienzo de la Edad Feudal. Los grupos tribales de bárbaros que invadieron la mayor parte de Europa occidental dieron paso a unas potencias regionales mejor organizadas. La iglesia de Roma mantuvo un tejido social unificado. Carlomagno intentó revitalizar los conocimientos y alentó un nuevo interés por las artes. Sin embargo, su imperio se fracturó tras su muerte y nuevas olas de bárbaros deshicieron gran parte de su trabajo. El poder político y económico se trasladó de los reyes a los señores locales, quienes gobernaron con una cambiante jerarquía de vasallaje. El pueblo llano trabajaba la tierra para mantener la jerarquía de los nobles y los clérigos, que tenían una posición superior.

Edad de los Castillos



Los castillos comenzaron a aparecer en el paisaje de Europa en el siglo noveno, cuando los señores locales intentaron cimentar su poder. Los castillos les protegían de los vecinos y les proporcionaban un refugio seguro, desde el cual los guerreros a caballo podían controlar el terreno que les rodeaba. La conquista de Gales por Eduardo I de Inglaterra es un ejemplo típico de la Edad de los Castillos. Al colocar una serie de enormes castillos en puntos estratégicos de todo Gales, Eduardo realizó su conquista con un número mínimo de combates. Los castillos eran inexpugnables para los guerreros de Gales, dispersos por todo el territorio. Los soldados ingleses pudieron cabalgar con tranquilidad y controlar el comercio, la recolección del grano y el cobro de impuestos. La Edad de los Castillos presenció un aumento de la población, un crecimiento económico, un incremento del comercio, las Cruzadas a Tierra Santa, un nuevo interés por las artes, el auge de los caballeros y la formación de grandes reinos. Cada civilización tiene un unidad exclusiva que sólo se puede crear al comenzar la Edad de los Castillos.

Edad Imperial



El auge de los grandes reyes y su búsqueda de imperios comenzó en el último tramo de la Edad Media, que puede denominarse la Edad Imperial. El sistema feudal se reemplazó por reyes que dirigían las naciones de Inglaterra, Francia, España y Escandinavia. El comercio se desarrolló rápidamente y las ciudades crecieron en tamaño y poder. El Renacimiento estaba en desarrollo en Italia y se extendía por toda Europa. La tecnología y los conocimientos superaron a los del mundo antiguo. Las armas de fuego y otras innovaciones trajeron el final del dominio militar de los caballeros y los castillos. El final de la Edad Media está marcado por varios sucesos importantes, incluida la conquista de Constantinopla por los turcos, el descubrimiento del Nuevo Mundo, el contacto comercial con Asia por mar y la Reforma de Martín Lutero.



Para avanzar a la siguiente edad

Haz clic en el centro urbano y, después, en el botón **Avanzar a la Edad Feudal**, **Avanzar a la Edad de los Castillos** o **Avanzar a la Edad Imperial**.

Mejorar tus unidades

A medida que avanzas a través de las edades, puedes mejorar tus unidades militares, barcos, murallas y torres cambiándolas por otras con mayor fuerza de ataque, defensa y velocidad. Al mejorarlas, todas las estructuras, unidades o barcos existentes de un cierto tipo se reemplazan por la mejora más poderosa. Cualquier estructura nueva que construyas o cualquier unidad que crees será de la versión mejorada. Por ejemplo, si creas 10 milicias en la Alta Edad Media, una vez avances a la Edad Feudal puedes mejorar las 10 milicias existentes convirtiéndolas en hombres armados, que son más fuertes. Las unidades convertidas por un sacerdote no pueden mejorarse; conservan los atributos que tenían cuando fueron convertidas.

Para mejorar unidades militares, barcos, torres y murallas

- 1 Para mejorar unidades militares, haz clic en el edificio donde se crean (cuartel, galería de tiro con arco, establo, monasterio, taller de maquinaria de asedio o castillo).
—o—
Para mejorar barcos, haz clic en el muelle.
—o—
Para mejorar murallas y torres, haz clic en la Universidad.
- 2 Haz clic en el botón de la unidad que deseas mejorar.
Por ejemplo, para mejorar la milicia a hombres armados, haz clic en el cuartel y, después, en el botón **Mejorar a hombres de armas**. Todas tus milicias existentes se vuelven hombres armados y el botón Crear milicia se reemplaza por el botón Crear hombre de armas.



Para obtener más información acerca de las unidades y las tecnologías que pueden mejorarlas, consulte el capítulo VII.

Desarrollar tecnología

A medida que avanzas a través de las edades, puedes desarrollar las tecnologías para mejorar tu civilización. Por ejemplo, el desarrollo del telar (en el centro urbano) hace que sea más difícil matar a tus aldeanos. Después de avanzar a la siguiente edad, podrás desarrollar tecnologías adicionales para que tus aldeanos trabajen más eficientemente y para mejorar tus unidades militares. El desarrollo de la tecnología necesita tiempo y recursos, pero tras desarrollar una tecnología, tu civilización recogerá inmediatamente sus beneficios.

Algunas tecnologías se relacionan y se basan unas en otras, de una edad a la siguiente. Por ejemplo, en la Edad Feudal puedes desarrollar armaduras de láminas para caballería pesada para dar a tus unidades de caballería mayor protección ante un ataque. En la Edad de los Castillos, puedes investigar la armadura de cota de malla, que proporciona mucha más protección a tus unidades de caballería; en la Edad Imperial, haces la última mejora al desarrollar la armadura de placas para la caballería pesada (todas se desarrollan en la herrería).

Para obtener más información acerca de todas las tecnologías del juego, consulta el capítulo VIII y la tabla “Atributos de la tecnología”, que encontrarás en el Apéndice. Para obtener información acerca de qué tecnologías puede desarrollar tu civilización, consulta el desplegable o el árbol de tecnologías del juego.



Tácticas militares

Reconocimiento

Puedes entrar en combate en tierra y en el mar. Puedes ganar la mayoría de las partidas si derrotas a tus enemigos en conquista militar, lo que lograrás si eres el primer jugador que elimine la capacidad ofensiva (ataque) de tus oponentes. Debes destruir todas las unidades y edificios salvo los siguientes: torres, murallas, puertas, reliquias, pesqueros, trampas para peces, barcos de transporte, urcas mercantes, carretas de mercancías, granjas y ovejas.

Tus unidades militares, barcos de guerra y torres, atacan automáticamente a las unidades enemigas que estén en su línea de visión, a no ser que ordenes que ataquen a una unidad diferente o estén configuradas en No atacar.

Los edificios enemigos y los muros no están visibles hasta que exploras el área del mapa donde se encuentran. Una vez explorada un área, los edificios y muros quedan visibles. Sin embargo, los cambios en el edificio, como las mejoras, daños y destrucciones, no son visibles a no ser que el edificio o el muro esté a la vista de un aldeano, unidad militar o barco de tu civilización. Los aldeanos, unidades militares y barcos enemigos sólo son visibles cuando atacan o cuando están a la vista de una unidad de tu civilización. No puedes explorar más allá del borde del mapa.

El desarrollo de la cartografía permite a los aliados compartir la exploración, por lo que pueden ver lo que han explorado los otros. Para obtener más información, consulta el capítulo VIII.

Terreno

Además de proporcionar recursos, el terreno tiene usos tácticos y estratégicos en combate. Los tipos de terreno incluyen:

- ⊗ **Agua** — infranqueable para unidades de tierra.
- ⊗ **Bajíos** — agua que pueden cruzar unidades de tierra y barcos.
- ⊗ **Bosque** — infranqueable. Utiliza a los aldeanos, el onagro de asedio y el lanzapiedras para abrir caminos a través de los bosques.
- ⊗ **Precipicios** — no los pueden atravesar ni los aldeanos ni las unidades militares, que deben encontrar otro camino. Las unidades que disparan desde arriba reciben una bonificación de ataque; las unidades situadas debajo reciben una penalización de ataque.

Mover unidades

Cuando seleccionas dos o más unidades y les ordenas moverse o atacar, maniobran automáticamente a posiciones lógicas para crear una formación. Las unidades con muchos puntos de resistencia y con armadura se colocan al frente de la formación. Las unidades de alcance se colocan detrás de ellas. Las unidades débiles, como monjes o lanzapiedras desarmados, se colocan detrás de las unidades de alcance. Toda la formación se mueve a la velocidad de la unidad más lenta.

Cuando ordenas a un grupo que ataque, se coloca en formación en línea. Después, para atacar, rompen la formación. Por ejemplo, si ordenas a un grupo de arqueros y espadachines que ataquen un objetivo, los arqueros inician el ataque a distancia mientras los espadachines se acercan al objetivo.



Para mover un aldeano, una unidad militar o un barco

Haz clic en un aldeano, una unidad militar o un barco (o selecciona un grupo) y haz clic con el botón secundario en un lugar.

La velocidad de movimiento de los aldeanos, las unidades militares y los barcos depende de la velocidad de la unidad, de la velocidad de la partida (dentro de la partida, haz clic en el botón **Menú** y, después, en **Opciones**) y de otras unidades de la formación (si hay alguna), como se describe arriba.

Agrupar unidades

Agrupar unidades te permite dar órdenes simultáneamente a varios aldeanos, unidades militares o barcos.



Para seleccionar varias unidades

Arrastra el puntero por alrededor de los aldeanos, unidades militares o barcos que quieras agrupar.

—o bien—

Presiona la tecla CTRL y haz clic en unidades individuales.



Para seleccionar todas las unidades del mismo tipo que están visibles en la pantalla

Haz doble clic en una unidad. Por ejemplo, para seleccionar a todos los guerrilleros, haz doble clic en uno de ellos.

Para crear un grupo

- 1 Arrastra el puntero por alrededor de las unidades que quieres agrupar.
- 2 Mientras presionas la tecla CTRL, presiona el número que quieras asignar al grupo. Por ejemplo, para asignar el número dos a un grupo, presiona CTRL+2. El número aparece en cada unidad del grupo.

Una vez que se le ha asignado un número a un grupo, puedes presionarlo para seleccionarlo. Por ejemplo, para seleccionar el grupo 2, presiona la tecla 2.



Para agregar unidades a un grupo

Selecciona la unidad o unidades que quieres agregar al grupo.

Mantén presionada la tecla MAYÚS y presiona el número del grupo que quieres agregar a la unidad o unidades (esto selecciona tanto el grupo como las unidades nuevas). Mantén presionada la tecla CTRL y presiona el número del grupo que quieres agregar a la unidad o unidades.

Mover unidades mediante puntos de referencia

Puedes usar puntos de referencia para ordenar a tus unidades que vayan a un lugar por un camino específico. Cualquier unidad móvil (aldeanos, unidades militares, barcos, etc.) puede moverse con puntos de referencia.

Para mover una unidad mediante puntos de referencia

- 1 Haz clic en una unidad (o selecciona un grupo).
- 2 Presiona MAYÚS y haz clic con el botón secundario en cada punto a lo largo del camino. Aparecerá un marcador en cada punto.
- 3 Suelta la tecla MAYÚS y haz clic con el botón secundario en el último punto del camino. La unidad (o grupo) se mueve a lo largo del camino.



Transportar unidades a través del agua

Puedes transportar unidades a través del agua si las cargas en un barco de transporte. Los barcos de transporte se construyen en el muelle. Cualquier unidad móvil (excepto ovejas y otros barcos) puede ir a bordo de un barco de transporte. Los jugadores pueden transportar las unidades de sus aliados. Cada barco de transporte puede llevar un número limitado de unidades en cada viaje.



Para ver cuántas unidades puede llevar un barco de transporte

Haz clic en el barco de transporte. El área de estado de la parte inferior de la pantalla muestra cuántas unidades puede llevar el barco de transporte (actual/máximo).

Para cargar un barco de transporte

Haz clic en una unidad y haz clic con el botón secundario en el barco de transporte que quieres cargar. Las unidades suben al barco de transporte.

Para descargar un barco de transporte

Haz clic en un barco de transporte cargado, haz clic en el botón **Descargar** y luego en un lugar de la orilla o en un bajío.

Ataques

Ordenar un ataque



Para ordenar atacar a una unidad militar, aldeano o barco

Haz clic en una unidad militar, aldeano o barco (o selecciona un grupo) y, después, haz clic con el botón secundario en el aldeano, unidad militar, barco o edificio enemigo que quieres atacar.

Notificación de ataque

Oirás una bocina de aviso cuando tus unidades militares entran en combate (o inicias un ataque). Suena una campana de aviso suena cuando tus unidades no militares o edificios entran en combate (o inicias un ataque). La bocina o la campana suenan una vez por cada ataque que realiza un enemigo específico dentro del área del ataque inicial. Después de un corto periodo, el área de ataque se reinicia y la bocina o la campana suena de nuevo si el área se encuentra aún en combate. Los ataques fuera del área original (o de diferentes jugadores) generan avisos adicionales.

Guarecer unidades y reliquias dentro de edificios

Puedes guarecer unidades en edificios para protegerlas y para sanarlas, así como para lanzar ataques sorpresa. Si atacan el edificio no dañan a las unidades allí guarecidas, pero se les echa si el edificio sufre daños serios o es destruido. Las unidades guarecidas se recuperan automáticamente. Puedes establecer un punto de reunión dentro de cualquier edificio mientras se están creando sus unidades. En el caso de determinados edificios, las unidades no pueden volver a entrar una vez desguarecidas (consulta el capítulo III).

Puedes guarecer unidades en los siguientes edificios:

- ⊕ **Centro urbano** — capacidad, 15 unidades a pie. Puedes guarecer unidades en cualquier momento. Puedes guarecer aldeanos estableciendo un punto de reunión mientras se están creando.
- ⊕ **Torres** — capacidad, 5 unidades a pie. Puedes guarecer unidades en cualquier momento.
- ⊕ **Castillo** — capacidad, 20 unidades de cualquier tipo (excepto unidades de asedio). Puedes guarecer unidades en cualquier momento. Puedes guarecer unidades exclusivas estableciendo un punto de reunión mientras se están creando. Las unidades guarecidas en el castillo sanan más rápido que las guarecidas en otros edificios.
- ⊕ **Cuarteles** — capacidad, 10 unidades de cuartel. Sólo puedes guarecer las unidades si estableces un punto de reunión mientras se están creando.
- ⊕ **Galería de tiro con arco** — capacidad, 10 unidades de galería de tiro con arco. Sólo puedes guarecer las unidades si estableces un punto de reunión mientras se están creando.
- ⊕ **Establo** — capacidad, 10 unidades de establo. Sólo puedes guarecer las unidades si estableces un punto de reunión mientras se están creando.

- ⊕ **Taller de maquinaria de asedio** — capacidad, 10 armas de asedio. Sólo puedes guarecer las unidades si estableces un punto de reunión mientras se están creando.
- ⊕ **Muelle** – capacidad, 10 barcos. Sólo puedes guarecer los barcos si estableces un punto de reunión mientras se están creando.
- ⊕ **Monasterio** — capacidad, 10 monjes. También puedes guarecer reliquias dentro del monasterio. Sólo puedes guarecer los monjes si estableces un punto de reunión mientras se están creando.

En los edificios con unidades guarecidas aparece una bandera. Tú y tus aliados podéis ver las banderas. Los jugadores aliados pueden guarecer unidades dentro de los edificios de los otros (y desguarecerlos si quieren). Si los aliados cambian la posición diplomática las unidades se expulsan automáticamente.

Las unidades de alcance y los aldeanos pueden atacar mientras están guarecidos. Para ver la fuerza de ataque adicional de un castillo o de una torre con unidades guarecidas, haz clic en ella y mira en el área de estado, en la parte inferior de la pantalla. El número entre paréntesis que aparece detrás de la fuerza de ataque es la bonificación por unidades guarecidas. Los castillos y torres tienen un alcance mínimo desde el que pueden atacar. Para eliminar el alcance mínimo, puedes desarrollar matacanes (en la universidad). Los cuarteles, galerías de tiro con arco, establos, talleres de maquinaria de asedio, muelles y monasterios nunca atacan, ni siquiera cuando tienen unidades guarecidas dentro.



Para guarecer unidades

Haz clic en una unidad (o selecciona un grupo), mantén presionada la tecla ALT y haz clic con el botón secundario en un castillo, centro urbano o torre.

Para guarecer reliquias

Haz clic en un monje que lleva una reliquia y luego haz clic con el botón secundario en el monasterio.

Para desguarecer todas las unidades o reliquias

Haz clic en un edificio y, después, en el botón **Desguarecer**.

Para desguarecer una determinada unidad

Haz clic en la unidad en el área de estado de la parte inferior de la pantalla.

Para expulsar a todas las unidades excepto una

Mantén presionada la tecla CTRL y, después, haz clic en la unidad que va a permanecer guarecida.

Para expulsar a todas las unidades del mismo tipo (por ejemplo, todos los aldeanos)

Mantén presionada la tecla MAYÚS y, después, haz clic en el tipo de unidad que vas a desguarecer.

Para expulsar a todas las unidades de un tipo diferente (y dejar sólo un tipo de unidad en el edificio)

Mantén presionadas las teclas CTRL+MAYÚS y, después, haz clic en el tipo de unidad que va a permanecer guarecida.

Tañer la campana

Al tañer la campana (en el centro urbano) todos tus aldeanos se guarecen en el interior del edificio más cercano para buscar protección. Si no hay suficiente espacio para todos los ciudadanos, los que quedan fuera continúan con lo que hacían cuando sonó la campana.



Para tañer la campana

Haz clic en el centro urbano y, después, en el botón **Tañer campana**.

Para indicar que está “todo despejado” haz clic de nuevo en el botón **Tañer campana**.

Todos los aldeanos que se guarecieron al oír la campana por primera vez, se desguarecen y vuelven a sus tareas. Si no es posible (por ejemplo, si un aldeano estaba construyendo un edificio que quedó destruido en un combate), el aldeano vuelve a su posición y permanece inactivo.

Convertir edificios y unidades del enemigo

Puedes usar monjes para convertir unidades y edificios enemigos a tu color de civilización (color de jugador), para poder controlarlos. Por ejemplo, si conviertes aldeanos enemigos, puedes reunir madera con ellos. Si conviertes un cuartel enemigo, puedes crear infantería allí. Los monjes no mejorados pueden convertir aldeanos, unidades militares que no sean de asedio y barcos enemigos. Si desarrollas tecnología en el monasterio, también pueden convertir la mayor parte de los edificios, todas las unidades de asedio y monjes enemigos. Las unidades que conviertes pasan a contar como población tuya.



Para convertir una unidad o edificio enemigos

Haz clic en un monje y, después, haz clic con el botón secundario en la unidad o edificio enemigo que quieres convertir.

Los monjes pueden convertir casi todas las unidades enemigas desde lejos; sin embargo, deben estar al lado de los edificios, arietes y lanzapiedras para poder convertirlos. Puede ocurrir que la conversión falle. Si la conversión tiene éxito, los monjes deben descansar antes de intentar otra conversión. Los monjes no pueden convertir centros urbanos, castillos, monasterios, granjas, trampas para peces, muros, puertas o maravillas, ni las unidades o edificios aliados.

Para obtener información acerca de la mejora de la capacidad de tus monjes, consulta el capítulo VII.

Los monjes no convierten automáticamente unidades que estén a la vista, a no ser que les ataquen. Debes ordenar al monje que convierta una unidad. Entonces, el monje intentará convertir la unidad tan pronto como esté a su alcance. Cuando la convierte, se queda inactivo hasta que le des otra orden. Existe la posibilidad de que el monje no logre convertir una unidad. Los monjes deben rejuvenecer su fuerza después de lograr una conversión. El porcentaje de rejuvenecimiento se muestra en el área de estado, en la parte inferior de la pantalla.

Puedes convertir y usar un edificio que no has construido, pero las unidades y los edificios convertidos mantienen los atributos (ataque, alcance, etc.) que tenían al convertirlas; no pueden mejorar. Si ordenas a un monje convertir una unidad enemiga de una formación, convertirá sólo esa unidad y no la formación entera.

Sanar unidades amigas

Para sanar tus unidades puedes usar monjes o guarecerlas, lo que restaurará sus puntos de resistencia originales.



Para sanar a un aldeano o una unidad militar

Haz clic en un monje y, después, haz clic con el botón secundario en la unidad amiga que desees sanar.

Los monjes pueden recuperar los puntos de resistencia de aldeanos heridos y de las unidades militares propias y de las civilizaciones aliadas. Los monjes que están cerca de unidades heridas las empiezan a sanar automáticamente. Varios monjes sanan más deprisa que uno solo. No necesitan rejuvenecer después de sanar, como hacen después de las conversiones. Los monjes no pueden sanar edificios, barcos o unidades de asedio, pero los aldeanos los pueden reparar (consulta el capítulo III). También puedes sanar unidades si las guareces dentro de edificios. Para obtener más información acerca de la guarnición, consulta “Guarecer unidades y reliquias dentro de edificios” en una sección anterior de este capítulo.

Cuando un monje participa en una formación, empieza a sanar automáticamente a todas las unidades heridas de la formación cuando ésta está inactiva.

Ordenar a unidades que patrullen, protejan o hagan seguimientos

Puedes ordenar a tus unidades militares que patrullen un área, protejan una unidad o un edificio, o que sigan a una unidad amiga o enemiga. La forma en la que las unidades respondan a los enemigos al realizar estas actividades está determinada por la posición de combate que elijas.

Patrullar

Las unidades de patrulla protegen el área que designes. Atacan unidades enemigas que estén a la vista, pero no se alejan de la ruta de patrulla más allá de lo que alcanzan con la vista. Vuelven a su ruta de patrulla tras enfrentarse al enemigo.



Para ordenar a una unidad que patrulle

Para volver a los comandos avanzados, haz clic en el botón **Comandos avanzados** de la esquina inferior derecha de la pantalla. Después haz clic en una unidad, en el botón **Patrullar** y en el área que desees patrullar. La unidad empezará a patrullar yendo y viniendo entre el punto de partida y el de patrulla que seleccionaste.

Para ordenar a una unidad que patrulle siguiendo una pauta

Haz clic en una unidad, haz clic en el botón **Patrullar** y presiona la tecla MAYÚS mientras haces clic en los puntos de referencia que debe patrullar. Suelta la tecla MAYÚS para establecer el último punto de referencia. Si estableces el último punto de referencia en la unidad que patrulla, realizará un bucle; si estableces el último punto de referencia en el terreno, la unidad volverá sobre sus pasos y patrullará entre los dos puntos. Para obtener más información acerca de los puntos de referencia, consulta “Mover unidades mediante puntos de referencia” en una sección anterior de este capítulo.

Proteger

Las unidades de protección se colocan solas, de forma que la unidad o el edificio que protegen estén a la vista. Los guardias atacan cualquier unidad que ataque o que esté a la vista de la unidad o el edificio que protegen. Sin embargo, sólo atacan si pueden hacerlo sin perder de vista la unidad o el edificio que están protegiendo.



Para ordenar a una unidad que proteja

Para volver a los comandos avanzados, haz clic en el botón **Comandos avanzados** de la esquina inferior derecha de la pantalla. Haz clic en una unidad, después en el botón **Proteger** y en la unidad o edificio que desees que proteja.

Seguir

Las unidades de seguimiento siguen a una unidad aliada o enemiga, desde la máxima distancia permitida por su vista. Por ejemplo, puedes poner una unidad de caballería de exploración, cuya línea de visión es más larga, a seguir a un soldado a pie, cuya línea de visión es más corta, para que puedas avistar antes a una unidad enemiga.



Para ordenar a una unidad que haga un seguimiento

Para volver a los comandos avanzados, haz clic en el botón **Comandos avanzados** de la esquina inferior derecha de la pantalla. Haz clic en una unidad, después en el botón **Seguir** y haz clic en la unidad que desees seguir.



Posiciones de combate

Puedes decidir cómo responde una unidad militar en situaciones de combate.

Para usar las posiciones de combate, haz clic en el botón **Comandos avanzados** de la esquina inferior derecha de la pantalla.

- ⊕ **Posición agresiva** — casi todas las nuevas unidades creadas tienen esta posición de forma predeterminada. Las unidades agresivas atacan cualquier unidad o edificio enemigo que esté a la vista y no se retiran hasta que la unidad o el enemigo es destruido. Las unidades agresivas no tienen limitada la distancia hasta la que pueden perseguir al enemigo.
- ⊕ **Posición defensiva** — las unidades defensivas atacan a las unidades enemigas que están a la vista, pero sólo las persiguen una distancia corta. Cuando una unidad defensiva ya no puede enfrentarse a las unidades enemigas dentro de sus límites, vuelve a su posición original o reanuda la tarea que realizaba. Si una unidad de alcance ataca a una unidad defensiva desde fuera de su vista, ésta sufre los daños sin responder o huir. Las unidades defensivas también ignoran los ataques enemigos mientras se mueven a una posición asignada por el jugador.

- ⊕ **Mantener terreno** — las unidades atacan a las unidades enemigas que están a su alcance, pero no se mueven de su posición ni siquiera aunque las ataquen. Si ven un enemigo mientras patrullan, siguen de patrulla. Si protegen a una unidad a la que ataca el enemigo, se enfrentan a él sólo si pueden hacerlo sin moverse de su posición.
- ⊕ **Posición pasiva** — las unidades no se mueven ni se defienden aunque sean atacadas por el enemigo.



Para establecer la posición de combate

Haz clic en una unidad y después en los botones **Posición agresiva**, **Posición defensiva**, **Mantener terreno** o **Posición pasiva**.

Formaciones

Normalmente, cuando seleccionas un grupo de unidades militares y ordenas que se muevan, automáticamente forman una línea o una columna, dependiendo de la distancia que están recorriendo. Cuando ordenas a un grupo que ataque, se coloca en formación en línea. Después, para atacar, rompen la formación. Por ejemplo, si ordenas atacar un objetivo a un grupo de arqueros y espadachines, los arqueros inician el ataque a distancia mientras los espadachines se acercan al blanco.

Si lo prefieres, puedes elegir formaciones cerradas para tu grupo.



Crear formaciones



Para crear una formación cerrada

Haz clic en el botón **Comandos avanzados** en la esquina inferior derecha de la pantalla, selecciona dos o más unidades militares y selecciona qué tipo de formación crear.

Una vez seleccionada una formación cerrada, las unidades seleccionadas permanecerán en esa formación hasta que las deshagas o elijas otro tipo de formación.

Las unidades con muchos puntos de resistencia y con armadura se colocan al frente de la formación. Las unidades de alcance se colocan detrás de ellas. Las unidades débiles se colocan detrás de las de alcance. Toda la formación se mueve a la velocidad de la unidad más lenta.

Formaciones y posiciones de combate

En una formación cerrada, la posición de combate que elijas afecta a cómo actúa la formación. Cuando una formación contiene unidades de alcance y de cuerpo a cuerpo, el propósito principal de éstas es el de proteger a las unidades de alcance.

- ⊕ **Posición agresiva** — cuando las unidades llegan a su objetivo, se ponen al alcance y atacan.
- ⊕ **Posición defensiva** — en una formación que contenga unidades de cuerpo a cuerpo y unidades de alcance, las unidades de cuerpo a cuerpo no atacarán su objetivo a menos que estén muy cerca del enemigo y regresarán para proteger a las unidades de alcance. En una formación que contenga sólo unidades de cuerpo a cuerpo, atacarán.
- ⊕ **Mantener terreno o Posición pasiva** — las unidades de cuerpo a cuerpo no se moverán de su posición.

Tipos de formación

Las unidades se pueden colocar en las siguientes unidades cerradas:

- ⊕ **Formación en línea** — las unidades se colocan hombro con hombro y la formación es más larga que ancha. Si te atacan, la línea se coloca de cara a la amenaza. Si no tienen órdenes (descansan), las unidades forman una línea hacia la dirección de viaje. Esta formación resulta conveniente cuando tienes un grupo de espadachines y arqueros. Los arqueros se colocan en la línea detrás de los espadachines, para estar protegidos.
- ⊕ **Formación en cuadro** — las unidades forman un cuadrado. Las unidades débiles se protegen en el centro del cuadro. Esta formación va muy bien para proteger a los monjes o las armas de asedio en el centro del cuadro, rodeados de espadachines o caballería.
- ⊕ **Formación escalonada** — una versión extendida de la formación en línea, en la que las unidades tienen espacios entre ellas para mitigar el daño que pueden producir las unidades de asedio cuando las unidades están demasiado cercanas.
- ⊕ **Formación de flanqueo** — las unidades se dividen en dos subgrupos con distancia entre ella e intentan rodear al enemigo atacante.





iplomacia y comercio

Escoger a tus aliados y tus enemigos

Durante la partida puedes cambiar tu postura diplomática con respecto a los demás jugadores. Al cambiar la postura diplomática no modificas la de otros jugadores. Por ejemplo, aunque decidas establecer tu posición hacia otro jugador como aliado, puede que él todavía tenga establecida su posición hacia ti como enemigo. Él atacará, pero tus unidades no lo harán. En general, si cambias tu postura a la de enemigo de un jugador del sistema, el jugador del sistema hará lo mismo.

A menos que estén bloqueados, los jugadores pueden cambiar de postura diplomática durante la partida.

Para escoger tu posición diplomática respecto a otros jugadores

- 1 Haz clic en el botón **Diplomacia** situado en la esquina superior derecha de la pantalla.
- 2 Selecciona cómo consideras a cada jugador:
 - ⊕ **Aliado** — tus unidades defienden las unidades y edificios de tus aliados como si fueran tuyos. No puedes atacar unidades y edificios aliados.
 - ⊕ **Neutral** — tus unidades ignoran las unidades y edificios de los jugadores neutrales, a menos que des la orden de atacarlos. Si un jugador neutral ataca tus unidades, éstas se defenderán.
 - ⊕ **Enemigo** — tus unidades y edificios atacan a los jugadores enemigos que entren en su línea de visión. La caballería de exploración y los monjes no atacan a no ser que tú se lo mandes.

Partidas de equipos

En una partida de equipos, tú y otros jugadores podéis unir fuerzas para ganarla. Si alguno de los aliados la condición o condiciones de victoria, el equipo entero gana la partida. Participar en una partida de equipos presenta varias ventajas. Los aliados pueden guarecer sus unidades dentro de los edificios aliados, abrir y cerrar las puertas de éstos, enviar señales y compartir la exploración (para ello hay que desarrollar la cartografía en el mercado). También, cada civilización tiene la ventaja de una bonificación de equipo propia. Cuando cualquier jugador avanza a la edad siguiente, se notifica a los demás jugadores mediante un mensaje en pantalla.



Escoger tus aliados

Puedes escoger tus aliados antes de empezar un juego o mientras juegas. Si escoges tus aliados antes de empezar una partida, el juego establece automáticamente las opciones de diplomacia, así como la interfaz de conversación para enviar mensajes a tus aliados, y los centros urbanos aliados se pueden ver en el mapa al empezar a jugar.



Para escoger a tus aliados antes de empezar una partida

Haz clic en el botón **Equipo** y selecciona el mismo número de equipo que tus aliados.

El juego establece automáticamente tu postura diplomática como Aliado y selecciona Victoria aliada. Si deseas impedir que los jugadores cambien de equipo una vez iniciada la partida, selecciona la opción **Bloquear equipos** bajo Configuración del juego. Si escoges esta opción, solo podrás pagar tributos a tus aliados.

Para escoger a tus aliados una vez comenzada la partida

- 1 Haz clic en el botón **Diplomacia** situado en la esquina superior derecha de la pantalla.
- 2 Haz clic en el botón **Aliados** para cada una de las civilizaciones con las que desees aliarte. Todos los jugadores que deseen aliarse han de realizar este proceso.
- 3 Haz clic en **Victoria aliada**. Todos los jugadores que deseen buscar una victoria aliada han de hacerlo.

Avisar a los aliados

En una partida para múltiples jugadores, tú y tus aliados podéis mandaros señales para avisar que alguien ha descubierto nuevos recursos o que necesita refuerzos.



Para avisar a los aliados

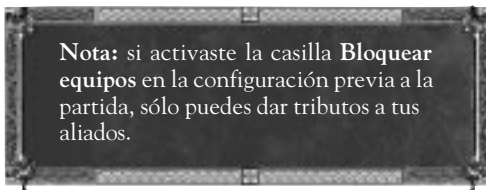
Haz clic en el botón **Avisar aliados** y, después, en un lugar del mapa o del minimapa.

Tus aliados verán una X en el minimapa, en el lugar en el que hiciste clic, y oirán un sonido de aviso.

Dar tributos a otros jugadores

Si construyes un mercado, podrás enviar instantáneamente madera, alimentos, oro o piedra procedentes de tus reservas a otros jugadores. Es una buena forma de convencer a otros jugadores para que se unan a ti, de ayudar a un aliado que necesita más recursos para avanzar a la siguiente edad o de construir una Maravilla; o para intentar “comprar” a otro jugador y persuadirle de que no ataque.

Hay una cuota del 30 % cada vez que das un tributo. Es decir, si das un tributo de 100 unidades de oro a otro jugador, en tus reservas aparecerán 130 unidades menos (100 para el jugador y 30 que se pierden). Puedes reducir esa cuota si desarrollas la acuñación y la banca (en el mercado).



Para dar tributos a otros jugadores

- 1 Haz clic en el botón **Diplomacia** situado en la esquina superior derecha de la pantalla.
- 2 Haz clic en uno de los botones **Madera**, **Alimentos**, **Oro** o **Piedra** junto al nombre del jugador al que deseas dar el tributo.

Cada vez que hagas clic en uno de esos botones, aumenta en 100 unidades la cantidad del tributo que deseas dar (indicado en el botón). La cantidad de reservas de las que dispones (tras el tributo) aparece en la parte superior de la columna. Si te quedan menos de 100 unidades de alguno de los recursos y haces clic en el botón del recurso, es la cantidad de reservas que te quedan (menos la cuota del tributo) la que se añade al tributo.

Para cancelar una donación antes de enviarla, haz clic en **Borrar tributos**.

- 3 Para enviar los recursos al otro jugador, haz clic en **Aceptar**.

Comercio

Existen dos maneras de comerciar: comprar y vender recursos a cambio de oro o establecer rutas de comercio con otros jugadores.

Comprar y vender recursos

El comercio de bienes te permite comprar y vender madera, alimentos y piedra de tus reservas a cambio de oro. Comercias bienes en el mercado es como si fuese un banco. Por ejemplo, si tienes muchas reservas de piedra y necesitas más oro para poder avanzar a la Edad Imperial, puedes vender parte de tus reservas a cambio de oro. O bien, si tienes muchas reservas de oro y lo que necesitas es madera para construir más barcos, puedes comprarla en el mercado.

Cuando desees comprar o vender algo, deberás hacerlo de 100 unidades en 100 unidades, al precio establecido en ese momento. El precio de compra y venta de cada bien fluctúa en función de la demanda de recursos por parte de los jugadores. Por ejemplo, la madera es más barata si los jugadores venden mucha y es más cara si los jugadores compran mucha. El precio se actualiza después de cada transacción. Puedes reducir la tarifa de transacción y además aumentar el vigor del mercado desarrollando los gremios (en el mercado).

Para comprar o vender bienes a cambio de oro

- 1 Construye un mercado.
- 2 Haz clic en el mercado.
Los botones de la esquina inferior izquierda de la pantalla muestran la tasa de cambio de compra o venta de cada recurso. Por ejemplo, si el botón **Vender madera** muestra 70, al vender 100 unidades de madera recibes a cambio 70 unidades de oro. El precio que aparece en cada uno de los botones es el precio actual (en oro) menos la cuota de cada transacción.
- 3 Haz clic en el botón del recurso que deseas comprar o vender.
La madera, los alimentos, el oro y la piedra se deducen o suman automáticamente en tus reservas.

Establecer rutas de comercio

Puedes establecer rutas de comercio con otros jugadores para generar oro. Puedes comerciar por tierra con las carretas de mercancías y los mercados, y por mar con las urcas mercantes y los muelles. Las carretas de mercancías sólo pueden comerciar en los mercados y las urcas mercantes sólo pueden hacerlo en los muelles. Puedes comerciar con cualquier jugador (aliado, neutral o enemigo), pero si comercias con un enemigo, es muy probable que ataque tus unidades comerciales. Cuanto más largas sean las rutas, más oro recibirás a cambio.

El comercio con otros jugadores te proporcionará oro, por establecer y mantener una ruta comercial. En realidad, no existirá intercambio de recursos de tu reserva.

El comercio también funciona en los puntos de reunión: si estableces el punto de reunión del mercado o del muelle en el mercado o en el muelle de otro jugador, las unidades comerciales que crees seguirán esa ruta comercial automáticamente. Para obtener más información acerca de los puntos de reunión, consulta el capítulo III.

Si unidades enemigas atacan una unidad comercial, ésta se retirará temporalmente y después intentará seguir por su ruta. Si destruyen el mercado o muelle con el que una unidad tenía establecida una ruta de comercio, ésta vuelve al mercado o muelle del que recibía los productos con los que comerciaba y espera nuevas órdenes. Las unidades de comercio sólo pueden llevar el oro recibido a los edificios del propio jugador, no a los de los aliados.

El oro que una unidad de comercio trae de un mercado o muelle se muestra en el área de estado de la parte inferior de la pantalla cuando esa unidad está seleccionada

Para establecer una ruta de comercio

- 1 Construye una carreta de mercancías en el mercado o una urca mercante en el muelle.
- 2 Haz clic en la carreta o en la urca y, después, haz clic con el botón secundario en el mercado o muelle con el que quieras establecer la ruta.

La carreta o la urca hará su viaje con una carga de productos y traerá de vuelta al mercado o al muelle el oro que recibió a cambio (beneficio del intercambio de bienes) y lo depositará en tus reservas. Las unidades de comercio realizan la ruta una y otra vez, a no ser que la cambies a una ubicación diferente o las destruya o convierta el enemigo.

Capítulo VI



Edificios

Los edificios que construyes determinan los tipos de soldados que puedes crear y qué tecnologías puedes desarrollar para mejorar tu civilización. Por ejemplo, necesitas un cuartel para crear y actualizar unidades de infantería y una herrería para mejorar su fuerza de ataque y su armadura. Los edificios económicos, como el centro urbano y el molino, sostienen tu civilización y mejoran tu economía. Por ejemplo, utilizarás el molino para depositar alimento y para desarrollar tecnologías que mejoren la producción de alimento de tus granjas.

Puedes mejorar la línea de visión de todos tus edificios si desarrollas la guardia urbana y la patrulla ciudadana (en el centro urbano) y mejorar la fuerza al desarrollar la albañilería y la arquitectura (en la universidad). Las torres y algunos otros edificios también tienen otras tecnologías que los mejoran.

Para obtener más información acerca de la construcción de edificios, consulta el capítulo III. Para obtener más información acerca de las tecnologías para mejorar tus edificios, consulta el Capítulo VIII.

Edificios económicos

Los edificios económicos dan apoyo a tu civilización y mejoran tu economía.

Centro urbano

El centro urbano es el centro de tu civilización. Te permite hacer lo siguiente (para obtener más información, consulta los capítulos III y IV):

- ⊗ Crear nuevos aldeanos.
- ⊗ Depositar todos los recursos (madera, alimento, oro y piedra) en tus reservas.
- ⊗ Avanzar a la siguiente edad.
- ⊗ Investigar la tecnología que mejora tus aldeanos y edificios.
- ⊗ Tañer la campana para guarecer a los aldeanos y que estén a salvo durante un ataque enemigo.



Cada centro urbano mantiene 5 unidades de población y puede guarecer a 15 aldeanos o soldados en su interior para protegerlos y curarlos. Los centros urbanos con unidades guarecidas también disparan flechas a los soldados enemigos. Tras avanzar a la Edad de los Castillos, podrás construir centros urbanos adicionales cerca de los recursos lejanos, para así expandir tu civilización. Los monjes enemigos no pueden convertir los centros urbanos.

Puedes mejorar el daño y alcance de tus centros urbanos desarrollando la fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería); mejorarás la línea de visión desarrollando la guardia urbana y la patrulla ciudadana (en el centro urbano); y mejorarás los puntos de resistencia, la armadura y la puntería desarrollando la albañilería, la arquitectura y la balística (en la universidad).

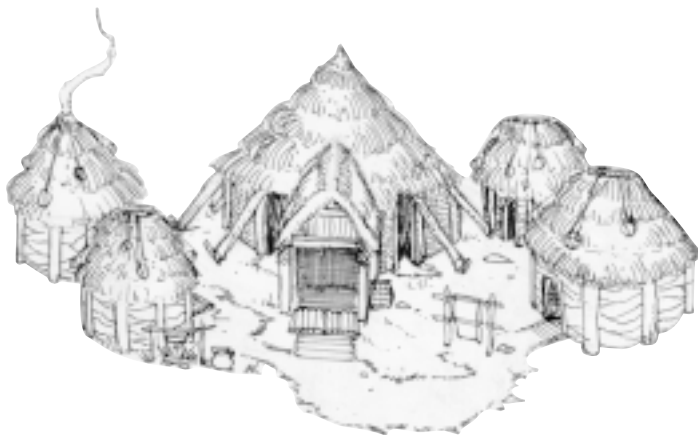
Todas las aldeas y ciudades tenían un centro administrativo que era la sede del poder y del gobierno. Durante la Alta Edad Media podía ser la casa del jefe local. Más tarde pudo ser el ayuntamiento o la casa feudal del señor local. El centro urbano era con frecuencia el lugar donde se almacenaban provisiones importantes, especialmente excedentes de alimentos. La destrucción del centro urbano normalmente significaba la pérdida de la infraestructura gubernamental de la ciudad. Si no se podía restaurar, la ciudad o aldea dejaba de funcionar.



Casa

Las casas mantienen la población de tu civilización. Cuantas más casas tengas, más podrá aumentar tu población. Cada casa mantiene 5 unidades de población. Para poder crear nuevos aldeanos, unidades militares, barcos o carretas de mercancías, debes tener casas suficientes para mantenerlos. El indicador de población (en la parte superior de la pantalla) muestra tu población actual y la que puedes mantener. Se enciende y se apaga cuando necesitas construir más casas. Para obtener más información acerca de la población, consulta el capítulo III.

Durante la Edad Media, en Europa, con frecuencia los campesinos guardaban a los animales de granja en una habitación separada o en la planta baja de sus casas. Los mercaderes y artesanos también utilizaban la parte superior de la casa como vivienda y la inferior como lugar de negocio. Los señores vivían en grandes casas feudales, con cocinas separadas para reducir el riesgo de incendio. Las casas de los señores en la Alta Edad Media se fortificaron antes del advenimiento de los castillos.





Molino

El molino se utiliza para depositar alimentos y desarrollar tecnologías que mejoran la producción de alimentos de tus granjas. Construye los molinos cerca de las fuentes de alimentos, para reunirlos más deprisa. Tienes que tener un molino para poder construir granjas o un mercado.

Una de las primeras empresas industriales de la Edad Media fue el molino. Se trata de una tecnología, transmitida desde la antigüedad, que aceleró mucho el proceso de moler trigo y otros granos para convertirlos en harina, que de otro modo requería mucho esfuerzo. Los molinos utilizaban la fuerza del agua, del viento y de los animales para hacer girar la piedra de moler. El grano se convertía en harina y el propietario del molino conseguía un porcentaje de ésta como compensación. Los molinos podían ser propiedad de un señor local, de un monasterio o un de empresario local. Las ganancias de los molinos producían conflictos y competencias, y el derecho a moler el grano de una comunidad se pagaba y debía defenderse. Los molineros podían llegar a ser modestamente ricos. Llegaron a formar parte de la clase media de mercaderes y artesanos, que creció en importancia a lo largo de la Edad Media.



Granja

Las granjas son una fuente renovable de alimentos. Los aldeanos construyen las granjas, de las que después obtienen los alimentos. Cada granja proporciona una cantidad limitada de alimentos antes de dejarla en barbecho y tener que reconstruirla. Para reconstruir una granja, selecciona un aldeano y haz clic con el botón secundario en la granja agotada. Sólo puede trabajar un aldeano en cada granja. Parar poder construir granjas tienes que construir un molino. Los monjes enemigos no pueden convertir las granjas. Puedes cultivar las granjas enemigas abandonadas.

Para incrementar la producción de tus granjas desarrolla la collera, el arado pesado y la rotación de cultivos (en el molino).

La tecnología agraria avanzó y mejoró en la Edad Media. Con frecuencia, el suelo del norte de Europa contenía ricos depósitos glaciales, ocultos bajo densos bosques. Durante la Edad Media, se deforestó gran parte de este terreno y se convirtió en granjas. Los principales avances tecnológicos en la agricultura fueron la mejora de los arreos de los caballos, el arado pesado y la rotación de cultivos. Los nuevos arreos de los caballos no ahogaban al animal e incrementaban la potencia de arrastre. El arado pesado permitía arar terrenos densos. Las granjas en Europa eran, en gran parte, comunales, en los que cada familia recibía los productos agrícolas obtenidos de varias hileras del campo. La producción de algunas de estas hileras se entregaba directamente al señor local, a modo de renta.



Campamento minero

El campamento minero se utilizaba para depositar piedra y oro y para desarrollar la minería de la piedra y del oro. Construye los campamentos mineros cerca de las canteras y de las minas de oro para reunir más deprisa los recursos.

La explotación minera continúa durante toda la Edad Media, especialmente para conseguir hierro, sal, cobre, estaño, oro, carbón y plata. La invención de la pólvora incrementó mucho la demanda de azufre y sal. En torno al año 500 después de Cristo, los yacimientos en superficie con algo de valor eran escasos y fue necesario comenzar a utilizar

minas subterráneas. El deseo de mejorar la productividad y la seguridad en las minas produjo importantes progresos tecnológicos. Los primitivos tranvías utilizados para arrastrar las carretas de mineral al exterior de las minas fueron los precursores del ferrocarril. La necesidad de disponer de bombas más eficaces para extraer el agua y enviar aire fresco al interior de las minas llevó finalmente al desarrollo de la máquina de vapor.



Campamento maderero

El campamento maderero se usa para depositar madera y desarrollar mejoras en la recogida de madera. Construye campamentos cerca de los bosques para conseguir madera más deprisa.

Los grandes bosques europeos de la Alta Edad Media fueron importantes recursos naturales, convertidos en madera para la construcción y en leña para combustible.

La madera se cortaba de los troncos de árboles en el campamento maderero. En los campamentos madereros primitivos había mucho trabajo. El tronco se colocaba perpendicularmente al suelo, sobre un hoyo. Con un hombre en el suelo y uno en el hoyo, se utilizaba una gran sierra de hierro para obtener tablas del tronco. En la Edad Media se desarrolló una tecnología mejor que permitía utilizar la fuerza del agua o de animales para mover las sierras de hierro e incrementar la productividad.



Muelle

El muelle se utiliza para construir barcos, desarrollar tecnología naval y comerciar con otras civilizaciones. También es donde los pesqueros depositan los alimentos. Las unidades del muelle se pueden guarecer en el muelle si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean las unidades. No pueden volver a entrar una vez desguarecidas. Para obtener más información acerca de los barcos que puedes construir, consulta el capítulo VII. Para obtener más información acerca del comercio, consulta el capítulo V.

La aparición de barcos mercantes de calado profundo llevó a la construcción de muelles, donde estos barcos podían amarrar y descargar. Los barcos de este nuevo tipo no podían arrastrarse a tierra fácilmente para descargarlos. Junto a los muelles estaban los astilleros, donde se construían los barcos.



Trampa para peces

Las trampas para peces son una fuente renovable de alimentos. Están disponibles en la Edad Feudal, tras construir un pesquero. Los pesqueros construyen las trampas para peces en el agua y después obtienen alimentos de ellas. En cada momento sólo puede haber un pesquero reuniendo

alimentos en una trampa para peces. Cada trampa para peces proporciona una cantidad limitada de alimentos antes de destruirse, tras lo cual es necesario reconstruirla. Cuando una trampa para peces se destruye, el pesquero asignado se traslada a la trampa para peces y se queda inactivo. Para reconstruir la trampa para peces, selecciona el pesquero y haz clic con el botón secundario en la trampa para peces agotada.

El pescado seco y el salado fueron mercancías valiosas en la Edad Media, pues eran una fuente de proteínas que podía transportarse y almacenarse. El bacalao que se capturaba en Islandia y Noruega era un recurso especialmente valioso. Las mejoras en la tecnología pesquera incluyen la trampa para peces, que permitía pescar con red los peces que remontaban los ríos y los de las zonas costeras.



Mercado

El mercado te permite comerciar por tierra con otros jugadores, comprar y vender recursos, y ofrecer recursos a otros jugadores como tributo. Además se utiliza para desarrollar tecnología que mejora tu comunicación con los aliados y reduce el costo del comercio de mercancías. Debes tener un molino para poder construir un mercado. Para obtener más información acerca del comercio, consulta el capítulo V.

Cuando la Alta Edad Media dio paso a mejores condiciones económicas, se incrementó el intercambio de productos agrícolas y de objetos de artesanía. Ciudades de todos los tamaños asignaron un área para el mercado, donde agricultores y comerciantes podían establecer puestos para vender sus mercancías. Uno o más días a la semana se designaban como días de mercado, que se convirtieron en el acontecimiento social de la semana de trabajo típica. El mercado era, además, un lugar de intercambio de ideas, entretenimiento (recitadores, acróbatas, músicos) y propagación de noticias.



Herrería

La herrería te permite mejorar la fuerza de ataque y la armadura de tu infantería, arqueros, caballería y torres.

Debes tener una herrería para poder construir un taller de maquinaria de asedio.

Las tribus bárbaras de Europa conocieron la tecnología para trabajar el hierro antes de la caída del Imperio Romano y fue lo que dio paso a la Alta Edad Media. El trabajo del hierro se hacía en la herrería; allí, el hierro se forjaba a martillazos para elaborar herramientas, armas, escudos y armaduras. La habilidad para hacer armas y armaduras superiores estaba muy bien valorada y pagada. Los herreros y los fabricantes de armas y armaduras entraron a formar parte de la nueva clase media.



Monasterio

Los monasterios te permiten crear monjes y mejorar su capacidad para curar a los heridos y convertir al enemigo. Los monjes enemigos no pueden convertir los monasterios. Las reliquias guardadas dentro de un monasterio proporcionan una fuente continua de oro para tus reservas, como se explica en el capítulo IV. Reunir todas las reliquias es una manera de ganar una partida (consulta el capítulo II). Los monjes se pueden guarecer dentro del monasterio si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean los monjes. No pueden volver a entrar una vez desguarecidos.

Los monasterios eran comunidades religiosas cerradas en las que sacerdotes, eruditos y creyentes se retiraban para dedicar su vida a la oración, el estudio y el servicio. Varias religiones se adhirieron a la vida monástica, incluidas el cristianismo y el budismo. Los residentes de los monasterios se conocen como monjes. En algunas partes de Europa, durante la Alta Edad Media, los monasterios fueron los únicos centros de aprendizaje que quedaron. Los monjes irlandeses, por ejemplo, fueron esenciales para mantener gran parte del conocimiento antiguo y para extenderlo de nuevo por Europa cuando la Alta Edad Media entró en decadencia. Con el tiempo, los monasterios se enriquecieron con las tierras donadas. Se convirtieron en instituciones locales muy importantes, de las que salieron hombres educados que podían trabajar como administradores. Además, proporcionaban cuidados y socorro en las emergencias gracias a sus reservas de alimentos.



Universidad

La universidad te permite desarrollar tecnologías para mejorar tus edificios, torres, muros y armas de proyectil.

En los días más desolados de la Alta Edad Media, la enseñanza desapareció prácticamente en Europa. Unos cuantos monjes y sacerdotes, dispersos en monasterios aislados, mantuvieron la lectura y la escritura, así como los libros, al copiar antiguos manuscritos. Carlomagno intentó invertir esta tendencia, para lo que creó una escuela para formar un grupo de hombres cultos que pudieran ayudarlo a controlar el imperio, pero este experimento desapareció por las nuevas olas de invasiones bárbaras provenientes del norte y del este. Los primeros centros de educación de alto nivel se asociaron con ciudades con grandes catedrales, como Cambridge, Oxford, Padua y París. Los futuros sacerdotes y líderes de la iglesia estudiaban latín, la Biblia, la filosofía cristiana y otros escritos cristianos. La medicina, la ciencia y las matemáticas no entraron en el plan de estudios hasta mucho más tarde. Los graduados de aquellas primeras universidades encabezaron la iglesia y proporcionaron un grupo de hombres educados que sirvieron a generaciones de reyes europeos como asesores y administradores.



Maravilla

Construir una maravilla del mundo demuestra la superioridad de tu civilización. Una maravilla es cara y requiere mucho tiempo para construirla. En la mayoría de las partidas, si construyes una maravilla que resista un periodo de tiempo determinado ganas la partida.

Una característica cultural que distingue a las grandes civilizaciones de la Edad Media fue la arquitectura. Los edificios de Japón, Escandinavia, Gran Bretaña, Constantinopla y Arabia eran muy diferentes y empleaban diferentes técnicas de construcción. En muchos casos, los edificios especialmente notables se mantienen como iconos de su civilización, marcándola para siempre como una cultura que alcanzó la grandeza, aunque sólo fuera temporalmente. Ejemplos de iconos culturales de la Edad Media son la Catedral de Chartres, el palacio de Carlomagno y Santa Sofía de Constantinopla.

Edificios militares

Los edificios militares se utilizan para crear, modernizar y mejorar tus unidades militares.



Cuarteles

Los cuarteles se utilizan para crear y mejorar la infantería. Las unidades de los cuarteles pueden guarecerse dentro de los cuarteles si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean. No pueden volver a entrar una vez desguarecidas. Debes tener unos cuarteles para construir una galería de tiro con arco o un establo.

Las armas se construían y almacenaban en los cuarteles, y los soldados hacían allí la instrucción. Hacia el final de la Edad Media, los cuarteles se incorporaron al castillo. Se convirtió también en la parte del castillo donde vivían los soldados profesionales, listos para ayudar en la defensa del castillo o para mantener el orden en el área circundante.



Establo

El establo se utiliza para crear y mejorar la caballería. Las unidades del establo pueden guarecerse dentro del establo si estableces un punto de reunión

ahí mientras se crean. No pueden volver a entrar una vez desguarecidas. Debes tener unos cuarteles para poder construir un establo.



Con el avance de la Edad Media, el aumento de la importancia de los guerreros montados creó la demanda de un gran número de caballos, que se criaban y mantenían en el establo. Se criaban distintos tipos de caballos, como caballos para viajes largos, caballos veloces para movimientos rápidos y pesados caballos de batalla. Las unidades de la caballería de exploración y de la caballería ligera necesitaban caballos rápidos de mucha resistencia. Se requerían caballos de batalla pesados, con mucha fuerza para llevar en una carga caballeros con la armadura completa. Los guerreros montados se entrenaban en el establo, donde aprendían la lucha a caballo con lanza, espada, látigo, maza y martillo. En otras partes del mundo, se criaban y mantenían camellos y elefantes para los combates.



Galería de tiro con arco

La galería de tiro con arco se utiliza para crear arqueros. Las unidades de la galería de tiro con arco pueden guarecerse dentro de la galería si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean. No pueden volver a entrar una vez desguarecidas. Tienes que tener unos cuarteles para poder construir una galería de tiro con arco.

Las armas de proyectil, como el arco, llegaron a la Edad Media desde la época antigua, donde fueron utilizadas en casi todas las zonas del mundo. El norte de Europa fue una excepción durante muchos siglos, pues la densidad de sus bosques anulaba la ventaja que suponía el alcance de los arcos. Allí era más frecuente lanzar armas como hachas, jabalinas y cuchillos. Conforme fueron abriéndose claros en los bosques, se extendió el uso del arco. El entrenamiento con armas de proyectil se realizaba en la galería de tiro con arco. El entrenamiento de los arqueros se favoreció especialmente en Inglaterra, donde cada ciudad tenía una galería de tiro con arco y se celebraban competiciones cada semana para estimular la práctica. Entre su gran número de arqueros, Inglaterra pudo reclutar fácilmente varios miles de expertos en el tiro a larga distancia para el ejército que iba a Francia. Cuando comenzaron a utilizarse las ballestas y las primeras armas de fuego, se entrenó a los hombres para que utilizaran estas armas en una galería de tiro con arco modificada.



Castillo

De construcción costosa en tiempo y dinero, el castillo es la estructura defensiva más resistente. En el castillo puedes crear y avanzar la unidad exclusiva de tu civilización, además de crear la poderosa máquina de asedio conocida como lanzapiedras. También se pueden desarrollar en el castillo varias tecnologías militares importantes.

Un castillo admite 20 unidades de población y puede guarecer 20 aldeanos o unidades militares (menos las armas de asedio). Las unidades pueden ser guarecidas en cualquier momento. Puedes guarecer unidades únicas en el castillo si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean. Las unidades que se guarecen en el castillo sanan más rápidamente que las unidades guarecidas en otros edificios.

Los primeros castillos aparecieron en Europa en el siglo noveno, como una mejora de los baluartes de los señores feudales. Los castillos eran tácticamente defensivos, pero estratégicamente ofensivos. Puesto que, bien defendidos, eran muy difíciles de capturar, proporcionaron una base segura, desde la cual una fuerza móvil de guerreros podía extender el control político. Un señor local se instalaba en su interior, con una fuerza de guerreros profesionales bajo sus órdenes. Los castillos se extendieron a través de Europa en los siglos X y XI como respuesta a la debilidad de la autoridad central y a los asaltos de los bárbaros desde el norte y el este. Los reyes dedicaron el resto de la Edad Media a intentar recuperar el control de los castillos que levantaron los señores locales. El desarrollo de la artillería pesada móvil, en el siglo XV, fue la causa de que, finalmente, los castillos cayeran en desuso.



Taller de maquinaria de asedio

El taller de maquinaria de asedio se utiliza para construir armas de asedio. Las unidades del taller de maquinaria de asedio pueden guarecerse dentro del taller si estableces un punto de reunión ahí mientras se crean. No pueden volver a entrar una vez desguarecidas. Debes tener una herrería para poder construir un taller de maquinaria de asedio.

La construcción de castillos y ciudades fortificadas creó una demanda de máquinas de artillería que pudieran derribar murallas y abrir la fortificación para que la asaltasen las tropas. Sin armas de proyectil, la toma de un castillo requería un asedio largo y costoso hasta que los defensores se rindieran a causa del hambre. La capacidad de mantener el asedio estaba limitada por la duración del período de la campaña, el costo de aprovisionar al ejército que realizaba el asedio, las bajas por enfermedad en el campamento y el clima. Los arietes, lanzapiedras y otras máquinas de asedio se utilizaban para irrumpir rápidamente en la fortificación y decidir el resultado. Las máquinas de asedio se construían en el taller de maquinaria de asedio.



Puerta

Las puertas permiten a tus unidades cruzar las murallas. Puedes construir puertas en los muros existentes y, además, las puedes bloquear y desbloquear. Durante un ataque debes bloquear la puerta, para evitar que se abra accidentalmente por que se acerque una unidad amiga. Si las puertas no están bloqueadas, se abren y cierran automáticamente para ti y tus aliados.



Para bloquear y desbloquear puertas

Haz clic en una puerta y después haz clic en el botón **Bloquear puerta** o **Desbloquear puerta**, en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Las puertas se situaban en las murallas para permitir el acceso a la fortificación. Como las puertas podían ser la parte más vulnerable de una posición defensiva, se tomaban precauciones adicionales para fortalecerlas. Un tipo de puerta común era el rastrillo, una pesada reja de metal que se levantaba con un torno. El rastrillo se mantenía en su lugar gracias a unas ranuras realizadas en la cantería de la puerta, así como por su propio peso. Solía existir un largo y estrecho pasaje, abierto en su parte superior, detrás del rastrillo. Los asaltantes que conseguían pasar la puerta quedaban expuestos a los ataques de los soldados situados en el estrecho pasaje.



Empalizada

Las murallas de madera de la empalizada son baratas y rápidas de construir. Puedes construirlas en el campo de batalla, como barreras temporales para retrasar a tus enemigos y advertir su aproximación.

Las tribus bárbaras migraron por Europa durante la Alta Edad Media, pero fueron desplazadas por otras migraciones procedentes del este y buscaron tierras para asentarse. Las bandas de guerreros vagaban en busca de botín. En aquellos tiempos turbulentos, se tomaban precauciones defensivas. Las aldeas se fortificaban con empalizadas (murallas construidas con madera). Aunque las murallas de piedra eran preferibles, la madera era abundante y fácil de utilizar; y una empalizada se podía erigir en menos tiempo que un muro de piedra. Por la noche, los aldeanos recogían todo su ganado, pertenencias y herramientas en el interior de la empalizada, para protegerse.



Muro de piedra

Los muros de piedra son más fuertes que las empalizadas, pero más caros. Retardan a tus enemigos y te dan la oportunidad de rechazarlos. Puedes modernizar tus muros de piedra a murallas fortificadas en la universidad.

Las civilizaciones más grandes y avanzadas modernizaron sus defensas con muros de piedra cuando pudieron. Un muro de piedra bien construido ofrecía protección contra los invasores porque sólo se podían destruir con un esfuerzo decidido. Para capturar una ciudad o un castillo amurallados se requería un largo asedio o un ataque constante con potentes máquinas de asedio. Las murallas de piedra eran caras y se tardaba tiempo en construirlas, pero el costo merecía la pena por la protección que ofrecía a posiciones valiosas. unos famosos muros de piedra de la Edad Media fueron aquellos que protegían los caminos que llegaban a Constantinopla. Estos muros resistieron asaltos

intermitentes durante 1000 años. Fueron, en parte, responsables de que las tribus bárbaras se desviaran desde el norte y el este hacia Roma, incluso a pesar de que Constantinopla podía haber sido un premio más atractivo. Otra muralla famosa de la Edad Media fue la Gran Muralla China. Construida en origen en tiempos muy antiguos, varias dinastías se ocuparon de extenderla y de reconstruirla en algunos lugares. La frontera de China era tan larga que la Gran Muralla no podía defenderse lo suficiente para convertirse en un escudo. Servía como advertencia a un ataque mongol. Más importante todavía es que imprimía lentitud en los avances y retiradas de los atacantes fronterizos, lo que daba a los ejércitos imperiales la posibilidad de interceptarlos.



Muralla fortificada

Las murallas fortificadas son más fuertes que los muros de piedra, pero su mejora es cara y su construcción lenta. En Age of Empires II, las murallas fortificadas no disparan a los enemigos. Sin embargo, es difícil abrir brechas en la piedra reforzada sin armas de asedio.

La muralla fortificada fue una mejora del muro de piedra llevada a cabo para construir posiciones de lucha en la muralla, de forma que los defensores pudieran ser más efectivos en el rechazo de los asaltos. Los baluartes y los bastiones permitían a los defensores disparar a los enemigos situados en la base de la muralla, donde, de otro modo, estarían a salvo. Las tres líneas de muros de piedra situados a las afueras de Constantinopla se fortificaron con cientos de torres, lo que ayudó a hacer las defensas inexpugnables hasta la aparición del cañón.



Puesto avanzado

Los puestos avanzados son puntos de vigilancia fijos que advierten de actividad enemiga en las zonas próximas. Tienen una larga línea de visión, cuyo alcance se puede mejorar con el desarrollo de tecnologías en el entorno urbano. A diferencia de las otras torres, los puestos avanzados no atacan ni guarecen unidades en su interior.

El mundo del año 500 después de Cristo estaba mucho menos poblado que hoy en día, por lo que había grandes extensiones de tierra vacía y desolada. Para mantener vigilada la frontera, los señores establecieron puestos avanzados que avisaban con antelación de los ataques e informaban sobre los movimientos de colonos y caravanas comerciales. Cuando la tierra empezó a estar más poblada y colonizada, los puestos avanzados se reemplazaron por castillos y comunidades fronterizas.



Torre de guardia

La torre de guardia es una sencilla torre de piedra que ataca automáticamente a las unidades y edificios enemigos a su alcance. Las unidades pueden guarecerse en su interior para protegerse y para agregar fuerza de ataque a la torre. Puedes mejorar tus torres de guardia a torres de vigilancia en la universidad.

Algunas de las primeras estructuras de piedra fortificadas fueron simples torres de guardia. Desde la torre de guardia, un señor local podía vigilar una gran área. La estructura de piedra la convertía en inexpugnable ante un asalto, excepto por una fuerza mayor. El señor podía retirarse dentro de la torre, refugiarse a sus animales en la zona inferior, las provisiones y los tesoros en la segunda planta, vivir en la planta superior y luchar desde lo alto. Los normandos se hicieron famosos por construir torres de guardia de piedra en sus tierras de Normandía e Inglaterra, que les proporcionaron control militar y político.



Torre de vigilancia

La torre de vigilancia es una mejora de la torre de guardia. Es más fuerte y tiene más capacidad para luchar. Las unidades pueden guarecerse en su interior para protegerse y para agregar fuerza de ataque a la torre. Puedes mejorar tus torres de vigilancia a torres de homenaje en la universidad.

La torre defensiva continuó su evolución durante la Edad Media, se hizo más fuerte y más alta, y mejoró su diseño para la defensa de combate. Aunque algunas de las primeras torres de guardia eran cuadradas, las torres de vigilancia normalmente eran redondas para eliminar las esquinas, que podían ser derribadas. Los puestos de lucha situados en lo alto de la torre de vigilancia se perfeccionaron para proteger a los defensores. Las ladroneras se ampliaron en la parte superior, lo que permitió a los defensores alcanzar la zona situada bajo la torre con sus proyectiles. Las entradas a las torres de vigilancia se hicieron más elaboradas y más fáciles de defender.



Torre del homenaje

La torre del homenaje es una mejora de la torre de vigilancia. Es más fuerte y tiene mayor capacidad de combate. Las unidades pueden guarecerse en su interior para protegerse y para agregar fuerza de ataque a la torre.

El edificio central y más fuerte en un castillo se llamó torre del homenaje. Era el último bastión de defensa en el interior si las murallas y las torres exteriores eran tomadas. Los defensores que aún resistían se retiraban a la torre del homenaje para la defensa final. La torre del homenaje era como un castillo en miniatura, por lo que a menudo se construía en lugar del castillo, para reducir gastos. A pesar de que eran mucho más pequeñas que los castillos, podían realizar la misma función en una escala más pequeña. Eran muy difíciles de tomar, excepto por un ejército grande y bien equipado.



Torre de bombardeo

La torre de bombardeo tiene una visión muy extensa que te permite localizar a los enemigos. Debes desarrollar la química y la torre de bombardeo (en la universidad) para poder construir estas torres. A causa de la nueva arquitectura involucrada, las torres que existían antes no se mejoran como torres de bombardeo. Adquirir esta tecnología únicamente te permite construir torres de bombardeo.

Al final de la Edad Media, el desarrollo del cañón cambió la ingeniería militar y convirtió en obsoletos los castillos normales. Sus altas murallas verticales eran particularmente sensibles a los cañonazos dirigidos a su base. Como respuesta, los ingenieros militares construyeron nuevas estructuras, menos susceptibles a los disparos de cañón, y montaron cañones en las estructuras para aumentar las posiciones defensivas a lo largo de las costas, en los cruces de ríos importantes y en otros puntos estratégicos. Estas nuevas torres de bombardeo cubrían los accesos a puertos y ciudades, por lo que era más difícil atacarlas.



Unidades

Capítulo VII

Infantería

La infantería está formada por soldados a pie que luchan cuerpo a cuerpo. Son relativamente baratos y se crean rápidamente. Son efectivos contra los edificios y los arqueros a caballo, pero débiles contra las torres y armas de asedio. Puedes crear y mejorar unidades de infantería en el cuartel y aumentar su fuerza de ataque y su armadura en la herrería.



Milicia

La unidad básica de la infantería, rápida y barata de crear. En la Alta Edad Media sólo se crearon soldados.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Mejoras

Cuarteles

guerrilleros, camellos, caballería ligera

arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes— Fe (monasterio)

En tiempos de emergencia se llamaba al servicio militar a campesinos y trabajadores del lugar para formar la milicia. Normalmente, se equipaba a estos soldados temporales con armas y armaduras usadas. Regresaban a sus ocupaciones normales cuando la emergencia pasaba. Las levas de la milicia se utilizaban con frecuencia como tropas de segunda línea cuando los grandes señores reunían a sus vasallos para una campaña. La milicia estaba disponible para combates de segunda categoría y otras tareas de apoyo al ejército principal. Harold Godwinson, de Inglaterra, en 1066 se mantuvo firme en Hastings sólo con sus vasallos. Si hubiese retrocedido y llamado a la milicia Anglosajona, conocida como "the furd", algunos historiadores creen que no habría perdido su reino en manos de Guillermo el Conquistador. Durante gran parte de la Alta Edad Media en el oeste sólo hubo pequeños ejércitos profesionales. Gran parte de las batallas de la Alta Edad Media las libró la milicia, guiada por poderosos líderes y sus escasos seguidores.



Hombre de armas

Más fuerte que la milicia, es barato y rápido de crear.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Mejoras

Cuarteles
guerrilleros, camellos, caballería ligera
Arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista — rastreo (cuartel)
Velocidad — escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

A los hombres que recibían entrenamiento con armas y llevaban armadura de algún tipo en batalla se les conocía como hombres de armas. Por definición, todos los jinetes eran hombres de armas, pero no todos los hombres de armas eran jinetes. La clase de hombres de armas también incluía soldados profesionales sin rango nobiliario, llamados sargentos, y jinetes en formación, llamados escuderos. Los ejércitos de los señores feudales estaban divididos en dos grupos distintos, los hombres de armas de todas las clases y la milicia de campesinos. Los soldados entrenados proporcionaban la principal fuerza de combate del ejército. Los hombres de armas luchaban a pie con espada. Era un arma efectiva y ayudaba a distinguir a los hombres de armas de los soldados de las clases sociales inferiores, como lanceros, guerrilleros y tropas con armas de proyectil. Los hombres de armas llevaban armadura, normalmente desde la cabeza hasta los pies, y estaban muy bien entrenados. Eran especialmente efectivos contra los lanceros, si podían acercarse más allá de las puntas de las lanzas. Luchaban junto a jinetes desmontados bajo ciertas condiciones, como en el asalto a un castillo. Durante la Guerra de los Cien Años, los ingleses luchaban con frecuencia desmontados, porque normalmente los jinetes franceses les superaban mucho en número. En batallas en campo abierto, un hombre de armas estaba en gran desventaja contra un jinete. Los caballeros mantenían un grupo de hombres de armas como sirvientes para que les ayudaran a mantener el orden en el feudo y le acompañaran cuando se le llamaba para un servicio militar.



Espadachín de espada larga

Más fuerte que el hombre de armas, es barato y rápido de crear.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Mejoras

Cuarteles
guerrilleros, camellos, caballería ligera
Arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista — rastreo (cuartel)
Velocidad — escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El arma preferida de los guerreros nobles era la espada larga. La habilidad con la espada era una distinción social, ya que las espadas eran caras y difíciles de fabricar. Los hombres de armas de las clases sociales más bajas entrenaban con espadas más cortas y con armas más baratas. Las espadas largas se reservaban para la nobleza. En la ceremonia en la que se nombraba un caballero el señor le daba un golpe en el hombro con la espada larga.



Espadachín de mandoble

Más fuerte que el espadachín de espada larga, es barato y rápido de crear.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Cuarteles
guerrilleros, camellos, caballería ligera
arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas

Mejoras

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuarteles)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Conforme mejoraron las armaduras, también lo hicieron las armas. El mandoble fue una novedad que permitió a un hombre balancear la espada con la fuerza de ambos brazos, no sólo con la de uno. Se trata de una espada larga y pesada que requería ser usada por un hombre fuerte y bien entrenado. El espadachín de mandoble era un adversario formidable en el combate cuerpo a cuerpo. El espadachín de mandoble no utilizaba escudo y confiaba en el poder de su ataque para superar el escudo y la armadura de su oponente. Aunque golpeaba menos veces, cada golpe podía ser mortal, a pesar de la armadura y las armas del defensor.



Campeón

La unidad de infantería más poderosa (aparte de las unidades exclusivas de algunas civilizaciones), barato y fácil de crear.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Cuarteles
guerrilleros, camellos, caballería ligera
arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas

Mejoras

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Entre los mejores espadachines había algunos que, por la reputación adquirida en el campo de batalla y en los torneos, conseguían el estatus de campeón. Esos hombres llegaron a ser líderes en la guerra y subieron de posición social gracias a su

capacidad, muy bien consideradas en aquel tiempo. Los señores mantenían a su lado a los campeones por su estatus y porque en ocasiones las disputas se resolvían mediante luchas entre guerreros de élite. Disponer de un gran campeón a sueldo o como vasallo era en la Edad Media el equivalente a tener un buen abogado. Los campeones eran guerreros profesionales que también podían ser miembros de la nobleza. Un campeón de éxito podía ganar un título de nobleza por la victoria en un torneo, honores de batalla o matrimonio. Un caballero secundario de Inglaterra, llamado John Marshal, tuvo tanto éxito en los torneos que llegó a alcanzar un alto rango en la nobleza y obtuvo grandes riquezas gracias a los premios y sus sucesivos matrimonios con mujeres de recursos que le admiraban.



Lancero

Unidad de infantería media. Excepcional contra la caballería.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Cuarteles
guerrilleros, unidades del establo
espadachines, arqueros, escorpiones, catapultas de trayectoria plana
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista — rastreo (cuartel)
Velocidad — escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La infantería media de los ejércitos medievales estaba formada a menudo por lanceros que llevaban media armadura: habitualmente un casco y una armadura en la parte superior del cuerpo. Según avanzaba la Edad Media, el papel del lancero aumentó en importancia. Los ejércitos aprendieron a emplear grandes formaciones de lanceros para contrarrestar los ataques de la caballería pesada, pues los caballos no podían cargar contra un muro erizado de puntas de lanza. Los lanceros eran más efectivos cuando emulaban la falange de la antigua Grecia, una formación cuadrada y compacta que podía presentar un frente de lanzas en la dirección elegida. Según crecía la importancia de las ciudades hacia el final del periodo, aumentó enormemente el contingente de lanceros entrenados. Fueron muy efectivos en la batalla, en relación con el costo de su equipo y del entrenamiento. Originalmente, los lanceros se desplegaban en una posición defensiva, pero los mejores ejércitos de lanceros, como el suizo, el escocés y el flamenco, aprendieron a maniobrar y a tomar la ofensiva.



Piquero

Más fuerte que el lancero. Excepcional contra la caballería

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Cuarteles
guerrilleros, unidades del establo
espadachines, arqueros, escorpiones, catapultas de trayectoria plana
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El triunfo de los lanceros contra la caballería produjo novedades en el equipo y en las tácticas que utilizaban. Los piqueros fueron una innovación de las ciudades y comunidades que no tenían los recursos necesarios para disponer de grandes ejércitos de caballería pesada. Los piqueros eran baratos y podían ser bastante efectivos con el entrenamiento adecuado. Un importante cambio fue el incremento de la longitud del astil de las armas. Mientras que la lanza medía entre 2,8 y 2,5 metros, la pica tenía seis metros de longitud. Cuanto más larga era el arma, más puntas de lanza se podían colocar delante de los hombres de la primera línea. Los piqueros se combinaban con los ballesteros o artilleros manuales para crear una útil unidad de armas combinadas. Los piqueros impedían que la caballería sobrepasase al grupo, mientras que las tropas con armas de proyectil causaban bajas al enemigo desde la distancia. Esta combinación dominó los campos de batalla a finales del periodo. A medida que las armas de fuego mejoraban tras la Edad Media, la figura del piquero comenzó a ser menos necesaria. La bayoneta hizo que el piquero quedara obsoleto y permitió a los mosqueteros defenderse contra la caballería.



Guerrero en trance y guerrero en trance de élite

Unidad única vikinga creada en la Edad de los Castillos. Esta unidad de infantería se cura lentamente. (Los vikingos son la única civilización con dos unidades exclusivas. Los vikingos también reciben un barco dragón, que se puede construir en el muelle una vez que se ha construido un castillo vikingo.)

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo

guerrilleros, camellos, caballería ligera

arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Al final del siglo VIII, los invasores marinos vikingos de Escandinavia aparecieron repentinamente en el norte de Europa. Invadieron y saquearon las comunidades costeras durante los 150 años siguientes. La mayor parte del progreso conseguido por Carlomagno, al unir el norte de Europa e iniciar un renacimiento de la civilización, desapareció por el desorden que causaron. A los vikingos eran famosos por sus importantes conocimientos náuticos y por su ferocidad en combate. Los testigos decían que los guerreros vikingos en ocasiones entraban "en trance" y atacaban con un entusiasmo casi inhumano, inconscientes de todo peligro. Contemplar esa conducta era aterrador; y resistirse a ella, casi imposible. La capacidad de enloquecer en el fragor del combate fue un poderoso atributo durante un periodo de superstición general.



Huscarle y huscarle de élite

Unidad única goda creada en la Edad de los Castillos. Unidad de infantería con una poderosa armadura antiproyectil, virtualmente inmune al fuego de los arqueros.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo

arqueros

espadachines

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Entre las tribus germánicas que invadieron el Imperio Romano Occidental y trajeron la Alta Edad Media, incluidos los godos, los líderes conservaron un séquito personal de guerreros, conocidos como huscarles. Estos hombres servían a sus jefes de forma fanática, como pago por recibir una gran parte en cualquier saqueo que la tribu pudiera realizar. Los huscarles entrenaban para la batalla continuamente y tenían pocas obligaciones más. Sin embargo, el jefe tenía que lograr adquirir suficiente botín o se arriesgaba a ser destituido o abandonado. Según avanzaba la Alta Edad Media, los huscarles fueron absorbidos en el sistema feudal como vasallos de los señores. Permanecieron como una fuerza de combate personal de un señor o rey, pero con frecuencia tenían que hacerse cargo de su propio mantenimiento merced a las tierras que les concedían sus jefes. Este sistema reemplazó en gran parte a la participación en los botines de los saqueos.



Samurai y samurai de élite

Unidad única japonesa creada en la Edad de los Castillos. Unidad de infantería de ataque rápido.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo

infantería, otras unidades únicas

arqueros

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Mientras en Europa los caballeros heredaban el dominio como señores y guerreros, en Japón se producía simultáneamente un cambio social y militar similar. La debilidad del gobierno central y las luchas para conseguir el control de la tierra en Japón dieron lugar a la aparición de una clase militar local dirigente, llamada samurai. Estos hombres, nobles de nacimiento, se entrenaban continuamente en las artes militares, así como en las diversas artes culturales. Ponían gran énfasis en el honor y la tradición, como hacían los caballeros europeos con el código de caballería. Los samurai luchaban con diferentes armas, incluido el arco y sus exclusivas espadas curvas, hechas del acero más fuerte. En la batalla buscaban a los enemigos de mayor rango para enfrentarse en duelos personales y les entrenaban para buscar la muerte en la batalla, para incrementar su agresividad y evitar las vacilaciones.



Caballero de la Orden Teutónica y caballero de la Orden Teutónica de élite

Unidad única teutónica creada en la Edad de los Castillos. De armadura poderosa y lento pero difícil de destruir. Recibe los beneficios de la armadura de infantería.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Castillo
espadachines, guerrilleros, unidades del establo
arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, monjes

Mejoras

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista — rastreo (cuartel)
Velocidad — escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

En la época culminante de las cruzadas cristianas a Tierra Santa, los cruzados germanos fundaron una orden de monjes guerreros conocida como los Caballeros de la Orden Teutónica. Dicha orden abandonó las cruzadas en el Mediterráneo Oriental para trasladar su atención a la Europa del Este. Con sus conquistas, introdujeron el cristianismo en la región báltica y en los bosques de lo que más tarde sería Prusia. Construyeron castillos desde los que podían controlar los alrededores. Los Caballeros de la Orden Teutónica fueron guerreros valientes y entregados que construyeron un Imperio que pervivió hasta el siglo XX.



Lanzador de hachas y lanzador de hachas de élite

Unidad única de los francos creada en la Edad de los Castillos. Ataque de alcance.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo
unidades de los cuarteles, guerrilleros
arqueros
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)
Vista — rastreo (cuartel)
Velocidad — escuderos (cuartel)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los francos tomaron su nombre del hacha, que era su arma predilecta en la época antigua. Continuaron usando el hacha en la Alta Edad Media y sus guerreros se caracterizaban especialmente por su habilidad para lanzarla en la batallas. El hacha estaba bien equilibrada y un hombre fuerte la podía lanzar a una distancia considerable. Los francos llevaban consigo varias hachas en las batallas, de las que utilizaban una en el combate cuerpo a cuerpo. Al avanzar, recogían las hachas lanzadas con anterioridad, para así reponer su suministro de proyectiles. Los lanzadores de hachas eran especialmente eficaces contra tropas ligeras con poca armadura. Llevar hachas también era útil para dismantelar fortificaciones.



Invasor de pastos e invasor de pastos de élite

Unidad única celta creada en la Edad de los Castillos. Unidad de infantería de una rapidez excepcional.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Castillo
guerrilleros, camellos, caballería ligera
arqueros, escorpiones, arqueros a caballo, catapultas de trayectoria plana, catafractas

Mejoras

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas de malla (herrería)

Vista — rastreo (cuartel)

Velocidad — escuderos (cuartel)

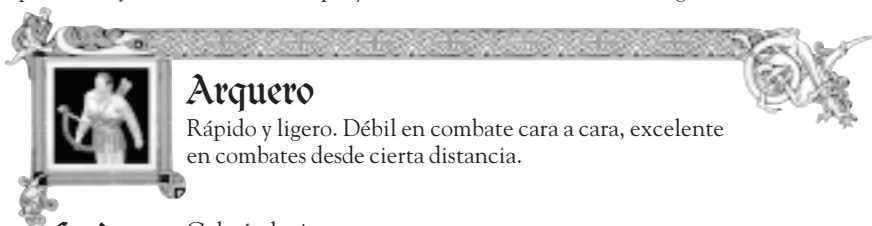
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El glasto es un pasto específico que se halla en las Islas Británicas, del que se extrae un pigmento azul. Los guerreros celtas se pintaban con este pigmento antes de las batallas para parecer más temibles y poner nervioso al enemigo. Los guerreros celtas hacía mucho tiempo que invadían las zonas más desarrolladas de Gran Bretaña y Europa. Los escoceses, por ejemplo, fueron originalmente invasores irlandeses que quitaron tierras a los pictos, que habitaban al norte de Gran Bretaña, en la zona que luego se convertiría en Escocia. Cuando los ingleses intentaron conquistar a los celtas, que habitaban Irlanda, Gales y Escocia durante la Edad Media, éstos tenían una importante desventaja frente a los caballeros ingleses a caballo. Con frecuencia, los celtas adoptaron tácticas de guerrilla, atacando los campamentos ingleses para retirarse ante los soldados ingleses. Los invasores, pintados con el pigmento extraído del glasto, devastaron las zonas fronterizas. William Wallace de Escocia fue un famoso invasor que atacó el norte de Inglaterra durante una década.

Arqueros

Los arqueros atacan a las unidades enemigas que pueden alcanzar con sus flechas. Tienen una pequeña posibilidad, determinada aleatoriamente, de no acertar en el blanco. Todos son débiles contra edificios y muros. Puedes crear arqueros en la galería de tiro con arco y puedes mejorar su fuerza de ataque y su alcance si desarrollas tecnología en la herrería.



Arquero

Rápido y ligero. Débil en combate cara a cara, excelente en combates desde cierta distancia.

Creado en
Fuerte contra

Galería de tiro con arco
unidades de los cuarteles, arqueros a caballo, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

Débil contra

guerrilleros, jinetes, catapultas de trayectoria plana, invasores de pastos, huscarles

Mejoras

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Tras la caída de Roma, el arco persistió como un arma militar importante, aunque no tanto en las áreas de Europa cubiertas por densos bosques. Los arqueros podían luchar desde la distancia, desde detrás de muros u otros cobijos o en una emboscada. Generalmente, no eran decisivos en el ataque durante las batallas, puesto que físicamente no podían quitarle terreno al enemigo, como hacía la infantería. Actuaban principalmente como tropas defensivas y tropas ligeras que rompían las formaciones del enemigo antes de que llegara el momento decisivo en el que los ejércitos se enfrentaban cuerpo a cuerpo. Si una intensa lluvia de flechas podía causar bajas y debilitar el espíritu de combate del enemigo antes del enfrentamiento, las tropas tenían mejores oportunidades de romper la voluntad del enemigo y obtener la victoria. Los arqueros también eran muy útiles tanto en el ataque como en la defensa de un castillo.



Ballestero

Rápido y ligero. Débil en combate cara a cara, excelente en combates desde cierta distancia.

**Creado en
Fuerte contra**

Galería de tiro con arco
unidades de los cuarteles, arqueros a caballo, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

Débil contra

guerrilleros, jinetes, catapultas de trayectoria plana, invasores de pastos, huscarles

Mejoras

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La ballesta era un arma de proyectil formada por un arco sujeto por los lados a los extremos de un mástil de madera. El mástil se apoyaba contra el hombro, como los rifles modernos, y un gatillo disparaba el arma. La ballesta se inventó en la antigua China, pero no tuvo una gran difusión en Europa hasta la Edad Media. Se usaba principalmente para lanzar piedras, virotes o bolas de metal, más que flechas. Era un arma potente pero limitada a un alcance más corto que el de los mejores arcos. Era sencilla de utilizar, relativamente barata de fabricar y mortal. Un campesino, con muy pocas horas de práctica en la ballesta, podía matar fácilmente a un jinete de élite, envuelto en una armadura que valía una fortuna y que se había entrenado para la guerra toda su vida. Llegó un punto en que los jinetes europeos intentaron que la Iglesia prohibiera el arma. Ricardo Corazón de León, Rey de Inglaterra, murió de una herida producida por un virote de ballesta durante un asedio.



Ballesta

Rápido y ligero. Débil en combate cara a cara, excelente en combates desde cierta distancia.

Creado en
Fuerte contra

Galería de tiro con arco
unidades de los cuarteles, arqueros a caballo, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

Débil contra

guerrilleros, jinetes, catapultas de trayectoria plana, invasores de pastos, húscares

Mejoras

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Se trata de una ballesta avanzada de acero. La mayor fuerza tensora del acero proporcionaba más fuerza al arma.



Guerrillero

Unidad de alcance equipada con una armadura contra los ataques de los arqueros.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra

Galería de tiro con arco
arqueros, monjes, arqueros a caballo
unidades de los cuarteles, catapultas de trayectoria plana

Mejoras

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

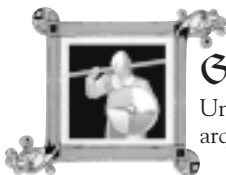
Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

En la Edad Media, muchos ejércitos usaban guerrilleros con armadura ligera como apoyo para las fuerzas de ataque principales, formadas por guerreros con armadura. Podían resultar difíciles de controlar y tenían poco valor en el campo de batalla, pero algunos ejércitos los utilizaron de forma efectiva. Los guerrilleros se situaban por delante de la línea de batalla principal y atacaban al enemigo con arcos, hondas y jabalinas. La intención era debilitar la fuerza del enemigo y producir bajas antes que se enfrentaran las principales líneas de batalla. Habitualmente, los guerrilleros se retiraban hacia uno de los flancos de la batalla principal para acosar al enemigo. También podían resultar útiles para perseguir a los enemigos vencidos, puesto que se podían mover con más rapidez que los hombres con armadura. Sin embargo, si se enfrentaban en combate contra hombres de armas, no podían resistir y huían rápidamente.





Guerrillero de élite

Unidad de alcance equipada con una armadura contra los ataques de los arqueros. Excepcional contra los arqueros

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Galería de tiro con arco

arqueros, monjes, arqueros a caballo

unidades de los cuarteles, catapultas de trayectoria plana

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

En muchos ejércitos de la Edad Media, los guerrilleros eran la chusma que se utilizaba al principio de una batalla y, a menudo, eran aplastados por la potente caballería de ambos bandos. Algunos ejércitos instruyeron guerrilleros de élite, que podían debilitar a las formaciones del enemigo, retroceder y apoyar al ejército amigo desde los flancos. El ejército que podía situar guerrilleros de élite en el campo de batalla para apoyar a su grupo principal tenía ventaja sobre el ejército que no podía hacerlo. Los suizos, por ejemplo, a menudo empleaban hasta una cuarta parte de sus fuerzas como guerrilleros. Los guerrilleros suizos de élite apoyaban las densas falanges de piqueros suizos y debilitaban a las tropas enemigas antes de que los piqueros atacaran. En caso de emergencia, los guerrilleros podían protegerse agachándose tras un grupo de piqueros y luego levantarse de nuevo para enfrentarse al enemigo en retirada.



Arquero a caballo

Rápido, con ataque de alcance. Ideal para ataque y retirada

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Galería de tiro con arco

espadachines, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

arqueros, guerrilleros, caballería ligera

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad — ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los arqueros a caballo tienen sus orígenes en los tiempos antiguos, en las grandes llanuras de Asia, y constituyeron la mayor parte de los ejércitos de dicha región a lo largo de la Edad Media. Los ejércitos mongoles que conquistaron la mayor parte de Asia, Oriente Medio y buena parte de Europa estaban formados principalmente por arqueros a

caballo. Para aquella época, eran una combinación única de potencia de fuego y rapidez. Podían cruzar rápidamente casi cualquier tipo de terreno, atacar inesperadamente y retirarse, si era necesario, antes de que la caballería pesada o las unidades de infantería pudieran reaccionar. Los mongoles dominaban especialmente las tácticas de atacar, correr y realizar emboscadas, y evitaban el enfrentamiento cuerpo a cuerpo hasta que el enemigo estaba completamente desmoralizado. Los arqueros a caballo eran más efectivos en campo abierto, con mucho espacio para maniobrar. Eran menos efectivos contra las posiciones fortificadas que resistían los asedios por hambre y que requerían un asalto cuerpo a cuerpo.



Caballería pesada de arqueros

Rápida, con ataque de alcance. Ideal para ataque y retirada

Creado en
Fuerte contra

Galería de tiro con arco
espadachines, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

Débil contra
Mejoras

arqueros, guerrilleros, caballería ligera

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Ataque — química (universidad)

Puntería — balística (universidad)

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Velocidad — ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los arqueros a caballo podían ser una fuerza devastadora si tenían la destreza suficiente y se usaban apropiadamente, pero eran tan susceptibles a los disparos de los arqueros como sus propios enemigos. Una de las ideas para hacerles menos vulnerables consistió en equiparles con cascos y corazas. Así se creó la caballería pesada de arqueros, menos ágil que sus enemigos sin armadura, pero capaz de entrar en combate y sufrir pocas bajas. Los bizantinos utilizaron ampliamente la caballería pesada de arqueros en los combates contra jinetes, desde Persia y las grandes llanuras hasta el norte.



Artillero manual

Ataque de cerca efectivo; poca puntería a distancia. Se usa para mantener a las unidades sin alcance alejadas de otras unidades. Requiere química.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Galería de tiro con arco
unidades de los cuarteles, monjes, caballeros de la Orden Teutónica
arqueros, catapultas de trayectoria plana

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Después del desarrollo del cañón, en el siglo XIV empezaron a aparecer en Europa pequeñas armas de mano que funcionaban con pólvora. Estas primeras armas de fuego eran pequeños tubos de hierro montados en un palo de

madera. Eran poco precisas y lentas para cargar. A principios del siglo XV se redujeron las dimensiones del cañón manual, se rehizo el diseño del palo para que se pudiera apoyar el pecho y se agregó un mecanismo para insertar en la recámara la mecha de combustión lenta. Este arma sólo era efectiva si se descargaba de cerca. A mediados del siglo XV se inventó el primer arma de fuego que se puede considerar moderna, el arcabuz. Éste utilizaba un rodete para poner en contacto la mecha de combustión lenta con un recipiente de pólvora, conectado con un tubo a la recámara. Las bolas de plomo y hierro fundido que se disparaban desde el arcabuz eran letales. Los armas de fuego de la Edad Media tenían un alcance y una velocidad de disparo inferior a la de los mejores arcos y ballestas. De todos modos, los armas de fuego mejoraron gradualmente y cada vez se hicieron más populares, aunque tenían un coste elevado. Se convirtieron en símbolos de un cierto nivel social. Los señores importantes iniciaron una carrera armamentística, tratando de reunir más armas de fuego de diseño moderno que sus competidores.



Chu ko nu y chu ko nu de elite

Unidad única china creada en la Edad de los Castillos. Arquero de alcance mediocre que causa grandes daños. Puede disparar flechas muy rápido.

Creado en
Fuerte contra

Debíl contra

Mejoras

Castillo

unidades de los cuarteles, arqueros a caballo, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra

guerrilleros, jinetes, catapultas de trayectoria plana, invasores de pastos, huscarles

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La ballesta se inventó en China en tiempos lejanos y el chu ko nu era una ballesta mejorada que también se inventó allí durante la Edad Media europea. Se trataba de una especie de ballesta semiautomática. Estaba equipada con un depósito de pernos. Cuando el operador tiraba hacia atrás de la cuerda, se cargaba un nuevo perno automáticamente. Cuando la cuerda llegaba a su límite, el arma se disparaba automáticamente. El operador tiraba hacia atrás lo más rápido posible para mantener una alta velocidad de disparo. Las desventajas del arma eran su corto alcance y su escasa fuerza, comparada con ballestas más grandes de un solo disparo.



Jenízaro y jenízaro de elite

Unidad única turca creada en la Edad de los Castillos. Artillero manual de alcance más largo y sin alcance mínimo. Ataque de cerca efectivo; poca puntería a distancia. Se usa para mantener a las unidades sin alcance alejadas de otras unidades.

Creado en
Fuerte contra
Debíl contra
Mejoras

Castillo

unidades de los cuarteles, monjes, caballeros de la Orden Teutónica arqueros, catapultas de trayectoria plana

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los jenizaros eran una de las mejores unidades del ejército turco. Estos hombres eran esclavos capturados de niños y educados en la religión islámica para convertirlos en guerreros fanáticos. Vestían un tocado blanco distintivo y partían hacia la batalla acompañados de música. Luchaban a pie con diferentes de armas, incluidas las primeras armas de fuego que llegaron a Oriente Medio. La vida militar era toda su existencia y estaban muy orgullosos de su capacidad. Encabezaron el asalto a Constantinopla, con éxito, y los ataques turcos, sin éxito, contra Malta y Viena.



Arquero de tiro largo y arquero de tiro largo de élite

Unidad única inglesa creada en la Edad de los Castillos. Poderoso de largo alcance.

Creado en
Fuerte contra

Castillo

Débil contra

unidades de cuartel los cuarteles, arqueros a caballo, monjes, caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra guerrilleros, jinetes, catapultas de trayectoria plana, invasores de pastos, huscarles

Mejoras

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).

Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)

Puntería — balística (universidad)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El arco de largo alcance era muy grande, medía entre ciento cincuenta y ciento ochenta centímetros y estaba hecho a partir de una sola pieza de madera, normalmente de tejo. Disparaba flechas de unos noventa centímetros a una gran distancia y, en manos de un experto, podía resultar extremadamente preciso. Eduardo I de Inglaterra (el Zanguillargo) vio el valor de este arma y, por eso, los ingleses usaron un gran contingente de arqueros de largo alcance en sus ejércitos de la Edad Media. En Gran Bretaña, los domingos estaba prohibido practicar todo tipo de deporte que no fuera la arquería, para no impedir que los arqueros entrenasen. El arco largo se utilizó con efectividad en ataques de largo alcance contra un gran número de tropas, en los que lanzaba unas flechas finas, llamadas de punzón, que podían traspasar la armadura. Miles de arqueros lanzaban a la vez sus flechas, que iban dirigidas a una área alejada, más que a un objetivo concreto. Las tropas enemigas situadas en esta área debían a recibir el ataque sin otra protección que su armadura y sus escudos. El ataque provocaba bajas y reducía la moral del enemigo. Los ejemplos más conocidos de esta táctica son las grandes victorias inglesas en Crecy, Poitiers y Agincourt, durante la Guerra de los Cien Años. Los caballeros franceses recordaban con horror el terrible sonido de las miles de flechas que surcaban el aire y oscurecían el cielo.



Mangudai y mangudai de élite

Unidad única mongola creada en la Edad de los Castillos. Arquero a caballo con bonificación de ataque contra armas de asedio.

Creado en
Fuerte contra

Castillo

espadachines, monjes, caballeros de la Orden teutónica, elefantes de guerra, armas de asedio

Débil contra
Mejoras

arqueros, guerrilleros, caballería ligera
Ataque — química (universidad)
Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería).
Armadura — armadura acolchada para arqueros, armadura de cuero para arqueros, armadura de anillos para arqueros (herrería)
Puntería — balística (universidad)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Genghis Khan unificó a los mongoles y los guió en una campaña de conquista que se extendió desde el Pacífico hasta el Mediterráneo y Centroeuropa. Eran magníficos jinetes y cada guerrero mantenía un establo con caballos para disponer siempre de monturas descansadas. La fuerza de los ejércitos mongoles radicaba en sus arqueros a caballo, que disparaban un arco compuesto desde la silla de montar. Los mejores de estos arqueros, conocidos como los mangudái, utilizaban elaboradas tácticas para poner en desventaja al enemigo. Usaban fintas y trampas para agotar a la caballería enemiga y desintegrarla. Podían disparar a las tropas más lentas a distancia, con poco riesgo. Los ejércitos enemigos se agotaban y quedaban destrozados sin llegar a entrar en contacto nunca con los esquivos mangudái. El principal punto débil del ejército mongol es que sólo lo podían mantener unido los grandes líderes. Cuando murió el gran Khan u otros líderes posteriores, el ejército se disolvió en facciones que se disputaron la primacía.

Caballería

Las unidades de caballería sirven para explorar y combatir. Puedes crear unidades de caballería en el establo y mejorarlas si desarrollas tecnología en la herrería.



Caballería de exploración

Rápida y con un gran campo de visión; resistente a la conversión.

Creado en
Fuerte contra

Establo
arqueros, catapultas de trayectoria plana; arqueros a caballo, cañones de asedio, monjes

Débil contra
Mejoras

piqueros, jinetes, camellos
Ataque — forja, fundición de hierro, metalurgia (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Si juegas con un mapa aleatorio, cada jugador empieza con una unidad de caballería de exploración que puede usar para explorar el mapa. Puedes producir unidades de caballería de exploración adicionales en el establo, a partir de la Edad Feudal.

La importancia de las unidades de caballería rápidas para la exploración se descubrió en la antigüedad y se trasladó hasta la Edad Media. Incluso los ejércitos de la Edad Media, formados por caballería pesada, mantenían una fuerza de caballería de exploración con armadura ligera que actuaba como los ojos del ejército en el avance. La

caballería de exploración utilizaba caballos criados para ser resistentes y veloces. Iban por delante y por los flancos de un ejército, para obtener información acerca de los movimientos del enemigo. La caballería de exploración era menos útil en combate, pues los hombres llevaban poca armadura y armas ligeras. Sin embargo, eran muy útiles cuando el enemigo estaba vencido y en retirada. Entonces, la caballería de exploración era efectiva para perseguir a los fugitivos y para capturar equipamiento, carros y prisioneros.



Caballería ligera

Rápida y con mayor campo de visión que la caballería de exploración; resistente a la conversión.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo
monjes, unidades de la galería de tiro con arco
piqueiros, jinetes, camellos
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

A medida que los ejércitos de la Edad Media crecieron y realizaron campañas en lugares más alejados, creció la importancia de la caballería de exploración. Muchas civilizaciones crearon la caballería ligera para realizar esta función, lo que suponía una mejora con respecto a la caballería de exploración. La caballería ligera estaba mejor entrenada y equipada para la lucha. En la batalla se podía utilizar para acosar o cargar contra la infantería enemiga, o para apoyar a sus caballeros en una carga. La caballería ligera sólo llevaba una armadura parcial y un escudo, y normalmente luchaba con una lanza. Las civilizaciones que no se podían permitir una armadura completa para sus guerreros, como los grupos bárbaros del Este, enviaban grandes contingentes de caballería ligera al campo de batalla.



Jinete

Pesado y rápido.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo
arqueros
piqueiros, camellos, mamelucos
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El jinete era un guerrero a caballo bien armado que había logrado ciertos mínimos en entrenamiento y en prestigio en la sociedad de la Edad Media. Una vez convertido en jinete (o caballero), a menudo se entregaba tierra al guerrero para apoyar sus gastos militares. En compensación, prometía servir a su señor en las campañas durante un

determinado número de semanas al año. Al dividir la tierra de este modo, un gran señor controlaba una jerarquía de soldados que podía llamar cuando fuera necesario. Los jinetes dedicaban la mayor parte de su tiempo a luchar y a entrenarse para la lucha. Practicaban la guerra en torneos, en los que competían por premios y honor. Puesto que muy pocos podían permitirse el equipamiento y el entrenamiento necesarios para la guerra, los jinetes dominaron los campos de batalla de la Edad Media durante siglos. El desarrollo de nuevas tácticas, como las de los piqueros, los arqueros de tiro largo, los ballesteros y las primeras armas de fuego, acabó con el dominio de la caballería pesada.



Caballero

Pesado y rápido.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo

arqueros

piqueros, camellos, mamelucos

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)

Velocidad — ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Entre los jinetes existía una jerarquía basada en el rango feudal y la proeza en la lucha. Un caballero humilde podía lograr un alto nivel social mediante su distinción en el campo de batalla, victorias en los torneos o casamiento. A los jinetes de élite se les hacía miembros de órdenes importantes, como la Orden de la Jarretera o el Vellón Dorado. Estos hombres de élite eran conocidos como chevaliers o caballeros. Los primeros caballeros fueron elegidos por su poder político y por su proeza en la lucha. A medida que avanzaron los siglos, las órdenes se convirtieron en la élite social.



Paladín

Pesado y rápido.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo

arqueros

piqueros, camellos, mamelucos

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)

Velocidad — ganadería (establo)

Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los mejores jinetes luchadores eran los paladines. Eran lo mejor de la clase de los caballeros. Los paladines eran los campeones de sus señores y de sus órdenes de caballería. Constituían la clase social más alta y eran los guerreros de élite. A menudo actuaban como guardia personal de un gran rey y juraban proteger la vida de éste con la suya propia.



Camello

Excelente para matar otras unidades montadas.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo
jinetes, catafractas
infantería, arqueros
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El camello era un animal de montura útil para los guerreros de las regiones desérticas del mundo, puesto que podía avanzar con rapidez a través de la arena y andar mucho tiempo sin necesidad de beber agua. Además, los caballos huían de los camellos. Los sarracenos utilizaron mucho los camellos durante las cruzadas; guerreros montados en ellos surgían del desierto para atacar los puestos avanzados y las caravanas de los cruzados y, luego, huían hacia terrenos que los caballos no podían cruzar.



Camello pesado

Excelente para matar otras unidades montadas.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Establo
jinetes, catafractas
infantería, arqueros
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Se llamaba camello pesado al guerrero experimentado que, con algún tipo de armadura, iba montado en camello. Los utilizaban las civilizaciones del Oriente Próximo que luchaban contra los arqueros del Imperio Bizantino y los arqueros a caballo que bajaban de las estepas de Asia para invadirlos.



Catafracta y catafracta de élite

Unidad única bizantina creada en la Edad de los Castillos. Muy armada. Bonificación de equipo contra la infantería

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo
espadachines, arqueros
jinetes, camellos
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El ejército bizantino trasladó muchas de las tradiciones militares del viejo Imperio Romano a la Edad Media. Se trataba de una fuerza profesional muy bien entrenada y dirigida. Los oficiales estudiaban tácticas y mando. El ejército estaba organizado en unidades formales que mantuvieron sus propias tradiciones durante siglos. Las mejores unidades del ejército bizantino eran unos jinetes con armadura parcial, llamados catafractas. Luchaban con distintas armas, que incluían el arco y la espada. Con llanuras al este y al norte del imperio, los catafractas eran perfectos para combatir a la caballería sin armadura de sus enemigos. En parte, el ejército bizantino entró en declive porque perdió las llanuras de Anatolia, de las que tomó tanto los caballos como los jinetes para que sirvieran como catafractas.



Mameluco y mameluco de élite

Unidad única sarracena creada en la Edad de los Castillos. Camello con ataque de alcance. Excelente contra otras unidades montadas

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo
unidades de los cuarteles, monjes, caballeros de la Orden Teutónica
arqueros, catapultas de trayectoria plana
Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)
Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)
Velocidad — ganadería (establo)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los mamelucos eran esclavos entrenados como guerreros por distintos líderes árabes, en parte porque los primeros creyentes en el Islam no podían enfrentarse entre sí. Los guerreros esclavos no estaban sometidos a esa prohibición. Los mamelucos estaban bien entrenados y motivados. Un ejército mameluco egipcio ganó una batalla excepcional contra los mongoles en Siria, en la que lograron que estos jinetes bárbaros se retiraran del Nilo y del Norte de África. Con el tiempo, los mamelucos se levantaron en armas contra sus jefes árabes y tomaron el control de sus unidades. Cuando Napoleón invadió Egipto en el siglo XVIII, derrotó al ejército mameluco en la Batalla de las Pirámides.



Elefante de guerra y elefante de guerra de élite

Unidad única persa creada en la Edad de los Castillos. Lento, poderoso, bien armado y difícil de destruir. Los elefantes de guerra de élite tiene un ataque can área de efecto, pudiendo golpear varios objetivos adyacentes a la vez.

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo

espadachines, arqueros

piqueros, camellos, monjes, mamelucos

Ataque — forja, fundición de hierro, alto horno (herrería)

Armadura — armadura de láminas, armadura de cota de malla, armadura de placas (herrería)

Velocidad — ganadería (establo)

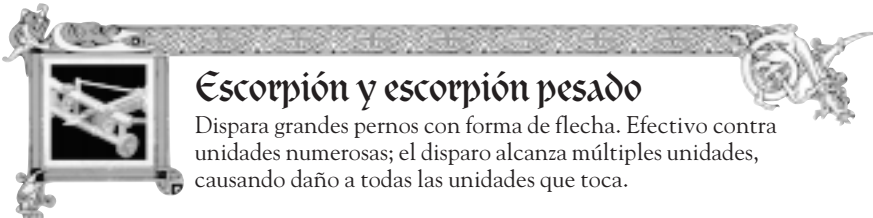
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La última civilización del Oriente Próximo que utilizó elefantes de guerra fue Persia, que obtenía sus elefantes de la India. El elefante de guerra era un complemento poderoso para un ejército, especialmente contra tropas que no tenían experiencia contra ellos. Eran muy difíciles de matar, pero también de controlar. Si se podían dirigir hacia la formación enemiga, las tropas adversarias casi siempre se sumían en el desconcierto.

Armas de asedio

Las armas de asedio se usan para destruir defensas enemigas, como muros, torres o edificios. La mayoría de armas de asedio causan un daño gradual (el mayor daño se produce en el lugar del impacto, con niveles inferiores de daño en la periferia). Se pueden crear armas de asedio en el taller de maquinaria de asedio.



Escorpión y escorpión pesado

Dispara grandes pernos con forma de flecha. Efectivo contra unidades numerosas; el disparo alcanza múltiples unidades, causando daño a todas las unidades que toca.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio

unidades de los cuarteles, arqueros, monjes

unidades del establo, invasores de pastos

Ataque — química (universidad)

Ataque, alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón, brazaletes de cuero tachonado (herrería), ingenieros de asedio (universidad)

Rastreo — balística (universidad)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El escorpión era un arma de artillería ligera que disparaba grandes pernos con forma de flecha, pequeñas piedras o bolas de hierro. Estas armas existían en diferentes tamaños y parecían grandes ballestas. Los escorpiones se podían montar en trípodes o grandes soportes de madera. Se utilizaron principalmente en asedios, pero también se podían desplegar en una posición fija en el campo de batalla. Eran útiles contra un gran número de tropas enemigas, especialmente la caballería, y también contra fortificaciones.

El escorpión pesado fue una versión mejorada. El escorpión pesado se servía de un arco y un marco más pesados, por lo que podía lanzar proyectiles mayores.



Cañón de asedio

Potente arma de asedio móvil contra edificios. Requiere química.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio
unidades de los cuarteles, arqueros, guerrilleros, monjes
unidades del establo, invasores de pastos
Alcance, Ataque — ingenieros de asedio (herrería)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La pólvora llegó a Europa desde China en el siglo XIII pero los primeros cañones no aparecieron hasta el siglo XIV. Los cañones de asedio eran grandes, aparatosos y era peligroso dispararlos, puesto que tendían a romperse y, además, la pólvora era de poca calidad. Se usaban principalmente en asedios, donde había tiempo suficiente para situarlos y disparar a un objetivo concreto. En el siglo XV, los cañones de asedio que disparaban piedras o bolas de hierro, empezaron a convertir los castillos en algo obsoleto. Los cañones podían destruir los muros de piedra verticales rápidamente al disparar a gran velocidad directamente a las secciones inferiores del muro. Los cañones de asedio gigantes, operados por mercenarios europeos, fueron esenciales en el ataque turco que capturó Constantinopla en 1453.



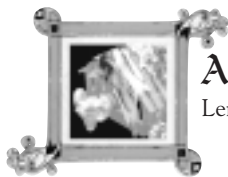
Ariete

Lento, pesado, reduce a ruinas las ciudades enemigas.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio
arqueros, arqueros a caballo
unidades de los cuarteles, unidades del establo
Ataque — ingenieros de asedio (universidad)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El método más directo para atacar un muro de piedra u otras fortificaciones de piedra era derribarlo con un ariete. El ariete típico consistía en un tronco fuerte montado sobre unas ruedas o suspendido de un marco, lo que permitía balancearlo hacia delante y hacia atrás. Se llevaba el marco hasta el muro o la puerta que se deseaba derribar y los hombres lo empujaban simultáneamente, golpeando el objetivo con la cabeza del ariete. El marco del ariete requería algún tipo de cubierta para proteger a los hombres de los ataques desde arriba. A menudo se cubría con pieles mojadas para aumentar su resistencia al fuego. Con tiempo suficiente, se podía derrumbar cualquier obstáculo y abrir el camino para el asalto.



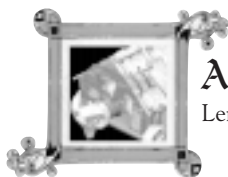
Ariete cubierto

Lento, pesado, reduce a ruinas las ciudades enemigas.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio
arqueros, arqueros a caballo
unidades de los cuarteles, unidades del establo
Ataque — ingenieros de asedio (universidad)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los arietes eran armas simples y efectivas para abrir agujeros en las fortificaciones. El ariete típico consistía en un tronco fuerte montado sobre unas ruedas o suspendido de un marco, lo que permitía balancearlo hacia delante y hacia atrás. Se podía derrumbar cualquier muro, si se contaba con el tiempo suficiente. Rematar la punta del ariete con hierro lo mejoraba mucho. El ariete cubierto hacía más daño y pasaba más tiempo antes de que fuera necesario sustituirlo.



Ariete de asedio

Lento, pesado, reduce a ruinas las ciudades enemigas.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio
arqueros, arqueros a caballo
unidades de los cuarteles, unidades del establo
Ataque — ingenieros de asedio (universidad)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El mejor ariete era el de asedio. Se trataba de una máquina de gran tamaño, fuertemente protegida y diseñada para atacar con una tremenda fuerza. Los arietes de asedio solían ser armas prefabricadas que eran arrastradas al lugar del asedio y se montaban allí mismo.



Catapulta de trayectoria plana, onagro y onagro de asedio

Arma de asedio con ruedas usada para atacar un número reducido de unidades. Ataque de área de efecto. Puede efectuar un ataque básico. Los onagros de asedio pueden abrir caminos en los bosques.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Taller de maquinaria de asedio
unidades de los cuarteles, arqueros
unidades del establo, invasores de pastos
Ataque — química (universidad)
Alcance, Ataque — ingenieros de asedio (universidad)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La catapulta de trayectoria plana fue una mejora de las antiguas catapultas, que servían para tirar piedras y otros proyectiles, normalmente en un asedio, contra una posición fortificada. La catapulta de trayectoria plana solía disparar

directamente hacia un objetivo y utilizaba una tabla para detener el brazo lanzador cuando estaba en posición vertical. Esto permitía tirar el proyectil directamente hacia adelante. Las catapultas de trayectoria plana se usaban para disparar una piedra grande o una cesta de piedras más pequeñas. Normalmente se montaban en el mismo lugar en el que se iban a utilizar, pero también se construían sobre un marco con ruedas para facilitar su desplazamiento.

El onagro fue una mejora de la catapulta de trayectoria plana; era más grande, más poderoso y lanzaba una carga útil más pesada a mayores distancias. El onagro de asedio es la mejora más importante de la línea de armas del onagro. Su alcance y daño eran máximos.



Lanzapiedras

Poderoso, destruye edificios y muros desde lejos. No puede disparar a unidades cercanas. Tiene que estar desarmado para moverlo y armado para atacar. Puede abrir caminos en los bosques.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Castillo
arqueros, guerrilleros
espadachines, unidades del establo, mangudais, guerrilleros de élite
Ataque — química (universidad)
Range, Ataque — ingenieros de asedio (universidad)
Velocidad de creación de unidades — leva (castillo)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Cuando construyes un lanzapiedras está desarmado y tienes que armarlo antes de atacar.



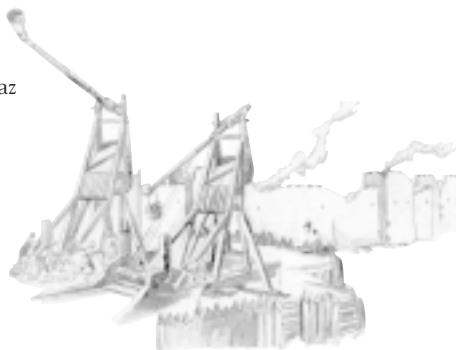
Para armar y desarmar un lanzapiedras

Haz clic en el lanzapiedras y, luego, haz clic en el botón **Desarmar** o **Armar**.

Para atacar con un lanzapiedras desarmado

Haz clic en el lanzapiedras desarmado y luego haz clic con el botón secundario en un objetivo enemigo.

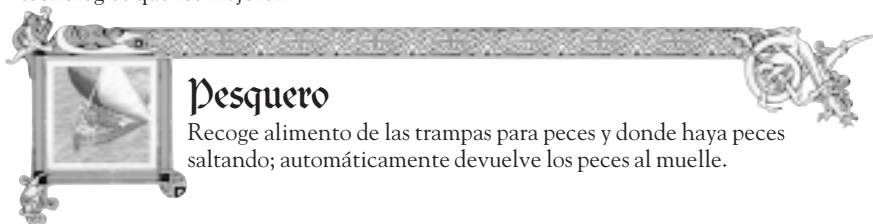
El lanzapiedras se mueve hasta tener al alcance el objetivo enemigo, se arma e inicia el ataque.



El arma de asedio sin pólvora más poderosa de la Edad Media era el lanzapiedras. Se trataba de un arma similar a la catapulta, pero más grande y con un brazo de lanzamiento largo y un receptáculo para proyectiles suspendido mediante cuerdas. Una vez liberado, el brazo se balanceaba hacia arriba y el receptáculo se movía hacia arriba y hacia adelante. La fuerza centrífuga que actuaba sobre el recipiente en suspensión aumentaba el alcance y la altura logrados por el proyectil liberado. Las piedras lanzadas con el lanzapiedras caían sobre sus objetivos y producían mucho daño en la parte superior y en los tejados de muros, torres y otras estructuras. Los lanzapiedras eran máquinas caras y complicadas que requerían especialistas para construirlas y hacerlas funcionar. Sólo se podían mover desarmados y para poder utilizarlos había que armarlos antes. En una ocasión, Eduardo I de Inglaterra no aceptó la rendición del Castillo de Stirling en Escocia para poder ver en acción el lanzapiedras que acababa de adquirir.

Barcos

Los barcos se utilizan para pescar, comerciar con los otros jugadores, transportar unidades a través del agua y entrar en combate. En el muelle puedes construir los barcos y desarrollar tecnologías que los mejoren.



Pesquero

Recoge alimento de las trampas para peces y donde haya peces saltando; automáticamente devuelve los peces al muelle.

Construido en

Muelle

Mejoras

Armadura — carenado (muelle)

Velocidad — dique seco (muelle)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Durante la Edad Media la tecnología de construcción de barcos y de navegación mejoró sustancialmente. Como consecuencia de estos avances, los pesqueros aumentaron su alcance y su eficacia. Las ricas aguas alejadas de las costas de Europa, del Norte de África y de Asia proporcionaban una gran cantidad de alimento marino que se podía conservar seco y en salazón. El pescado en conserva, especialmente el bacalao, se convirtió en una mercancía importante para el comercio en la Baja Edad Media.



Urca mercante

Comercia en el mar, lleva mercancías desde tu muelle a un muelle extranjero y vuelve con oro. Cuanto más lejos esté el muelle con el que comercias, mayor será tu beneficio.

Construido en

Muelle

Mejoras

Armadura — carenado (muelle)

Velocidad — dique seco (muelle)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)



Para comerciar usando una urca mercante

Haz clic en la urca mercante y, después, haz clic con el botón secundario en un muelle extranjero.

Para obtener más información acerca del comercio, consulta el capítulo V.

Las demanda de comercio a lo largo de las costas del Norte de Europa llevó al desarrollo de nuevos tipos de barcos con mayor manga y calado, velas cuadradas, timón de popa y un gran espacio de carga. Los barcos que respondían a este nuevo diseño se llamaban urcas y dominaron el comercio marítimo en la Edad Media desde el Mar Báltico hasta el Mediterráneo Occidental. Puesto que estos barcos no podían entrar con facilidad a las playas, los puertos necesitaban embarcaderos en aguas suficientemente profundas como para mantener las urcas a flote. El equivalente a la urca mercante en el Oriente Lejano era el junco chino, un barco más avanzado que no se superó en Occidente durante muchos siglos.



Brulote y brulote rápido

Arroja fuego a otros barcos.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Muelle
galeras, barcos dragón
buques de demolición
Armadura — carenado (muelle)
Velocidad — dique seco (muelle)
Costo inferior — carpintero naval (muelle)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

En Occidente sólo los bizantinos continuaron las antiguas tradiciones de construcción de barcos en la Edad Media. La mejora que realizaron con respecto al trirreme fue el brulote, un barco de guerra estrecho y lento fortalecido con remos y velas. El poder de combate de estos barcos lo proporcionaban en parte los soldados de marina, los arqueros y las catapultas, pero el arma secreta de la marina bizantina era el fuego griego. Esta mezcla, extremadamente volátil, salía a chorro de mangueras situadas en la proa del brulote y se prendía al entrar en contacto con el aire. El fuego era un arma devastadora contra los barcos de madera y los enemigos de los bizantinos no podían hacer frente a los brulotes cuando utilizaban el fuego griego. Otras civilizaciones obtuvieron en ocasiones el secreto del fuego griego, pero fue tan bien guardado y su uso resultaba tan peligroso que en la actualidad no se conoce.

El brulote se mejoró con los años para aumentar su velocidad y maniobrabilidad. Durante muchos siglos, Constantinopla fue defendida con éxito por su marina de brulotes rápidos.



Galeón artillado y galeón artillado de élite

Barco de guerra de largo alcance utilizado para atacar objetivos en la costa para establecer un área de desembarco. Cadencia de disparo baja, con un alcance mínimo. Requiere química.

Construido en
Débil contra
Mejoras

Muelle
galeras, brulotes y buques de demolición
Armadura — carenado (muelle)
Velocidad — dique seco (muelle)
Costo inferior — carpintero naval (muelle)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los primeros cañones se montaron en los barcos por primera vez en el siglo XIV. Se situaron en la proa o en la popa para disparar hacia delante o hacia detrás. Se instalaron pequeñas armas en las vigas para usar contra las tripulaciones enemigas al combatir de cerca. El primer barco construido especialmente para llevar un cañón apareció en 1406. Para situar correctamente un gran número de cañones en un barco se necesitaron muchos años de trabajo. Requirió nuevos diseños, para compensar el enorme peso de las armas en la parte superior de los laterales del barco. El aparejo se tuvo que rediseñar para permitir que las armas se pudieran disparar y recargar de forma segura. También se necesitaron procedimientos de seguridad para almacenar y tener acceso a la pólvora. No aparecieron galeones artillados realmente útiles hasta el final de la Edad Media.



Barco de transporte

Mueve unidades a través del agua.

Construido en Mejoras

Muelle

Armadura y capacidad — carenado (muelle)

Velocidad y capacidad — dique seco (muelle)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Para obtener más información acerca del traslado de unidades, consulta el capítulo IV.

Los barcos de comercio de todos los tipos eran requisados cuando los ejércitos se desplazaban por mar. Normalmente, los barcos se modificaban para convertirlos en barcos de transporte y así poder acoger mejor las tropas, los caballos, el ganado, el equipamiento de asedio y los suministros. Inglaterra fue invadida en más de una ocasión durante la Edad Media, incluidas las primeras invasiones sajonas/anglas/yutas, numerosas invasiones nórdicas (los daneses dominaron buena parte de Inglaterra temporalmente) y, más tarde, la invasión normanda de 1066. Los normandos también invadieron Sicilia y el Sur de Italia. Muchas cruzadas implicaron un movimiento por mar desde Francia a Tierra Santa. Los ingleses llevaron muchas veces ejércitos a Francia durante la Guerra de los Cien Años.



Buque de demolición y buque de demolición pesado

Lleno de explosivos. Guíalo cerca de los barcos enemigos y hazlo estallar para arrebatar el control marítimo al oponente dominante.

Construido en Fuerte contra Débil contra Mejoras

Muelle

brulotes

galeras, barcos dragón, cañones de asedio

Armadura — carenado (muelle)

Velocidad — dique seco (muelle)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los reyes y las civilizaciones sin tradición naval encontraron una solución simple para cuando se presentaba un enfrentamiento naval. Llenaban un barco sin valor con combustibles y con una tripulación mínima. Entonces guiaban el barco hasta alcanzar a los barcos enemigos y le prendían fuego. Si se hacía bien, el buque de demolición ardía con llamas vivas, explotaba y prendía fuego a los barcos enemigos adyacentes. Los barcos de madera, sellados con brea y equipados con un aparejo y equipamiento inflamable, corrían un gran riesgo de arder y explotar (si había pólvora a bordo). Un buque de demolición podía causar daños o destruir barcos mucho más poderosos y valiosos que él, y se podía usar contra edificios costeros.

Los buques de demolición se mejoraron, agrandándolos y llenándolos con explosivos más eficaces, especialmente pólvora. Estos buques de demolición pesados causaban explosiones mayores y había más posibilidades de dañar o destruir uno o más barcos enemigos. Podían tener efectos devastadores contra un objetivo grande o muchos barcos enemigos agrupados.



Galera

Barco pequeño, básico y rápido con un ataque débil. Para la exploración marítima, para los ataques iniciales y para atacar flotas de pesca enemigas.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Muelle

buques de demolición, galeones artillados

brulotes, cañones de asedio

Ataque — química (universidad)

Ataque, Alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería)

Armadura — carenado (muelle)

Velocidad — dique seco (muelle)

Puntería — balística (universidad)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los barcos de guerra prácticamente desaparecieron en Europa durante la Edad Oscura, puesto que ninguna otra civilización a excepción de la bizantina tenía la riqueza y la organización necesarias para mantener algún tipo de marina. A medida que avanzaron los siglos, empezaron a aparecer algunos barcos de guerra en el Mediterráneo Occidental. Se trataba de galeras a remos, usadas principalmente para la exploración y para perseguir a los piratas que acosaban el comercio marítimo. Los mejores barcos de guerra en Occidente fueron construidos y mantenidos por los bizantinos, que fueron los únicos en mantener las tradiciones de construcción de barcos de los tiempos antiguos.



Galera de guerra

Barco de combate medio.

Construida en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Muelle

buques de demolición, galeones artillados

brulotes, cañones de asedio

Armadura — carenado (muelle)

Ataque — química (universidad)

Ataque, Alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería)

Velocidad — dique seco (muelle)

Puntería — balística (universidad)

Costo inferior — carpintero naval (muelle)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

La galera de guerra era un barco de ataque mayor y mejorado. Llevaba un mayor contingente de soldados de marina y arqueros. Cuando era preciso, se ponían torres de ataque en la popa y en la proa de los barcos destinados al comercio, para crear el equivalente de una galera de guerra. Esto proporcionaba una mejor protección y una gran ventaja para los arqueros cuando estaban cerca del barco enemigo.



Galeón

Barco de combate mejorado.

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Muelle
buques de demolición, galeones artillados
brulotes, cañones de asedio
Armadura — carenado (muelle)
Ataque — química (universidad)
Ataque, Alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería)
Velocidad — dique seco (muelle)
Puntería — balística (universidad)
Costo inferior — carpintero naval (muelle)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

El galeón era un velero equipado para la guerra, el mayor barco de guerra en Occidente antes de incorporar los cañones a la cubierta. Este barco grande y fuerte llevaba un gran contingente de guerreros y, probablemente, algún tipo de artillería de asedio pesada. La tripulación intentaba abordar y capturar barcos enemigos mediante la lucha cuerpo a cuerpo. Las catapultas o las grandes ballestas proporcionaban fuerza de combate adicional.



Barco dragón y barco dragón de élite

Unidad vikinga exclusiva creada en la Edad de los Castillos. (Los vikingos son la única civilización con dos unidades exclusivas. El barco dragón vikingo se puede construir en un muelle una vez construido un castillo vikingo.)

Construido en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Muelle
buques de demolición, galeones artillados
brulotes, cañones de asedio
Armadura — carenado (muelle)
Ataque — química (universidad)
Ataque, Alcance — fabricación de flechas, de flechas de punzón y brazaletes de cuero tachonado (en la herrería)
Velocidad — dique seco (muelle)
Puntería — balística (universidad)
Costo inferior — carpintero naval (muelle)
Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Entre los siglos IX y XI, los atacantes vikingos resultaban especialmente aterradores, porque podían aparecer repentinamente en cualquier lugar de la costa, o incluso río arriba. Tenían esa capacidad gracias a sus barcos dragón. Estos barcos eran largos, estrechos y de poco calado, pero se adaptaban sorprendentemente bien al mar. Usaban remos y una sola vela cuadrada como propulsión. Los barcos dragón se podían llevar a aguas muy poco profundas y llegar hasta la playa. Solo estaban a salvo de ellos las costas con altos acantilados o con una línea costera muy rocosa.

Otras unidades



Aldeano

Recoge madera, alimento, oro y piedra. Construye edificios y repara edificios, barcos y armas de asedio.

Creado en Mejoras

Centro urbano

Puntos de resistencia, armadura, eficiencia — telar, carretilla, carro de mano (centro urbano)

Ataque — minadores (castillo)

Extracción de recursos — hacha de doble filo, sierra de arco, sierra a dos manos, cantera de piedra, minería de oro, pozo de cantera, pozo minero de oro (campamento maderero, campamento minero), arado pesado (molino).

Velocidad de construcción — grúa (universidad)

Tu unidad resistente a otros monjes — Fe (monasterio)

Los aldeanos llevan a cabo el trabajo económico de tu civilización. Talan árboles, extraen piedras y oro, cazan, recolectan, pescan, esquilan ovejas y cuidan las granjas. También construyen edificios y reparan los edificios, barcos y armas de asedio que han sido dañados. Si es necesario, también pueden entrar en combate. Su género se determina aleatoriamente cuando creas un nuevo aldeano. Cumplen las mismas funciones, independientemente de su género.

En la Edad Media un porcentaje muy elevado de la población estaba compuesto por campesinos, siervos y aldeanos humildes que recogían los alimentos y hacían la mayor parte del trabajo. Mantenían a una clase relativamente pequeña, formada por líderes religiosos y nobles, que controlaba las riquezas y el poder de la comunidad. La vida de los campesinos y de los siervos era dura, pero mejoró cuando el feudalismo dejó paso a sistemas sociales que permitían a los trabajadores retener una mayor parte de su producción. Muchos campesinos pasaron a formar parte de la clase media de las ciudades en desarrollo. Aquellos que se quedaron en las granjas vieron crecer su producción y su riqueza gracias a la especialización y a las numerosas mejoras tecnológicas de la agricultura.





Reliquia

Objetos especiales ubicados aleatoriamente en el mapa. Sólo pueden ser trasladados por los monjes. Cuando están guarecidos en un monasterio, generan oro para tu civilización. No pueden ser destruidos.

Puedes ganar la mayoría de las partidas si controlas todas las reliquias, tal como se explica en el capítulo II. Hay múltiples reliquias en cada partida.

En la Edad Media, la influencia de la religión en la vida diaria, especialmente en Europa, estuvo ejemplificada por la atracción hacia las reliquias religiosas (y su tráfico). Los sitios donde estaban enterrados los santos se convirtieron en centros de peregrinaje. Una iglesia o monasterio que poseyeran aunque sólo fuera unos huesos de un santo, o un trocito de la verdadera cruz, atraían a los peregrinos. Con el tiempo, se creó un mercado de huesos de santos, pues los ricos competían por adquirir esas reliquias para donarlas a las instituciones religiosas locales. El hecho de atraer peregrinos y creyentes era bueno para la economía del lugar. La reliquia más famosa de la época es el Sudario de Turín, que se supone fue la sábana en la que fue enterrado Jesucristo. Este sudario fue adquirido en Oriente Medio y llevado a Italia a finales de la Edad Media.



Monje

Lento y débil. Convierte a las unidades enemigas, a los barcos y algunos edificios a tu civilización (color de jugador). Sana a los aldeanos heridos y las unidades militares (excepto las armas de asedio y los barcos).

Creado en
Fuerte contra
Débil contra
Mejoras

Monasterio
caballeros de la Orden Teutónica, elefantes de guerra
arqueros, jinetes, caballería ligera, invasores de pastos
(siempre en el monasterio)
Convertir algunos edificios, unidades de asedio — redención
Velocidad de movimiento — fervor
Puntos de resistencia — santidad
Convertir a otros monjes — expiación
Mayor alcance de conversión — letras de imprenta
Menor tiempo de rejuvenecimiento — iluminación
Tu unidad resistente a otros monjes — fe

Para obtener más información acerca de las capacidades de los monjes, consulta el capítulo IV; para obtener más información acerca de cómo mejorar tus monjes, consulta el Capítulo VIII.

La religión era una fuerza muy poderosa en la Edad Media, tanto el Catolicismo Romano en Occidente como el Islam en el Próximo Oriente o el Budismo en Asia. Los misioneros y los profesores de religión eran principalmente monjes, hombres que hacían voto de pobreza y que dedicaban la vida a extender su mensaje. Los conflictos en la Edad Media derivaban a menudo de diferencias religiosas y eran dirigidos o apoyados por contingentes de monjes de cada lado. Las Cruzadas, por ejemplo, fueron múltiples intentos por parte de los europeos cristianos de quitar el control de Tierra Santa a los árabes islámicos. Muchos monjes acompañaron a los ejércitos de cruzados cristianos.



Carreta de mercancías

Lleva mercancías a mercados extranjeros y vuelve con oro como beneficio. Los mercados distantes son los más provechosos.

Construidas en Mercado

Mejoras Tu unidad resistente a otros monjes — fe



Para comerciar usando la carreta de mercancías:

Haz clic en la carreta de mercancías y, después, haz clic con el botón secundario en un mercado extranjero.

Para obtener más información acerca del comercio, consulta el capítulo V.

La carreta de mercancías representa el carro, el caballo de carga y otros medios de transporte terrestre utilizados para el comercio terrestre de mercancías durante la Edad Media. Una de las rutas de comercio terrestre más importantes fue el movimiento de lana de Inglaterra a Francia a través del Canal de la Mancha. La lana, una vez convertida en ropa, se llevaba a Italia para cambiarla por especias y seda procedentes de Oriente. La ruta terrestre más famosa de estos tiempos fue la Ruta de la Seda, desde China a Constantinopla y el Levante. Caravanas de camellos y caballos transportaban la seda a través de las desérticas tierras prohibidas, para cambiarla por oro y plata.



Capítulo VIII



ecnologías

Al desarrollar tecnología mejoras las habilidades de tus aldeanos, soldados y edificios. Por ejemplo, al desarrollar la carretilla (en el centro urbano), tus aldeanos se mueven más deprisa y por tanto trabajan más eficazmente. Al desarrollar la armadura de láminas (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería y por tanto es más difícil matarlas. Al desarrollar la guardia urbana (en el centro urbano) permite a tus edificios ver al enemigo desde más lejos y por tanto recibirás el aviso antes cuando éstos se aproximen.

Para obtener más información acerca del desarrollo de tecnología, consulta el capítulo III.

Tecnologías de edificios

Si desarrollas las siguientes tecnologías mejorarás los edificios, muros y torres.



Guardia urbana

La guardia urbana (en el centro urbano) permite a tus edificios ver a los enemigos desde más lejos y por tanto recibirás el aviso antes cuando éstos se aproximen.

Durante la Edad Media, cada pueblo y comunidad era responsable de su propia defensa, que se basaba para su protección en el señor local y su séquito de soldados. El peligro de bandidos, invasores o vecinos poco amistosos era real. Las comunidades desarrollaron una guardia urbana que exploraba los campos cercanos periódicamente. Avisaba de los peligros para dar tiempo a la comunidad a preparar toda defensa posible.



Patrulla ciudadana

La patrulla ciudadana (en el centro urbano) permite a tus edificios ver a los enemigos desde más lejos incluso que la guardia urbana.

Conforme las comunidades crecían, tenían más cosas que defender y más recursos para la defensa. La guardia urbana se convirtió en una patrulla ciudadana mantenida habitualmente por el señor local, como parte de su responsabilidad hacia la seguridad de la comunidad. Las patrullas ciudadanas se alejaban de la comunidad, hasta los puntos de cruce o pasos donde era más probable que apareciesen los enemigos. Incrementar el alcance de las patrullas significa que el aviso llega antes, por lo que hay más tiempo para prepararse contra el ataque.



Albañilería

La albañilería (en la universidad) hace a tus edificios más fuertes, por lo que pueden soportar más daño en combate.

Los europeos, en la Baja Edad Media y épocas posteriores, tuvieron que aprender de nuevo las técnicas de albañilería, que podían ver en las ruínas romanas que les rodeaban. Los puentes y acueductos romanos se mantuvieron en pie durante varios siglos, después de desaparecer el Imperio Romano, pero los inmigrantes bárbaros no podían reparar o copiar estas estructuras. El oficio de albañilería se recuperó primero gradualmente; después, progresó. Los grandes logros de la albañilería europea de la Edad Media fueron las catedrales, que aparecieron en toda la región.



Arquitectura

La arquitectura (en la universidad) hace que tus edificios sean incluso más fuertes que con la albañilería.



El renacimiento de la albañilería también permitió avanzar a la arquitectura de la Edad Media. Las nuevas técnicas de abovedamiento y de sustentación posibilitaron la construcción de las grandes catedrales, que permanecen como símbolos de esta época. La característica más famosa de la arquitectura de esta edad era el arbotante. Este nuevo elemento desplazó parte del enorme peso del techo de una catedral hacia los soportes exteriores a los muros, lo que permitió crear grandes bóvedas en el centro de la iglesia. Al utilizar un enorme número de columnas para soportar el peso, quedaban espacios abiertos entre los que se colocaban hermosas vidrieras de colores.



Grúa

La grúa (en la universidad) permite que los aldeanos construyan más rápido los edificios.

La construcción de castillos, catedrales y otros proyectos grandes construcciones necesitó de la invención de nuevas técnicas, así como la recuperación de tecnologías antiguas. Una herramienta esencial conocida por los antiguos pero perdida para los europeos de la Alta Edad media era la grúa. La grúa simple era una polea larga con un aparejo que se usaba para levantar cargas a una determinada altura. Después se mejoró,

usando una gran rueda de molino sobre la cual los hombres andaban. Los engranajes convertían el movimiento circular horizontal en movimientos circulares verticales, dando fuerza a las cuerdas alrededor de una polea y levantando cargas pesadas. Otra variante utilizaba un cabrestante del cual los hombres podían tirar, como los utilizados en los barcos para levantar las anclas.



Ladroneras

Las ladroneras (en el castillo) hacen a tus castillos más fuertes.

Los hombres que luchan desde la parte más alta de los abruptos muros del castillo no pueden disparar o atacar de ningún otro modo a los enemigos situados en la base del muro, sin exponerse a las flechas. Los castillos se mejoraron con ladroneras, que eran fortificaciones y almenas que sobresalían en la parte superior de los muros y protegían a los defensores. Así, estaban más protegidos al atacar a los hombres que se encontraban debajo o que escalaban el muro. Las ladroneras dificultaban la toma del castillo.

Tecnologías de economía y comercio

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora tus capacidades económicas y comerciales.



Telar

El telar (en el centro urbano) hace que sea más difícil matar a tus aldeanos.

La invención del telar y la capacidad para confeccionar telas era una importante tecnología antigua que se recuperó rápidamente en la Alta Edad Media. Los buenos paños de lana eran un elemento importante que alargaba la esperanza de vida en el clima del norte de Europa. La cría de ovejas para obtener lana y su posterior transformación en ropa fue una de las primeras industrias importantes de la Edad Media.



Carretilla

La carretilla (en el centro urbano) hace que los aldeanos se puedan mover con más rapidez (y puedan transportar más recursos), por lo que son más eficientes en el trabajo.

La carretilla simple, o el carro de mano de una rueda, fue un invento importante en una época en la que la mayoría de la gente trabajaba con sus manos en una comunidad agrícola. En la Alta Edad Media había poca industria. La economía subsistió principalmente gracias a las personas que sembraban trigo, criaban ganado, recolectaban y construían. La carretilla proporcionó una importante mejora en la productividad.



Carro de mano

El carro de mano (en el centro urbano) hace que los aldeanos se muevan con mayor rapidez y transporten más recursos.

El carro de mano, o el carro simple tirado por un caballo u otro animal, fue una mejora en el transporte terrestre que aumentó la productividad. Un hombre con un carro podía transportar la carga de muchos hombres y era más barato. La demanda de carros fue un estímulo para la economía, por su efecto de creación de puestos de trabajo para los criadores de caballos, los artesanos que hacían los arreos y los constructores de carros y de ruedas.



Minería aurífera

La minería aurífera (en el campamento minero) hace que los aldeanos puedan extraer el oro con más rapidez.

Como el oro y la plata se buscaron desde tiempos antiguos, incluso desde la prehistoria, en la Alta Edad Media ya casi no se podían hallar estos metales preciosos en la superficie. Para encontrar más, había que extraerlos del subsuelo. La tecnología de la prospección y la minería aurífera avanzó durante la primera etapa de la Edad Media, empujada por la necesidad de moneda y la demanda de joyas.



Pozo minero aurífero

El pozo minero aurífero (en el campamento minero) hace que los aldeanos extraigan el oro incluso con más rapidez que con las minas auríferas.

Cuando se agotaron hasta las vetas de oro y plata cercanas a la superficie, los mineros desarrollaron tecnologías para poder bajar a más profundidad. Esto requería la construcción de pozos para que los mineros bajaran y subieran con el oro. Para ello, fue necesario construir bombas para sacar el agua e introducir aire. Y también se necesitaban nuevas técnicas de construcción de túneles que permitiesen apuntalar las galerías de las minas y pozos, para prevenir derrumbamientos. Algunas de las minas de plata más ricas se encontraban en Europa Oriental.



Explotación de canteras

La explotación de canteras (en el campamento minero) hace que los aldeanos puedan extraer la piedra con más rapidez.

El principal material de construcción en Europa durante la Alta Edad Media era la madera, disponible en abundancia. En segundo lugar, se utilizaban piedras recuperadas de edificios romanos en ruínas, que nadie sabía cómo restaurar. Al renacer la civilización en éste área, el comercio de la construcción se reavivó y la piedra se convirtió en un material de construcción más deseable y asequible. La explotación de canteras, o la cantera, requería tecnología para fabricar las herramientas necesarias para cortar la piedra y para llevar las piedras de la cantera hasta el lugar de la construcción.



Pozo de cantera

El pozo de cantera (en el campamento minero) hace que los aldeanos extraigan la piedra incluso con más rapidez que con explotación de canteras.

La demanda de piedra aumentó rápidamente cuando por toda Europa se construyeron castillos, se fortificaron las ciudades y la Iglesia Católica Romana, cada vez más rica, comenzó a construir sus catedrales. La cantería llegó a ser un comercio importante. Se necesitaban nuevas tecnologías para conseguir las piedras deseadas, puesto que los recursos de superficie, fácilmente accesibles, se gastaron rápidamente en algunas áreas.



Hacha de doble filo

El hacha de doble filo (en el campamento maderero) hace que los aldeanos corten la madera con más rapidez.

El hacha de doble filo tenía hoja, o filo, en ambos lados. Era un hacha grande y pesada que permitió talar árboles con más rapidez. Con ambos lados afilados, los taladores de madera podían cambiar de filo cuando uno se gastaba. Después, afilaban ambos al mismo tiempo. Los taladores trabajaban con más rapidez y eficiencia con el hacha de doble filo.



Sierra de arco

La sierra de arco (en el campamento maderero) hace que los aldeanos talen madera incluso con más rapidez que con el hacha de filo doble.

La sierra de arco tiene un mango redondo, parecido a un arco, y la hoja de la sierra une ambos extremos. La sierra de arco era un instrumento más preciso que las sierras anteriores. Los taladores que la utilizaban obtenían más madera aprovechable de cada árbol, lo que reducía los restos no aprovechables.



Sierra a dos manos

La sierra a dos manos (en el campamento maderero) hace que los aldeanos talen madera incluso con más rapidez que con el hacha de arco.

La sierra a dos manos permitía a dos hombres trabajar juntos en el talado de un árbol, lo que aumentaba la productividad de ambos. Un hombre tiraba de la sierra hacia sí con las dos manos y cortaba el árbol. El segundo hombre descansaba, pero mantenía las manos en la sierra. Cuando el primer hombre terminaba el movimiento, el segundo tiraba de la sierra hacia sí mientras el primero descansaba. La sierra a dos manos cortaba con cada movimiento hacia delante y hacia atrás, y tenía grandes dientes por lo que hacía un corte profundo, lo que permitía talar los árboles en poco tiempo. Como cada trabajador podía utilizar las dos manos cuando tiraba, podía utilizar y tirar de una sierra de ese tamaño.



Collera

La collera (en el molino) aumenta la cantidad de comida que producen tus granjas antes de que entren en barbecho y tengan que ser reconstruidas.

En la Alta Edad Media, los bueyes eran la primera fuente de fuerza animal de las granjas, aunque era sabido que los caballos eran más fuertes y fáciles de manejar. Sin embargo, los arneses existentes en la época ahogaban al animal, lo que limitaba seriamente su fuerza de tracción. En Oriente, posiblemente en China, se inventó un collar para el pecho del caballo que poco a poco se comenzó a utilizar en Europa. Fue una innovación importante para la agricultura europea, porque aumentó mucho la fuerza de tracción del caballo. Redujo el tiempo necesario para arar el campo, lo que permitió cultivar más tierras.



Arado pesado

El arado pesado (en el molino) aumenta la cantidad de comida que producen tus granjas, incluso más que la collera.

Tras la implantación de la collera, el siguiente invento importante para la agricultura europea fue el arado pesado. Se trataba de un gran arado de madera y metal que podía hundirse mucho en la tierra de las llanuras europeas, rica y densa tras la última Era Glacial. Las fuertes hierbas de estas áreas hicieron fracasar varios intentos anteriores de arar la tierra. El arado pesado, tirado por fuertes caballos, permitió abrir esos suelos. Así se abrieron vastas extensiones de tierra que resultaron muy productivas y aumentaron mucho la producción de alimentos. Como resultado, la población creció.



Rotación de cultivos

La rotación de cultivos (en el molino) aumenta la cantidad de comida producida por tus granjas incluso más que el arado pesado.

Con la experiencia obtenida a lo largo del tiempo, los granjeros se dieron cuenta de que la producción de alimentos disminuía gradualmente en los campos en los que año tras año se plantaba el mismo cultivo. Los experimentos demostraron que una rotación del cultivo podía restaurar los altos rendimientos. Los granjeros de la Edad Media no entendían la base científica de este resultado, pero desarrollaron un plan práctico con la experiencia. Si se plantaba siempre el mismo cultivo, desaparecían unas sustancias nutritivas específicas que una planta necesitaba en grandes cantidades. Mediante la rotación de cultivos, se dieron cuenta que algunas plantas restituían las sustancias nutritivas que necesitaban otras. La alfalfa, por ejemplo, restituía el nitrógeno que otros cultivos agotaban. Plantar alfalfa restauraba el suelo para el año siguiente y era una buena comida para el ganado en invierno.



Acuñación

La acuñación (en el mercado) disminuye los costos de enviar un tributo en recursos a otro jugador.

El dinero se devaluó durante la Alta Edad Media en Europa Occidental porque las tribus bárbaras que tomaron el control eran en su mayor parte analfabetas y no tenían ningún sistema de gobierno que pudiese administrar la acuñación de moneda. Las monedas de esta época que se conservan son toscas imitaciones de las monedas del Imperio Romano y normalmente están hechas con un material poco valioso. El auge del imperio de Carlomagno y de otros reyes fuertes creó las administraciones estables que permitieron el desarrollo de la acuñación. Una provisión estable y disponible de dinero representó un gran empuje para el crecimiento económico. Las monedas europeas más utilizadas eran los peniques de plata, de tamaño pequeño. También se utilizaban algunos valores menores de cobre y bronce.



Banca

La banca (en el mercado) disminuye los costos de enviar un tributo en recursos a otro jugador.

El préstamo de dinero a cambio de un interés, o usura, estuvo prohibido durante mucho tiempo por la Iglesia en Occidente, lo que supuso un freno para el crecimiento económico. Las leyes religiosas se evitaron mediante diversas estrategias, y los no cristianos a menudo recibían permiso para pertenecer a una comunidad a cambio de proporcionar este servicio. Proclamar leyes contra los judíos o contra los no cristianos que prestaban dinero fue un método conveniente para más de un rey medieval de deshacerse de una gran deuda. El clima político y religioso cambió gradualmente, especialmente en las grandes ciudades comerciales de Italia, donde nacieron las primeras grandes firmas de bancos comerciales.



Gremios

Los gremios (en el mercado) reducen los costos de compra y venta de recursos en el mercado.

Durante la Alta Edad Media, el poder político y económico estaba en manos de los jefes bárbaros. Este poder pasó finalmente a los reyes, clérigos y poderosos nobles. Hacia el final de la Edad Media, la clase media de ciudadanos adquirió más importancia y se hizo con una parte de ese poder. Una innovación de la clase media fue la creación de gremios. Los gremios controlaban una empresa específica, como el comercio de ropa, el de la carne o la fundición de hierro en una ciudad o región. Fijaban los precios y determinaban quién podía trabajar en el oficio. A los forasteros no se les permitía trabajar. A cambio de un monopolio, normalmente comprado al rey o a la ciudad, suministraban un producto de mayor calidad. El control del comercio por los gremios tuvo como resultado un alto nivel de vida para los miembros del gremio, un producto de calidad y un precio mayor.



Cartografía

La cartografía (en el mercado) permite compartir la exploración y la línea de visión de las unidades con tus aliados, de modo que ves lo que ellos exploran. (Antes de que tus aliados puedan ver lo que has explorado, deberán también desarrollar la cartografía.)

Después de la Alta Edad Media se produjo el renacimiento del estudio europeo, que comenzó, sobre todo, en los monasterios de la Iglesia Cristiana, especialmente en Irlanda. El nivel educativo de los europeos occidentales estaba muy retrasado con respecto al de los bizantinos, los sarracenos y los chinos. Una parte de este renacimiento fue el interés por la geografía, que aumentó todavía más cuando los cruzados y los aventureros volvieron con leyendas, mercancías exóticas y riquezas desde más allá del horizonte. Los reyes y los clérigos encargaron mapas y la cartografía, la ciencia de hacer mapas, se convirtió en un conocimiento valorado.



Leva

La leva (en el castillo) disminuye el tiempo necesario para crear unidades en los cuarteles, el establo, la galería de tiro con arco y el castillo.

Los señores de la Edad Media tenían la capacidad de llamar al servicio a sus vasallos y a la milicia de campesinos durante un tiempo limitado. La leva fue el siguiente paso en el reclutamiento de hombres para el servicio militar. Permitía a un señor llamar a los hombres al servicio militar para un período extenso, no sólo un par de meses de campaña cada año. En algunos sitios del mundo, un hombre podía ser llamado a leva para muchos años de servicio.



Minadores

Los minadores (en el castillo) aumentan el daño que provocan los aldeanos cuando atacan edificios.

Los hombres especializados en las técnicas de ataque a fortificaciones eran conocidos como minadores. Cavaban trincheras para acercar las armas y minaban los muros para derrumbarlos. Los ejércitos sin un contingente de minadores estaban en desventaja cuando intentaban tomar un castillo o una ciudad fortificada. Muchos minadores trabajaban como mercenarios para el mejor postor.



Espías

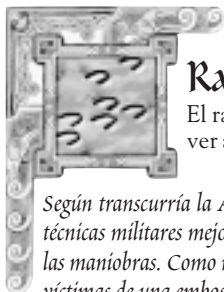
Los espías (en el castillo) te permiten ver lo que han explorado tus enemigos la exploración y la línea de visión de sus unidades. Puedes comprar la tecnología de los espías a cambio de oro. Por un precio determinado, que depende del número de aldeanos enemigos, puedes saber la ubicación exacta de cada unidad y de los edificios que todavía están en juego.

En una partida regicida, la tecnología se llama traición. Para obtener más información acerca del papel único de la traición en una partida regicida, consulta el capítulo II.

Las civilizaciones avanzadas de todas las épocas obtenían información acerca de sus enemigos potenciales como parte de su política exterior. Gran parte de esta información se obtenía abiertamente, a través de los canales normales del comercio y la diplomacia. Las civilizaciones prudentes con vecinos hostiles emplearon activamente espías e informadores para observar la actividad del enemigo. Durante la Edad Media, los bizantinos y los mongoles eran especialmente conocidos por introducir redes de agentes entre sus enemigos. Los espías avisaban con antelación cuando las fuerzas enemigas marchaban al combate o buscaban los puntos débiles en las defensas del enemigo.

Tecnologías de la infantería

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora tus unidades de infantería.



Rastreo

El rastreo (en los cuarteles) permite a tus unidades de infantería ver al enemigo desde más lejos.

Según transcurría la Alta Edad Media y los clanes bárbaros se convertían en ejércitos entrenados, las técnicas militares mejoraron. Los nuevos ejércitos estaban mejor preparados para las campañas militares y las maniobras. Como resultado de estas mejoras, los ejércitos eran menos susceptibles de ser sorprendidos o ser víctimas de una emboscada.



Escuderos

Los escuderos (en los cuarteles) hacen que tus unidades de infantería se muevan con más rapidez.

Para poder convertirse en caballeros, los jóvenes realizaban un largo aprendizaje como escuderos. Los escuderos eran asignados a un caballero para su entrenamiento en las armas y en las habilidades sociales. A cambio, cuidaban del equipamiento del caballero y de sus caballos, le vestían para el combate, le protegían y le acompañaban a la batalla. Todos los caballeros habían sido escuderos de jóvenes, pero no todos los escuderos llegaban a ser caballeros. Los escuderos que no eran nobles de nacimiento ni tenían capacidad económica o el apoyo de un señor superior podían seguir siéndolo toda la vida, sin convertirse nunca en caballeros. Los escuderos luchaban al lado de los caballeros, aunque sus armas y su armadura eran de una calidad inferior. El apoyo de los escuderos hacía más efectivos los ejércitos.



Armadura de láminas

La armadura de láminas (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería.

La armadura de láminas se componía de láminas de metal redondas que se superponían las unas a las otras en cascada, algo similar a un conjunto de hojas superpuestas. Esto protegía parcialmente al usuario de los proyectiles y de las armas de mano. Los golpes contra la armadura de láminas se desviaban parcialmente y las láminas absorbían buena parte de la energía de los golpes. Las armaduras de láminas representaron una mejora respecto al cuero.



Armadura de cota de malla

La armadura de cota de malla (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería incluso más que la armadura de láminas.

Armadura hecha de malla de metal entrelazada que representó una mejora frente la superposición de láminas de metal. Su integridad era mayor y se conservaba mejor tras recibir algún daño. Mientras una fila de láminas solía soltarse después de recibir un golpe, la armadura de malla aguantaba más tiempo intacta. Puesto que las mallas entrelazadas eran más pequeñas que las láminas a las que sustituyeron, la armadura de malla era más flexible y cómoda de llevar. Aunque era una mejora, la cota de malla también era más cara y se necesitaba más tiempo para fabricarla.



Armadura de placas de malla

La armadura de placas de malla (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de infantería incluso más que la armadura de cota de malla.

Las armaduras hechas de grandes placas de metal eran la mejor defensa que se podía conseguir contra proyectiles y armas de mano. Era más fuerte y absorbía más energía. Las grandes hojas de acero se adaptaban con un martillo a la medida del cuerpo de quien la debía llevar. La fabricación de armadura de placas de malla se convirtió en un arte importante. Los especialistas italianos recibían pedidos de armaduras desde toda Europa. El botín de las batallas o torneos incluía valiosas armaduras. La armadura se debía untar regularmente con aceite para prevenir la oxidación, lo que era obligación de los escuderos al servicio de los caballeros. La armadura de placas parece hoy en día muy pesada, pero en realidad era bastante ligera y estaba bien diseñada para permitir la movilidad. Los caballeros más fuertes podían hacer el puntal con la armadura puesta. Los caballeros podían subir a sus caballos sin mucha dificultad y no necesitaban escalerillas de ayuda.



Forja

La forja (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería.

Las herramientas y las armas de hierro se hacían a partir de barras de hierro mediante la forja. Las barras se calentaban al rojo vivo. Entonces se podía dar forma al metal golpeándolo con un martillo. La barra caliente se colocaba sobre un yunque y se martilleaba hasta obtener la forma deseada. En manos de un herrero experto, el proceso continuo de calentar, martillar y enfriar el hierro daba lugar a herramientas de calidad y armas afiladas y resistentes. Los hombres que trabajaban en la forja se llamaban herreros porque trabajaban con hierro.



Fundición de hierro

La fundición de hierro (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería incluso más que la forja.

La industria de verter hierro fundido en un molde para crear formas complicadas se denominó fundición de hierro. Resultaba útil para fabricar herramientas y armas de hierro, que no se podían hacer con facilidad mediante la forja, o para acelerar el proceso de producción. Los secretos de la fundición del hierro se descubrieron en China muchos siglos antes que esta tecnología llegara a Europa. La capacidad para fundir grandes objetos de metal cobró especial importancia cuando los fabricantes intentaban descubrir cómo hacer cañones.



Alto horno

El alto horno (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque de tus unidades de infantería y caballería incluso más que la fundición de hierro.

Los sarracenos, y más adelante los japoneses, fabricaron el primer acero de alta calidad mediante un laborioso proceso que consistía en doblar el hierro una y otra vez y martillarlo. Al repetir este proceso un enorme número de veces, se eliminaban las impurezas del metal y se obtenía acero. Tanto los sarracenos como los japoneses eran famosos por lo afiladas y fuertes que eran sus espadas. Las innovaciones permitieron acelerar el proceso de fabricación del acero mediante el alto horno. Al introducir oxígeno en el horno cuando el hierro se estaba fundiendo, se conseguía aumentar la temperatura de la mezcla y se quemaban más impurezas. El resultado fue el acero, un material útil para las armas, puesto que con él se podían hacer armas más afiladas y no se rompía tan fácilmente como el hierro.

Tecnologías de unidades de proyectiles y de asedio

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora tus arqueros y torres.



Fabricación de flechas

La fabricación de flechas (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).

La colocación de plumas u otro tipo de aletas sustentadoras en la parte posterior de una flecha era uno de los procesos principales de la fabricación de flechas; esta innovación mejoró la estabilidad de una flecha en vuelo. La utilización de las plumas en las flechas aumentó el alcance y la puntería de éstas. Las flechas bien hechas eran esenciales para el éxito y la efectividad de los arqueros.



Flecha de punzón

La flecha de punzón (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).

La flecha de punzón fue una innovación que aumentó la efectividad de los arqueros contra los hombres con armadura. El punzón era simplemente una punta ideada para clavarse, en lugar de la típica punta ancha, pensada para cortar al penetrar en el cuerpo del enemigo. La punta ancha era efectiva para cazar o contra objetivos sin armadura, pero la armadura disipaba su energía. El punzón concentraba su fuerza en la punta y podía penetrar cualquier armadura si se disparaba a corta distancia. En Agincourt, los arqueros de tiro largo ingleses lanzaron grandes cantidades de flechas de punzón contra las densas filas de caballeros franceses. Las flechas de punzón, ayudadas por la fuerza de la gravedad, penetraban en los cascos, hombros, piernas y brazos cuando golpeaban perpendicularmente la armadura.



Brazalete de cuero tachonado

El brazalete de cuero tachonado (en la herrería) aumenta la fuerza de ataque y el alcance de los escorpiones, unidades de la galería de tiro con arco, torres, centro urbano, castillo y barcos (con excepción de los que utilizan armas de pólvora).

El brazalete era una protección de cuero fuerte que el arquero llevaba en la mano que colocaba delante al disparar. Esta mejora tenía la doble ventaja de servir de apoyo a la muñeca, que se debilitaba después de muchos disparos, y de proteger la parte interior del brazo de las plumas de las flechas. Sin protección, el arquero podía herirse en el brazo tras muchos disparos, lo que le debilitaba hasta el punto de forzarle a retirarse del combate. El brazalete fue una mejora tecnológica importante para los arqueros, puesto que los hizo más efectivos.



Armadura acolchada para arqueros

La armadura acolchada para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.

En la Edad Media, los arqueros y los guerrilleros no tenían la obligación de luchar cuerpo a cuerpo, por lo que raramente llevaban armadura. También necesitaban poder mover los brazos con libertad y en ocasiones se les pedía que acudiese rápidamente al campo de batalla. Sin embargo, cuando disponían de ella, estas tropas utilizaban una ropa de protección que no obstaculizaba seriamente su capacidad de lucha. Uno de los primeros tipos de armadura ligera fue, sencillamente, la ropa acolchada que llevaban en la parte superior del cuerpo y les protegía contra golpes o proyectiles



Armadura de cuero para arqueros

La armadura de cuero para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.

La armadura acolchada para las tropas ligeras se mejoró con un recubrimiento exterior de cuero. El cuero era ligero y flexible, pero proporcionaba más protección que si se utilizaba simple paño.



Armadura de anillos para arqueros

La armadura de anillos para arqueros (en la herrería) aumenta la armadura de tus arqueros.

A medida que avanzaba la Edad Media, las tropas ligeras se empleaban con más agresividad en las batallas. Apoyaron las falanges de piqueros y se crearon formaciones combinadas con estas unidades. Los ballesteros tenían que acercarse al enemigo para disparar. Durante los asaltos a fortificaciones y castillos, quedaban expuestos al fuego enemigo. En consonancia con su papel más agresivo, la armadura que llevaban tropas ligeras mejoró a armadura de anillos o cota de malla. Era la armadura más ligera y flexible de todas las de metal y minimizaba la interferencia en la lucha, al tiempo que proporcionaba mejor protección que el cuero acolchado.



Química

La química (en la universidad) aumenta la fuerza de ataque de todas las armas de proyectil que no funcionan con pólvora.

Tienes que desarrollar la química para crear unidades de pólvora (torre de bombardeo, cañón de asedio, artilleros manuales y galeón artillero). Tras desarrollar la química, todas las armas de proyectil disparan flechas incendiarias.

La ciencia de la química era muy rudimentaria durante la Edad Media y estaba destinada casi únicamente a encontrar un método para convertir los metales básicos en oro. A este estudio se le llamaba alquimia y los que lo practicaban eran los alquimistas. A veces, los alquimistas descubrieron por casualidad productos químicos útiles. El resultado más importante de los experimentos químicos fue el descubrimiento europeo de la pólvora, inventada muchos siglos atrás por los chinos.



Balística

La balística (en la universidad) mejora la precisión de los escorpiones, arqueros, galeras y torres al disparar a objetivos en movimiento.

Las armas de proyectil fueron creciendo en importancia conforme avanzaba la Edad Media, hasta que culminaron en el desarrollo de los cañones y armas de fuego. Antes de estas armas innovadoras, existían arcos de tiro largo, balistas y diferentes máquinas de asedio que lanzaban rocas, lanzas y flechas. Los hombres de espíritu práctico estudiaron el comportamiento de dichos proyectiles en vuelo y trabajaron para mejorar su velocidad y precisión. A esta ciencia se la denominó balística: el estudio del movimiento de los proyectiles en vuelo. Esta experiencia produjo mejoras a lo largo de toda la Edad Media, como parte de la carrera armamentística entre armas, armaduras, fortificaciones, ataque y defensa.



Matacanes

Los matacanes (en la universidad) eliminan el alcance mínimo de las torres (a excepción de las torres de bombardeo) y los castillos, de modo que pueden disparar a los soldados que atacan desde la base.

Las ladroneras eran fortificaciones construidas en la parte superior de los muros del castillo y de las torres, desde las cuales los defensores podían luchar. Debían sobresalir del plano vertical del muro para poder atacar a los enemigos que estaban en la base de la muralla. En la parte inferior de las ladroneras se situaban unas trampillas denominadas matacanes. Se podían abrir y los defensores podían lanzar flechas y tirar piedras, agua hirviendo o arena muy caliente. Sin los matacanes, los enemigos situados en la parte inferior del muro estaban en una posición relativamente segura.



Disparo al rojo

El disparo al rojo (en la universidad) aumenta los daños que las torres causan en los barcos.

Los artilleros de la costa que se enfrentaban a los barcos aprendieron a calentar las bolas del cañón en hornos, hasta que estaban al rojo vivo. Si un disparo caía sobre la parte de madera de un barco de vela, podía incendiar el barco. El interior del tubo del cañón tenía que ser suficientemente grueso, para no consumirse antes de poder disparar el cañón. Si el interior del tubo se quemaba con demasiada rapidez, el cañón podía dispararse antes de tiempo. En este caso, el cañón podía explotar, en lugar de dispararse. Los disparos al rojo que penetraban por la cubierta eran especialmente peligrosos. Podían penetrar hasta algún lugar del barco al que la tripulación no pudiera llegar con agua antes de que el fuego se propagase. Si el fuego llegaba a la santabárbara (donde se guardaba la pólvora), el barco explotaba.



Ingenieros de asedio

Los ingenieros de asedio (en la universidad) aumentan el daño que las armas de asedio causan en los edificios, así como el alcance.

Los hombres especializados en el diseño, construcción y manejo de las armas de asedio se llamaban ingenieros de asedio. Dichas armas eran maravillas en su época y resultaban complicadas de utilizar. Acertar en un estrecho muro de piedra desde lejos con una piedra calentada al rojo, para que lo traspasara, resultaba extremadamente difícil. Los reyes premiaban a los hombres capaces de solucionarlo.

Tecnologías de caballería

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora tus unidades de caballería. También puedes desarrollar la forja, la fundición de hierro y el alto horno (en los cuarteles) para mejorar la fuerza de ataque de tus unidades de caballería. Para obtener la descripción de dichas tecnologías, consulta “Tecnologías de infantería” en una sección anterior de este capítulo.



Ganadería

La ganadería (en el establo) aumenta la velocidad de todas las unidades de caballería.

En una Edad dominada durante siglos por los caballeros, la cría y aprovisionamiento de caballos, un ramo de la ganadería, se convirtió en una habilidad muy valorada. Los caballeros necesitaban caballos fuertes que les llevaran a las batallas, pero también les hacían falta caballos más ligeros para las campañas militares por el país. La caballería de exploración y la caballería ligera necesitaban caballos veloces y ágiles cuando viajaban campo a través en territorio enemigo. Los criadores de caballos de la Edad Media seleccionaban los animales con estas características y proporcionaban caballos con diferentes capacidades.



Armadura de láminas para caballería pesada

La Armadura de láminas para caballería pesada (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería, incluyendo los arqueros a caballo, los mangudai y los elefantes de guerra.

La armadura de láminas se colocaba sobre los caballos. La armadura de láminas estaba hecha de capas de láminas de metal redondeadas que se superponían en forma de cascada. Esto protegía en parte a los caballos, tanto de las flechas como de las armas de mano. Los golpes que recibía la armadura se desviaban parcialmente y las capas de láminas absorbían buena parte de la energía del golpe.



Armadura de cota de malla de caballería

La armadura de cota de malla de caballería (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería incluso más que la armadura de láminas.

Armadura hecha de malla de metal entrelazada que representó una mejora frente la superposición de láminas de metal. Su integridad era mayor y se conservaba mejor tras recibir algún daño. Mientras una fila de láminas solía soltarse después de recibir un golpe, la armadura de malla aguantaba más tiempo intacta. Puesto que las mallas entrelazadas eran más pequeñas que las láminas a las que sustituyeron, la armadura de malla era más flexible y cómoda de llevar.



Armadura de placas para la caballería pesada

La armadura de placas para la caballería pesada (en la herrería) aumenta la armadura de tus unidades de caballería incluso más que la de cota de malla.

La armadura hechas de grandes placas de metal era la mejor defensa que se podía conseguir contra proyectiles y armas de mano. Era más fuerte y absorbía más energía. Se martilleaban grandes hojas de acero para adaptarlas al cuerpo del caballo.

Tecnologías de los monjes

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora a tus monjes.



Fervor

El fervor (en el monasterio) hace que tus monjes se muevan con más rapidez.

Las religiones más fuertes inspiran gran pasión y fervor entre sus creyentes. El resultado es un elevado grado de compromiso y esfuerzo, especialmente entre los maestros e intérpretes del grupo.



Santidad

La santidad (en el monasterio) aumenta los puntos de resistencia de los monjes.

Lograr la santidad implicaba lograr una vida y un carácter santo. Los hombres santos de las grandes religiones de la Edad Media aspiraban a conseguir la santidad mediante la obediencia a los textos sagrados, el voto de pobreza y el respeto por todos los seres vivos. Mediante la santidad, inspiraron a personas de otras religiones o personas menos comprometidas.



Redención

La redención (en el monasterio) permite a tus monjes convertir edificios (excepto centros urbanos, castillos, monasterios, granjas, trampas para peces, muros, torres, puertas y maravillas) y armas de asedio. Los monjes pueden convertir prácticamente a cualquier unidad desde lejos, pero para convertir edificios, arietes y lanzapiedras han de situarse al lado de estos.

La capacidad para redimirse de alguien que había perdido su fe era un acto poderoso de perdón. Las religiones que perdonaban a sus fieles y permitían la redención tenían ventaja sobre aquellas que no lo hacían.



Expiación

La expiación (en el monasterio) permite que tus monjes puedan convertir a monjes enemigos.

Muchas de las religiones con éxito aceptan la expiación, o reconciliación entre su Dios todopoderoso y los hombres y mujeres comunes que habitan sobre la Tierra. Era una característica importante que reforzaba la fe de los creyentes y que atraía a conversos.



Iluminación

La iluminación (en el monasterio) reduce el tiempo que tus monjes tienen que descansar antes de intentar otra conversión.

La fuerza de cualquier religión se expresa en sus ideas y en la fe que nace de ellas. El mensaje y la divulgación de estas ideas se puede reforzar mediante su presentación. Durante la Edad Media, las religiones usaron íconos, iglesias impresionantes, música y obras de arte para divulgar y reforzar sus mensajes. Los manuscritos iluminados, copiados laboriosamente a mano en los Scriptoria de los monasterios aislados, son los símbolos duraderos de este esfuerzo realizado en la Edad Media.



Fe

La fe (en el monasterio) hace que tus unidades sean más difíciles de convertir por los monjes enemigos.

Las civilizaciones pueden entrar en conflictos ideológicos, militares y económicos. Cuando, por ejemplo, los cruzados cristianos invadieron Tierra Santa, encontraron las ideas del Islam, así como nuevas armas, tácticas y mercancías deseables.



Letras de imprenta

Las letras de imprenta (en el Monasterio) permiten que tus monjes puedan convertir unidades enemigas desde mayor distancia.

Las letras de imprenta, una antigua invención china, posibilitó la impresión, una de las grandes invenciones de la Edad Media. Esto posibilitó la diseminación y facilitó el almacenamiento de la información a una escala sorprendente, que sigue acelerándose hoy en día. El primer libro impreso fue la Biblia Cristiana. Los textos importantes de otras religiones no tardaron en ser impresos.

Tecnologías de barcos

Desarrollar las siguientes tecnologías mejora tus barcos.



Carenado

El carenado (en el muelle) aumenta el blindaje antiproyectil de los barcos y el número de unidades que pueden llevar los barcos de transporte.

Con el tiempo, los moluscos y las algas se adherían a la parte inferior del casco de los barcos de madera. Estos “pasajeros” disminuían la velocidad de los barcos cuando se extendían por el casco, lo que reducía su eficacia. En esta época, se hacía un carenado periódicamente a los barcos, para eliminar esas adherencias y sellar de nuevo la quilla. Para hacer un carenado a un barco era necesario descargarlo por completo, arrastrarlo y dejarlo de lado sobre una playa de arena y volcarlo para tener acceso a la parte inferior. La tripulación trabajaba en los bajíos raspando y sellando de nuevo las juntas con brea. El carenado se hacía normalmente ayudados por las mareas, para poner de nuevo el barco a flote, y se realizaba dos veces por cada barco, una por cada lado.



Dique seco

El dique seco (en el muelle) aumenta la velocidad de los barcos y el número de unidades que puede llevar un barco de transporte.

Los barcos que requerían reparaciones importantes se llevaban a una nueva estructura, llamada dique seco, desde la cual se podía extraer el agua con bombas. Esta estructura situaba al barco en terreno seco y lo hacía accesible a los trabajadores desde cualquier lado.



Carpintero naval

El carpintero naval (en el muelle) disminuye la cantidad de madera que se necesita para construir un barco.

Los hombres que construían y diseñaban los barcos se llamaban carpinteros navales. Su importancia para las comunidades costeras aumentó cuando creció la demanda de barcos de comercio marítimo y de guerra. Los carpinteros navales expertos construían barcos más fuertes con un costo más reducido.

Apéndice

Atributos de Edificios

Costo: M = madera,
P = piedra, O = oro

ECONÓMICO	EDAD	COSTO	PUNTOS DE RESISTENCIA	ATAQUE	GUARNICIÓN	ALCANCE
Centro urbano	III	275M	2400	5	15	6
Casa	I	30M	900	0	0	0
Molino	I	100M	1000	0	0	0
Campamento minero	I	100M	1000	0	0	0
Campamento maderero	I	100M	1000	0	0	0
Muelle	I	150M	1800	0	10*	0
Granja	I	60M	480	0	0	0
Trampa para peces	II	100M	50	0	0	0
Mercado	II	175M	2100	0	0	0
Herrería	II	150M	2100	0	0	0
Monasterio	III	175M	2100	0	10*	0
Universidad	III	200M	2100	0	0	0
Maravilla	IV	1000M, P, O	4800	0	0	0
MILITAR						
Cuartel	I	175M	1200	0	10*	0
Establo	II	175M	1500	0	10*	0
Galería de tiro con arco	II	175M	1500	0	10*	0
Castillo	III	650P	4800	11	20	8
Taller de maquinaria de asedio	III	200M	2100	0	10*	0
Puerta	II	30P	2750	0	0	0
Empalizada	I	2M	250	0	0	0
Muro de piedra	II	5P	1800	0	0	0
Muralla fortificada	III	5P	3000	0	0	0
Puesto avanzado	I	25M, 25P	500	0	0	0
Torre de guardia	II	125P, 25M	1020	5	5	8
Torre de vigilancia	III	125P, 25M	1500	6	5	8
Torre del homenaje	IV	125P, 25M	2250	7	5	8
Torre de bombardeo	IV	125P, 100O	2220	120	5	8

* Aquí sólo pueden guarecerse unidades si se establece en el edificio un punto de reunión mientras se están creando las unidades. No podrán volver a entrar una vez que hayan dejado de guarecerse. Las unidades guarecidas en torres, centros urbanos y castillos aumentan su capacidad de ataque y alcance.

Atributos de Unidades

INFANTERÍA

	Costo	Puntos de resistencia	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial
Milicia	60A, 200	40	4	0/0	0	L	
Hombre de armas	60A, 200	45	6	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Espadachín de espada larga	60A, 200	55	9	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Espadachín de mandoble	60A, 200	60	11	0/0	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Campeón	60A, 200	70	13	1/0	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Lancero	35A, 25M	45	3	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra caballería, elefantes de guerra
Piquero	35A, 25M	55	4	1/0	0	M	Bonificación de ataque contra caballería, elefantes de guerra
Guerrero en trance	65A, 250	48	9	0/0	0	L	Bonificación de ataque contra edificios, se cura con el tiempo
Guerrero en trance de élite	65A, 250	60	14	2/0	0	L	Bonificación de ataque contra edificios, se cura con el tiempo
Samurai	60A, 300	60	8	1/0	0	L	Bonificación de ataque contra otras unidades únicas, edificios
Samurai de élite	60A, 300	80	12	1/0	0	L	Bonificación de ataque contra otras unidades únicas, edificios
Caballero de la Orden Teutónica	85A, 400	70	12	5/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Caballero de la Orden Teutónica de élite	85A, 400	100	17	10/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Lanzador de hacha	55A, 250	50	7	0/0	3	L	Bonificación de ataque contra edificios; ataque de alcance
Lanzador de hacha de élite	55A, 250	60	8	1/0	4	L	Bonificación de ataque contra edificios; ataque de alcance
Invasor de pastos	65A, 250	65	8	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Invasor de pastos de élite	65A, 250	80	13	0/0	0	M	Bonificación de ataque contra edificios
Huscarle	80A, 400	60	10	0/4	0	L	Bonificación de ataque contra edificios, arqueros
Huscarle de élite	80A, 400	70	12	0/6	0	L	Bonificación de ataque contra edificios, arqueros

ARQUEROS

Arquero	25M, 450	30	4	0/0	4	M	
Ballestero	25M, 450	35	5	0/0	5	M	
Ballesta	25M, 450	40	6	0/0	5	M	
Guerrillero	25A, 35M	30	2	0/3	4	M	Bonificación de ataque contra arqueros
Guerrillero de élite	25A, 35M	35	3	0/4	5	M	Bonificación de ataque contra arqueros
Arquero a caballo	40M, 700	50	6	0/0	3	R	
Arquero caballería pesada	40M, 700	60	7	1/0	4	R	
Artillero manual	45A, 500	35	17	1/0	7	M	Requiere química
Chu ko nu	40M, 350	45	8	0/0	4	M	Múltiples disparos entre una carga y otra
Chu ko nu de élite	40M, 350	50	8	0/0	4	M	Múltiples disparos entre una carga y otra
Jenízaro	60A, 550	35	15	1/0	8	M	
Jenízaro de élite	60A, 550	40	18	2/0	8	M	
Arquero de tiro largo	35M, 400	35	6	0/0	5	M	
Arquero de tiro largo de élite	35M, 400	40	7	0/1	6	M	
Mangudai	55M, 650	60	6	0/0	4	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio
Mangudai de élite	55M, 650	60	8	1/0	4	R	Bonificación de ataque contra armas de asedio

OTRAS UNIDADES

Aldeano	50A	25	3	0/0	0	L	Construye y repara edificios, recoge recursos, aumenta la capacidad de ataque de los edificios cuando está guardado en ellos
Monje	1000	30	0	0/0	9	L	Convierte unidades; cura a distancia
Carreta de mercancías	100M, 500	70	0	0/0	0	M	Comercio con otros mercados

Velocidad: L = lenta, M = media, R = rápida
Costo: A = Alimento, M = madera, P = piedra, O = oro

CABALLERÍA

	Costo	Puntos de resistencia	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial
Caballería de exploración	80A	45	3	0/2	0	M	
Caballería ligera	80A	60	7	0/2	0	R	
Jinete	60A,75O	100	10	2/2	0	R	
Caballero	60A,75O	120	12	2/2	0	R	
Paladín	60A,75O	160	14	2/3	0	R	
Camello	55A,60O	100	5	0/0	0	R	Bonificación de ataque contra caballería
Camello pesado	55A,60O	120	7	0/0	0	R	Bonificación de ataque contra caballería
Catafracta	70A,75O	110	9	2/1	0	R	Bonificación de ataque contra infantería
Catafracta de élite	70A,75O	150	12	2/1	0	R	Bonificación de ataque contra infantería
Elefante de guerra	200A,75O	450	15	1/2	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Elefante de guerra de élite	200A,75O	600	20	1/3	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Mameluco	55A,85O	65	7	0/0	3	R	Bonificación de ataque contra caballería
Mameluco de élite	55A,85O	80	8	1/0	3	R	Bonificación de ataque contra caballería

ASEDIO

Escorpión	75M,75O	40	12	0/6	5	L	Los pernos dañan todo lo que tocan
Escorpión pesado	75M,75O	50	16	0/7	5	L	Los pernos dañan todo lo que tocan
Cañón de asedio	225M,225O	50	40	2/5	12	L	Requiere química; alcance menor; bonificación de ataque contra edificios, barcos
Ariete	160M,75O	175	2	0/180	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Ariete cubierto	160M,75O	200	3	0/190	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Ariete de asedio	160M,75O	270	4	0/195	0	L	Bonificación de ataque contra edificios
Catapulta	160M,135O	50	40	0/6	7	L	Ataque de área de efecto
Onagro	160M,135O	60	50	0/7	8	L	Ataque de área de efecto
Onagro de asedio	160M,135O	70	75	0/8	8	L	Ataque de área de efecto
Lanzapiedras (desarmado)	200M,200O	150	0	2/8	0	L	
Lanzapiedras (desarmado)	200M,200O	150	200	1/150	16	L	Bonificación de ataque contra edificios, barcos

BARCOS

Pesquero	75M	60	0	0/4	0	M	Recoge pescado; construye trampas para peces
Urca mercante	100M,50O	80	0	0/6	0	R	Comercio con otros muelles
Barco de transporte	125M	100	0	4/8	0	R	Transporta unidades de tierra
Galera	90M,30O	120	6	0/6	5	R	
Galera de guerra	90M,30O	135	7	0/6	6	R	
Galeón	90M,30O	165	8	0/8	7	R	
Brulote	75M,45O	100	2	0/6	2	R	
Brulote rápido	75M,45O	120	3	0/8	2	R	
Buque de demolición	70M,50O	50	110	0/3	0	R	Explota y daña todo lo que tiene cerca; bonificación de ataque contra edificios
Buque de demolición pesado	70M,50O	60	140	0/5	0	R	Explota y daña todo lo que tiene cerca
Galeón artillado	200M,150O	120	35	0/6	13	M	Requiere química; alcance menor; bonificación de ataque contra edificios
Galeón artillado de élite	200M,150O	150	45	0/8	15	M	Alcance menor; bonificación de ataque contra edificios
Barco dragón	100M,50O	130	7	0/6	6	R	Dispara múltiples flechas
Barco dragón de élite	100M,50O	160	8	0/8	7	R	Dispara múltiples flechas

Costes y Beneficios de la Tecnología

TECNOLOGÍAS DE EDIFICIOS

Guardia urbana	II	75A	+4 LDV de edificios
Patrulla ciudadana	III	300A, 200O	+4 LDV de edificios
Albañilería	III	175M, 150P	Aumenta puntos de resistencia de edificio/armadura
Arquitectura	IV	200M, 300P	Aumenta puntos de resistencia de edificio/armadura
Grúa	III	200M, 300P	+20% velocidad creación aldeano
Ladronera	IV	400M, 400P	+1000 puntos de resistencia castillo

TECNOLOGÍAS DE ECONOMÍA Y COMERCIO

Telar	I	50O	+15 puntos de resistencia aldeano; +1/+1P armadura
Carretilla	II	175A, 50M	+10% velocidad aldeano; +25% capacidad aldeano
Carro de mano	III	300A, 200M	+10% velocidad aldeano; +50% capacidad aldeano
Minería aurífera	II	100A, 75M	+15% velocidad minería aurífera
Pozo minero aurífero	III	200A, 150M	+15% velocidad minería aurífera
Explotación de canteras	II	100A, 75M	+15% velocidad minería aurífera
Pozo de explotación de canteras	III	200A, 150M	+15% velocidad minería aurífera
Hacha de doble filo	II	100A, 50M	+20% velocidad de recogida de madera
Sierra de arco	III	150A, 100M	+20% velocidad de recogida de madera
Sierra a dos manos	IV	300A, 200M	+10% velocidad de recogida de madera
Collera	II	75A, 75M	Granja+75 alimento
Arado pesado	III	125A, 125M	Granja +125 alimento;+1 capacidad de alimento por aldeano
Rotación de cultivos	IV	250A, 250M	Granja+175 alimento
Acuñaación	II	150A, 50O	Reduce tarifa de tributo un 20%
Banca	III	200A, 100O	Sin tarifa de tributo
Gremios	IV	300A, 200O	Reduce tarifa de comercio un 15%
Cartografía	II	100A, 100O	Consultar LDV de aliado y exploración
Leva	IV	150A, 150O	+33% velocidad de creación de unidades en cuartel, establo, galería de tiro con arco, castillo
Espionaje y traición	IV	200O/aldeano	Ver LDV de enemigo y exploración/ver aldeano enemigo;
		enemigo400G/uso	ubicaciones del rey
Minadores	IV	400A, 200O	Aldeanos +15 ataque contra edificios

TECNOLOGÍAS DE MONJE

Fervor	III	140O	+15% velocidad de monje
Santidad	III	120O	+50% puntos de resistencia de monje
Redención	III	475O	Convertir edificios (excepto murallas, puertas, centros urbanos, monasterios, castillos, granjas, trampas para peces, maravillas), todas las armas de asedio
Expiación	III	325O	Convertir a otros monjes
Iluminación	IV	120O	+50% velocidad rejuvenecimiento de monje
Fe	IV	750A, 1000O	+50% resistencia a la conversión
Letras de imprenta	IV	200O	+3 alcance conversión

TECNOLOGÍAS DE INFANTERÍA

Rastreo	II	75A	+2 LDV de infantería
Escuderos	III	200A	+10% velocidad de infantería
Armadura de láminas	II	100A	+1/+1P armadura de infantería
Armadura de cota de malla	III	200A, 100O	+1/+1P armadura de infantería
Armadura de placas de malla	IV	300A, 150O	+1/+2P armadura de infantería
Forja	II	150A	+1 ataque infantería/caballería
Fundición de hierro	III	220A, 120O	+1 ataque infantería/caballería
Alto horno	IV	275A, 225O	+2 ataque infantería/caballería

TECNOLOGÍAS DE PROYECTIL/ASEDIO

Fabricación de flechas	II	100A, 50O	+1 ataque/alcance para arqueros, galera, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Flecha de punzón	III	200A, 100O	+1 ataque/alcance para arqueros, galera, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Brazalete de cuero tachonado	IV	300A, 200O	+1 ataque/alcance para arqueros, galera, barcos dragón, centros urbanos, castillos, torres
Armadura acolchada para arqueros	II	100A	+1/+1P armadura de arquero
Armadura de cuero para arqueros	III	150A, 150O	+1/+1P armadura de arquero
Armadura de anillos para arqueros	IV	250A, 250O	+1/+2P armadura de arquero
Balística	III	300M, 175O	Rastrear movimiento de unidades
Matacanes	III	200A, 200P	Sin alcance mínimo torre/castillo
Disparo al rojo	III	350A, 100O	+50% ataque torre contra barcos
Química	IV	300A, 200O	+1 ataque proyectil (excepto unidades de pólvora); permite desartillar unidades de pólvora
Ingenieros de asedio	IV	500A, 600M	+1 alcance de asedio (excepto arietes); +20% unidades de asedio ataque contra edificios

TECNOLOGÍAS DE CABALLERÍA

Ganadería	III	250A	+10% velocidad de caballería
Armadura de láminas para caballería pesada	II	150A	+1/+1P armadura de caballería
Armadura de cota de malla de caballería	III	250A, 150O	+1/+1P armadura de caballería
Armadura de placas	IV	350A, 200O	+1/+2P armadura de caballería

TECNOLOGÍAS DE BARCOS

Carenado	III	250A, 150O	+1P armadura; +5 capacidad de barco de transporte
Dique seco	IV	600A, 400O	+15% velocidad de barco; +10 capacidad de barco de transporte
Carpintero naval	IV	1000A, 300O	-20% para construir barco



Alta Edad
Media



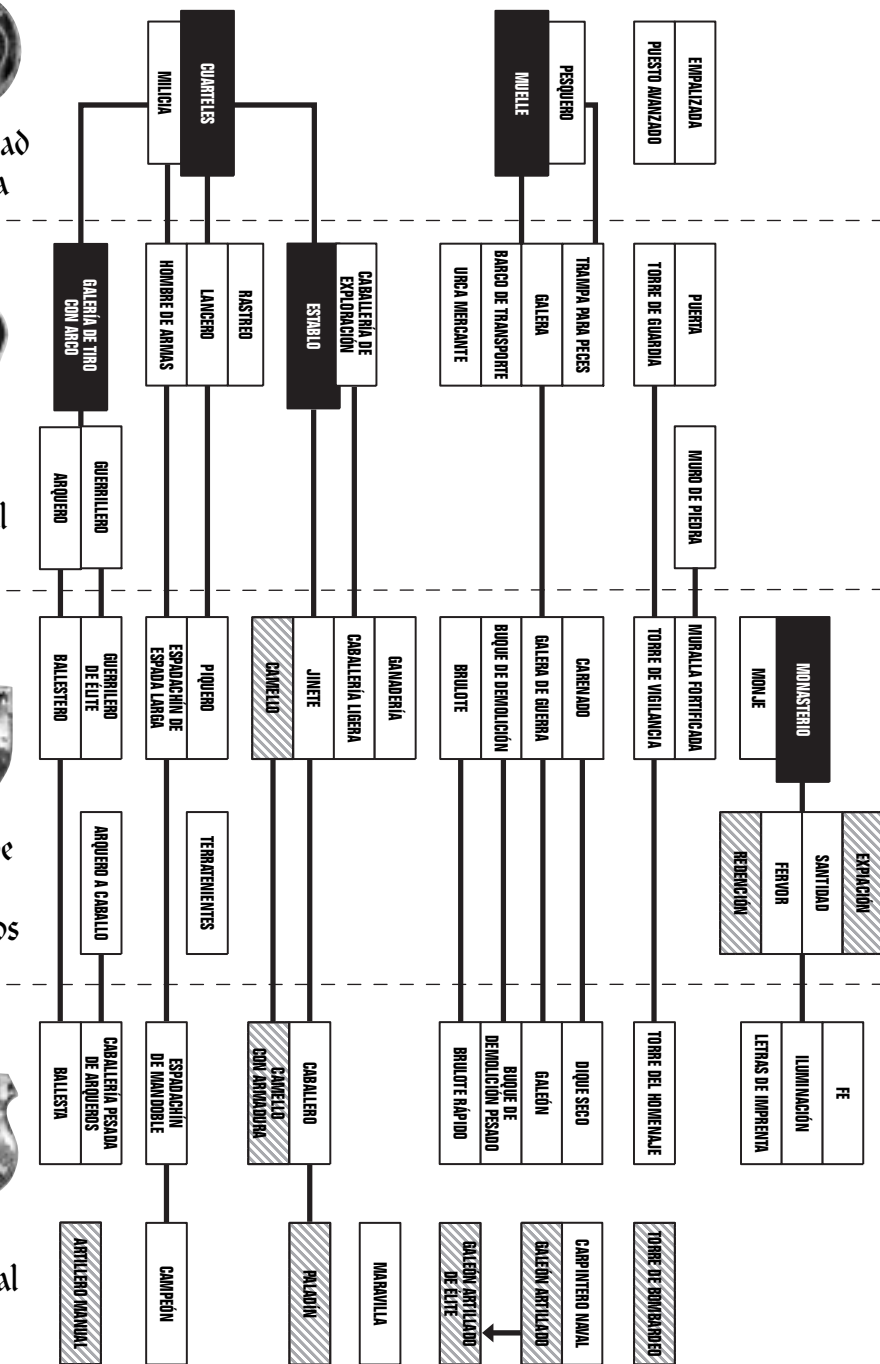
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos

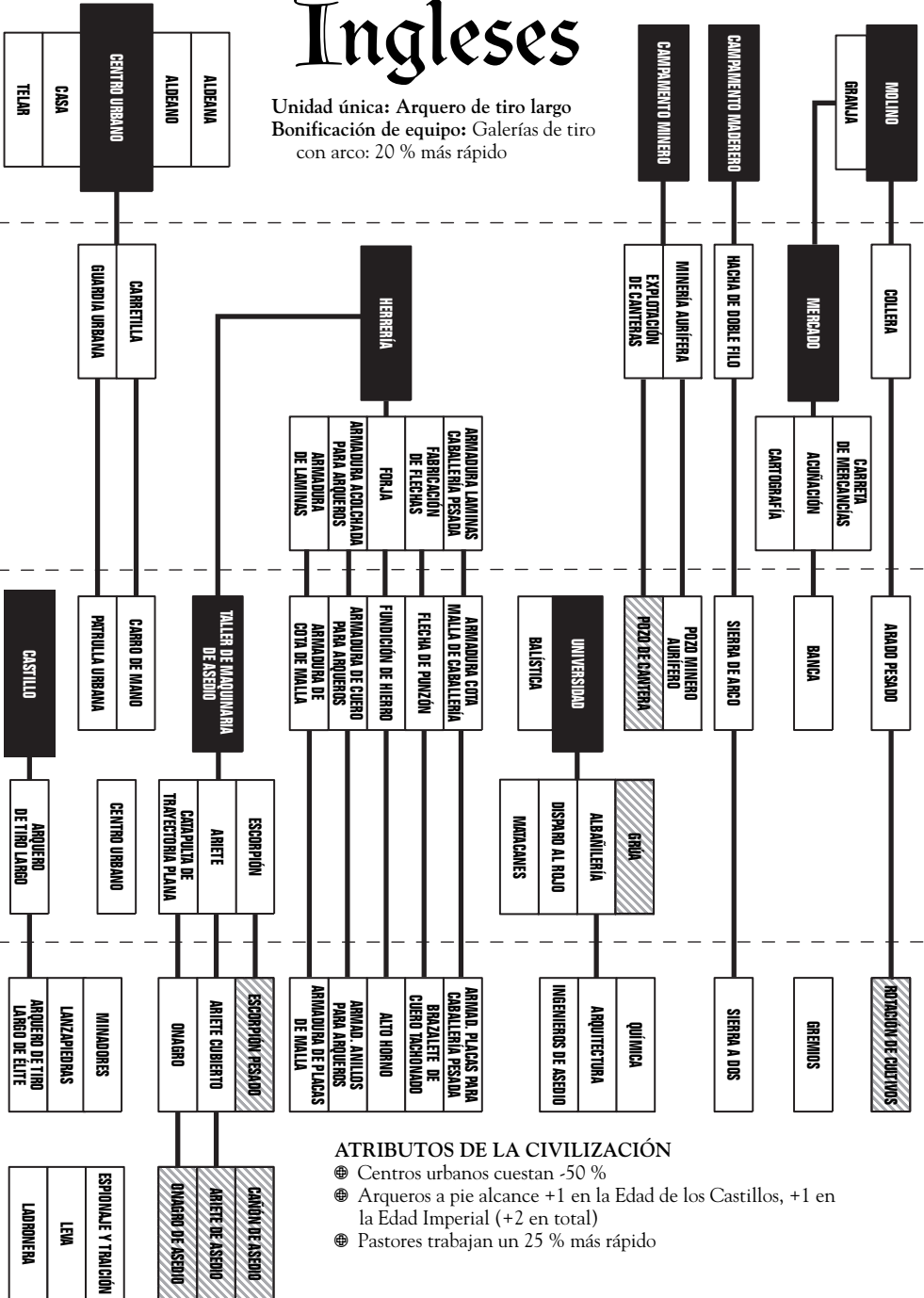


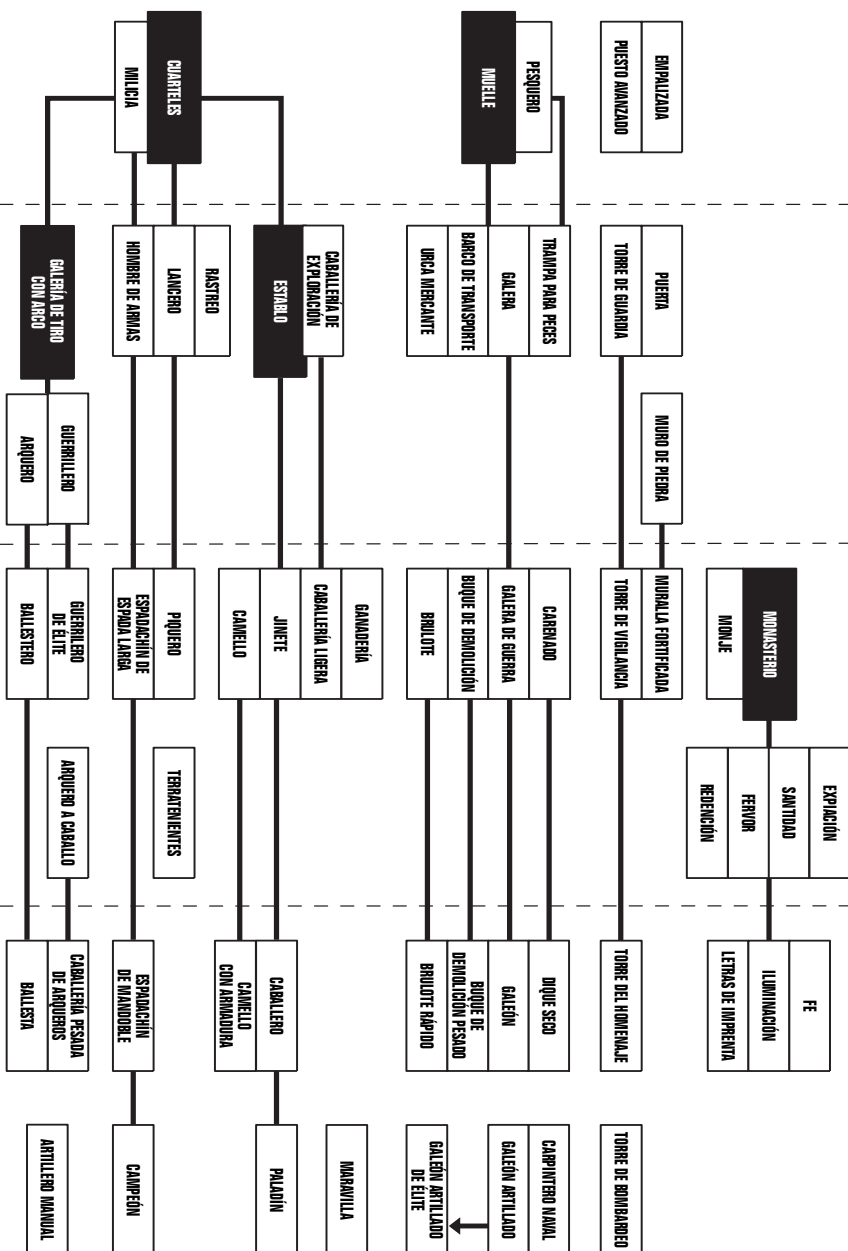
Edad
Imperial



Ingleses

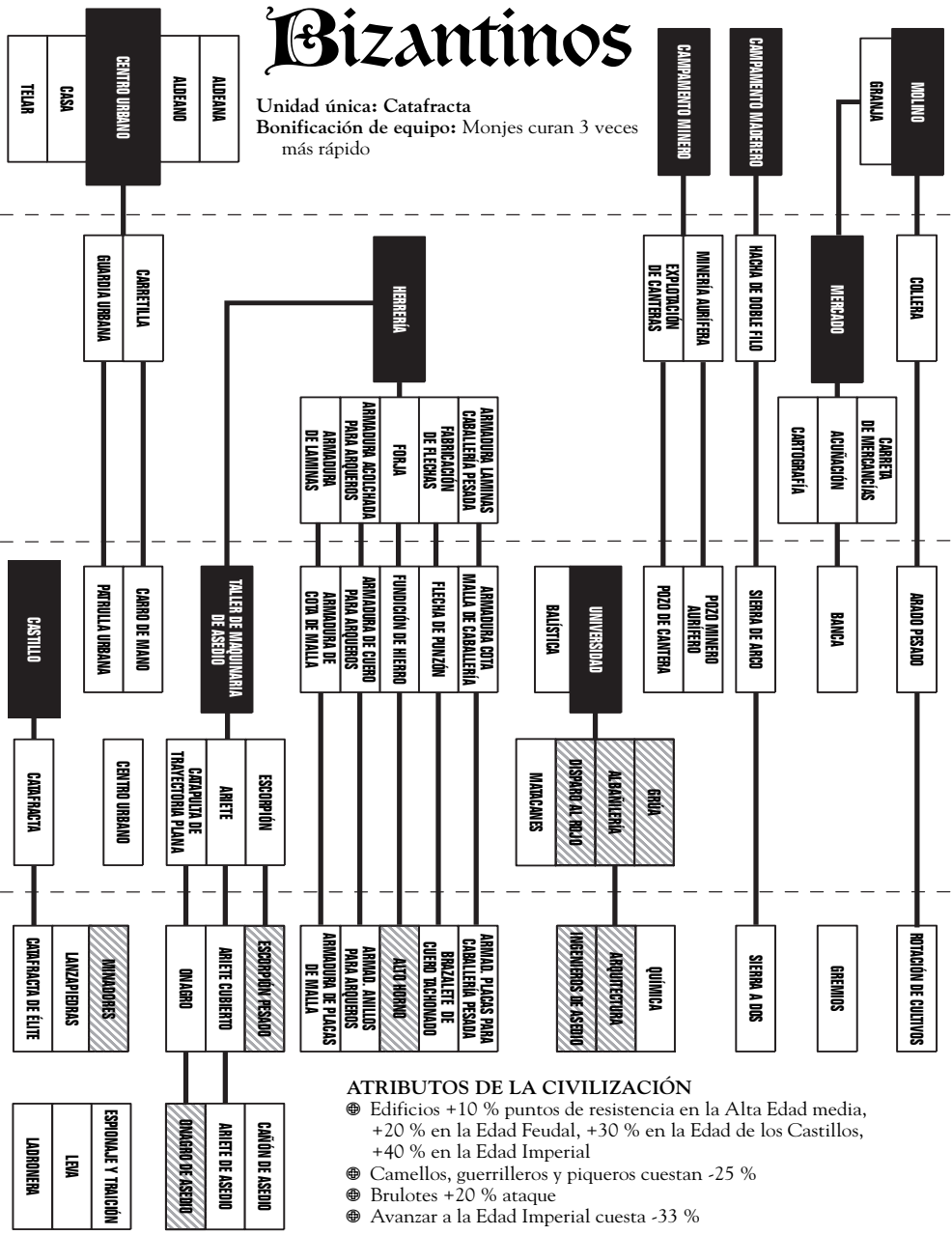
Unidad única: Arquero de tiro largo
Bonificación de equipo: Galerías de tiro
 con arco: 20 % más rápido





Bizantinos

Unidad única: Catafracta
Bonificación de equipo: Monjes curan 3 veces más rápido



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Edificios +10 % puntos de resistencia en la Alta Edad media, +20 % en la Edad Feudal, +30 % en la Edad de los Castillos, +40 % en la Edad Imperial
- Camellos, guerrilleros y piqueros cuestan -25 %
- Brulotes +20 % ataque
- Avanzar a la Edad Imperial cuesta -33 %



Alta Edad
Media



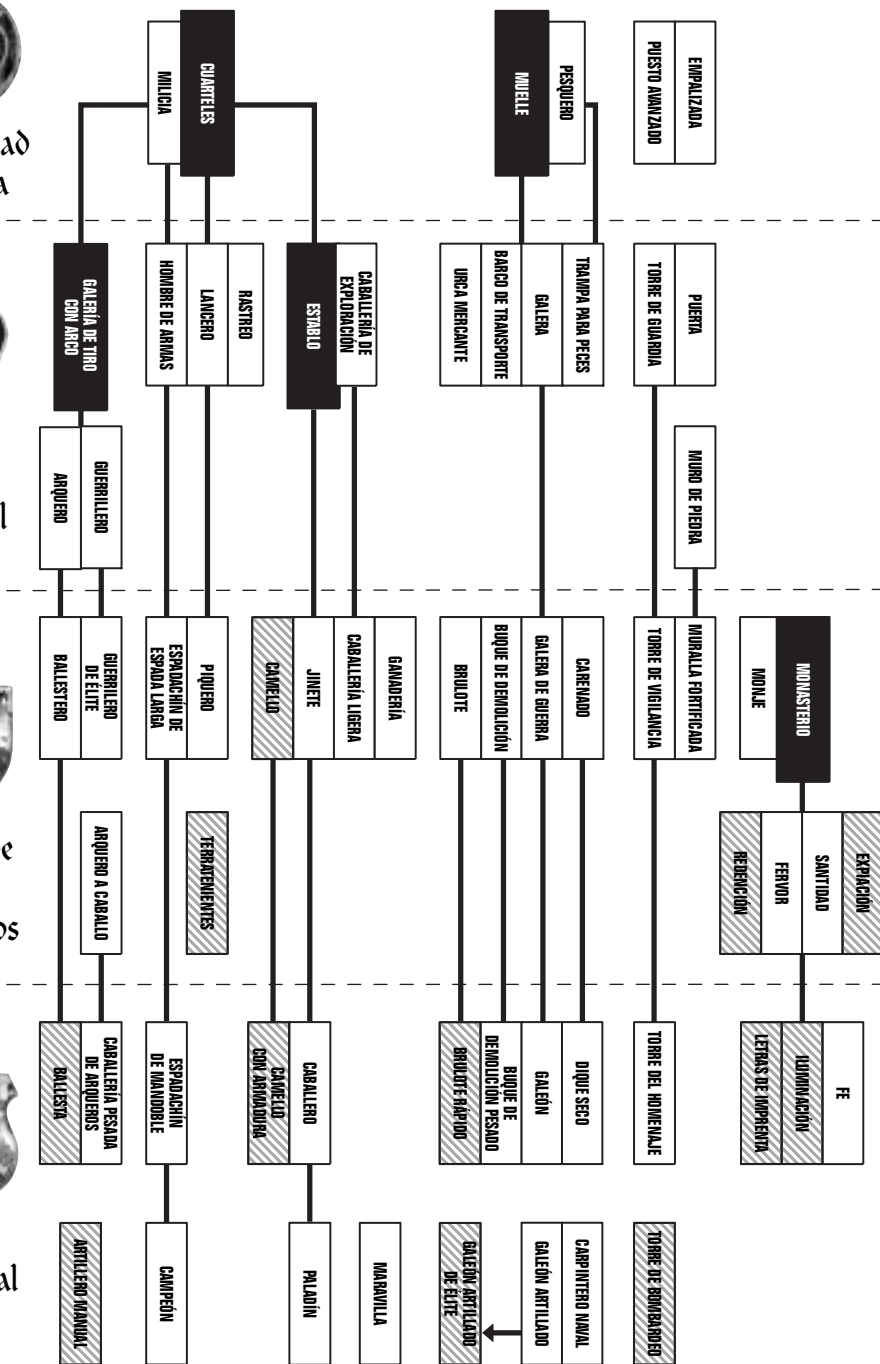
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos



Edad
Imperial



Unidad única: Invasor de pastos
Bonificación de equipo: Taller de maquinaria
 de asedio trabaja 20 % más rápido



- ⊗ Infantería se mueve 15 % más rápida
- ⊗ Leñadores trabajan 15 % más rápido
- ⊗ Armas de asedio disparan 20 % más rápido
- ⊗ Ovejas no se convierten si están en LDV de una unidad celta



Alta Edad
Media



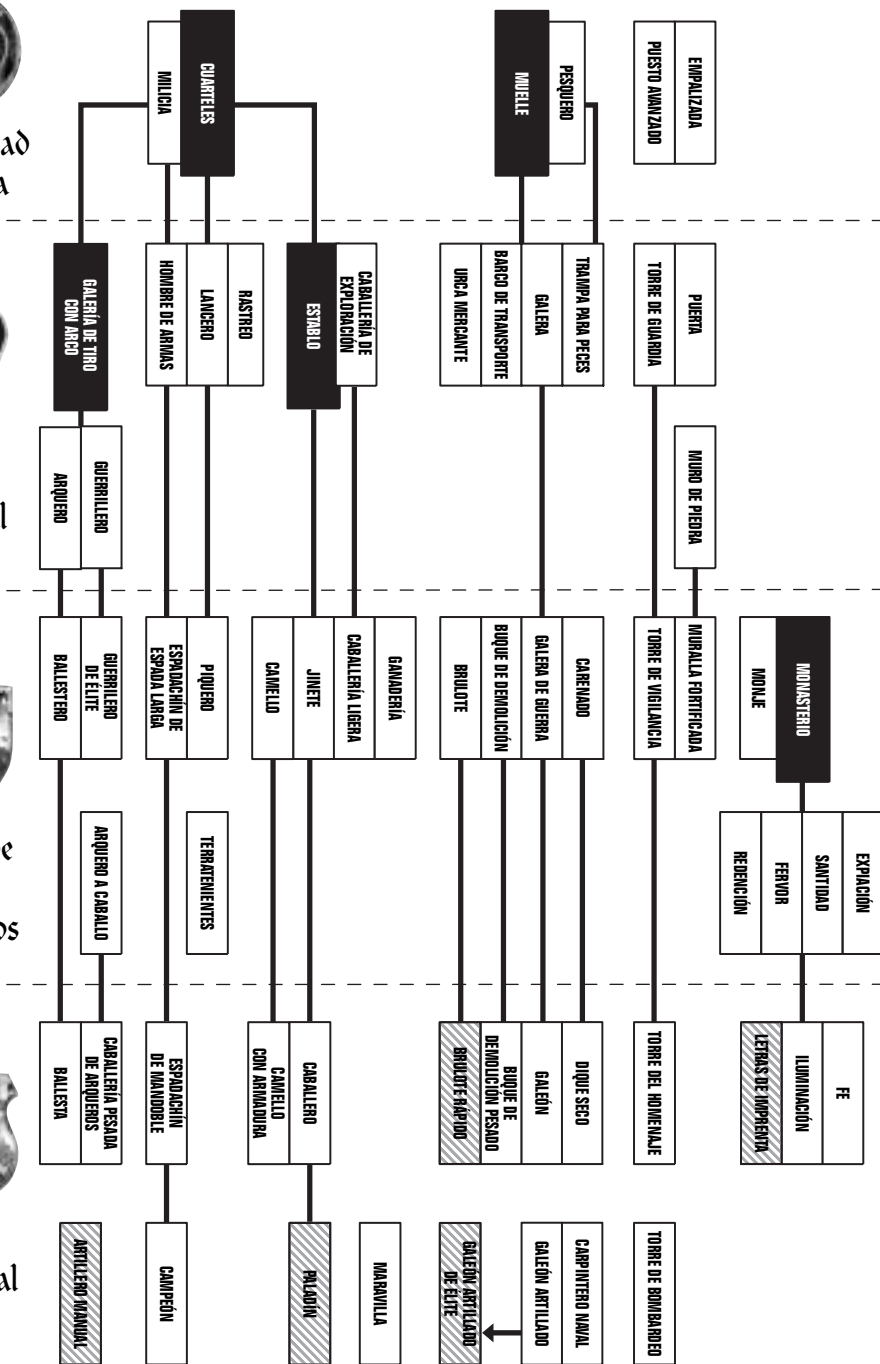
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos



Edad
Imperial



Unidad única: Chu Ko Nu
Bonificación de equipo: Granjas +45
de alimento



- ⊕ Comienza con 3 aldeanos más, pero -150 de alimento
- ⊕ Tecnologías cuestan -10 % Edad Feudal, -15 % Edad de los Castillos, -20 % Edad Imperial
- ⊕ Los centros urbanos admiten 10 habitantes
- ⊕ Buques de demolición +50 % puntos de resistencia



Alta Edad
Media



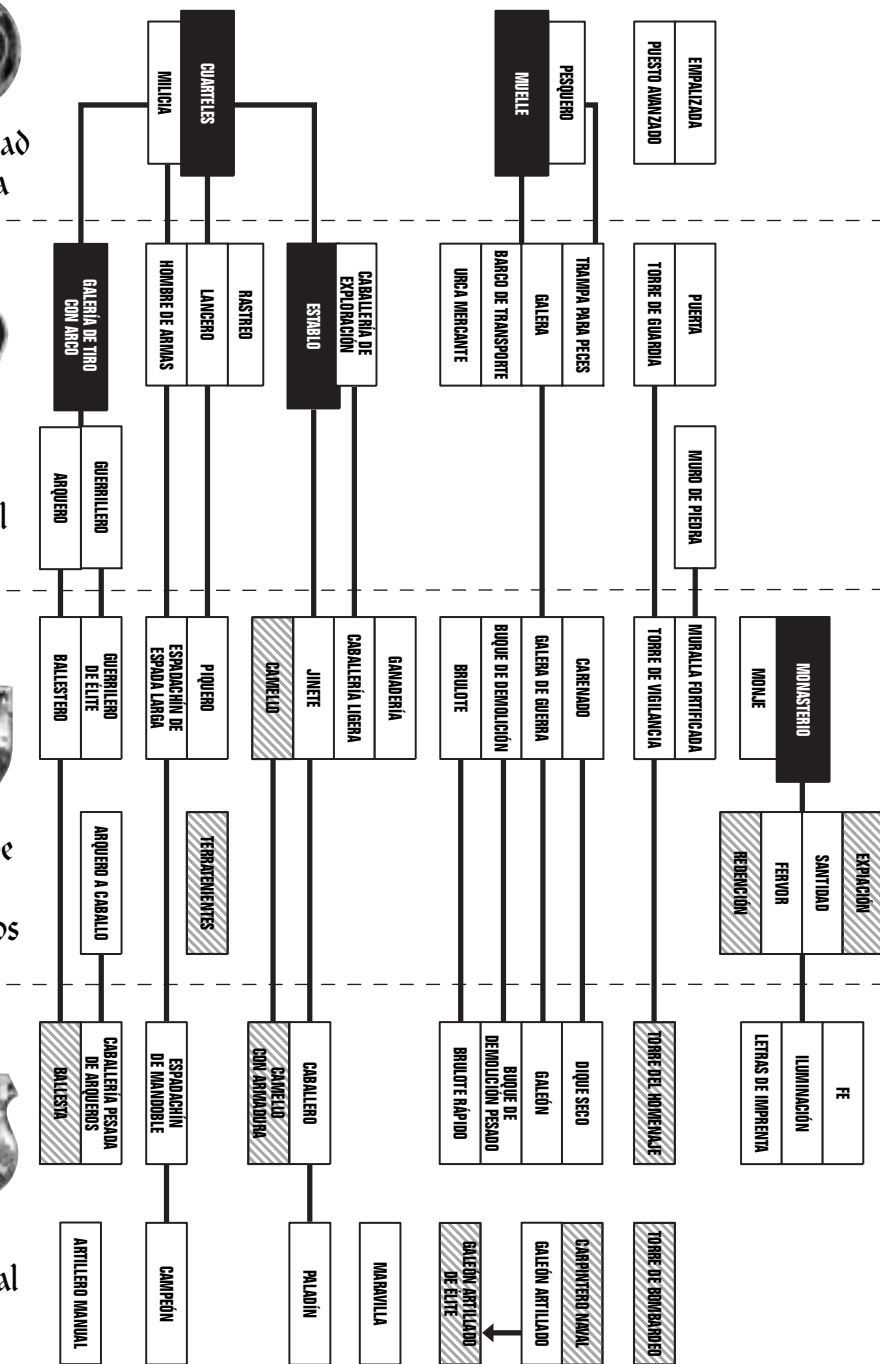
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos

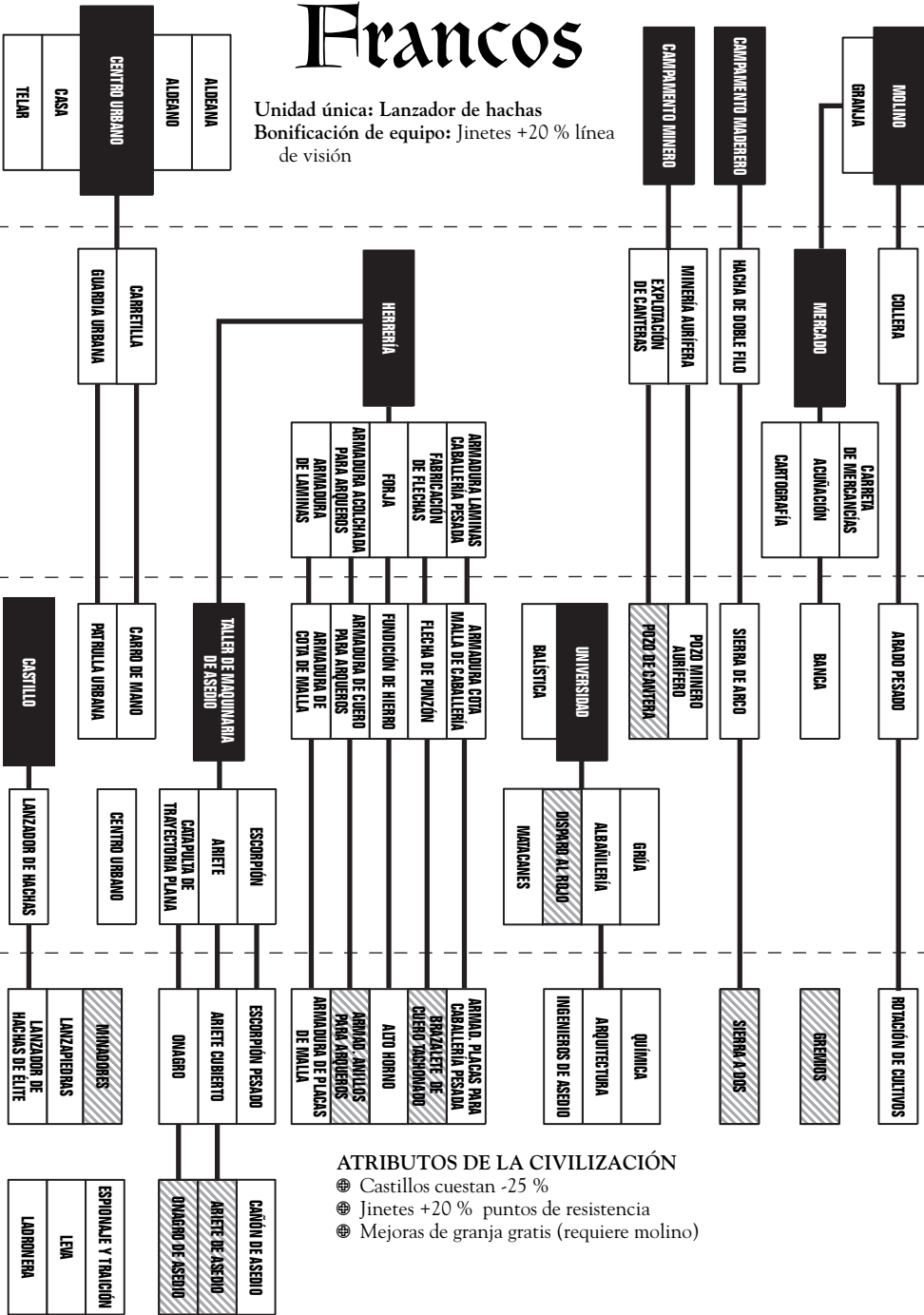


Edad
Imperial



Francos

Unidad única: Lanzador de hachas
Bonificación de equipo: Jinetes +20 % línea de visión



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊕ Castillos cuestan -25 %
- ⊕ Jinetes +20 % puntos de resistencia
- ⊕ Mejoras de granja gratis (requiere molino)



Alta Edad
Media



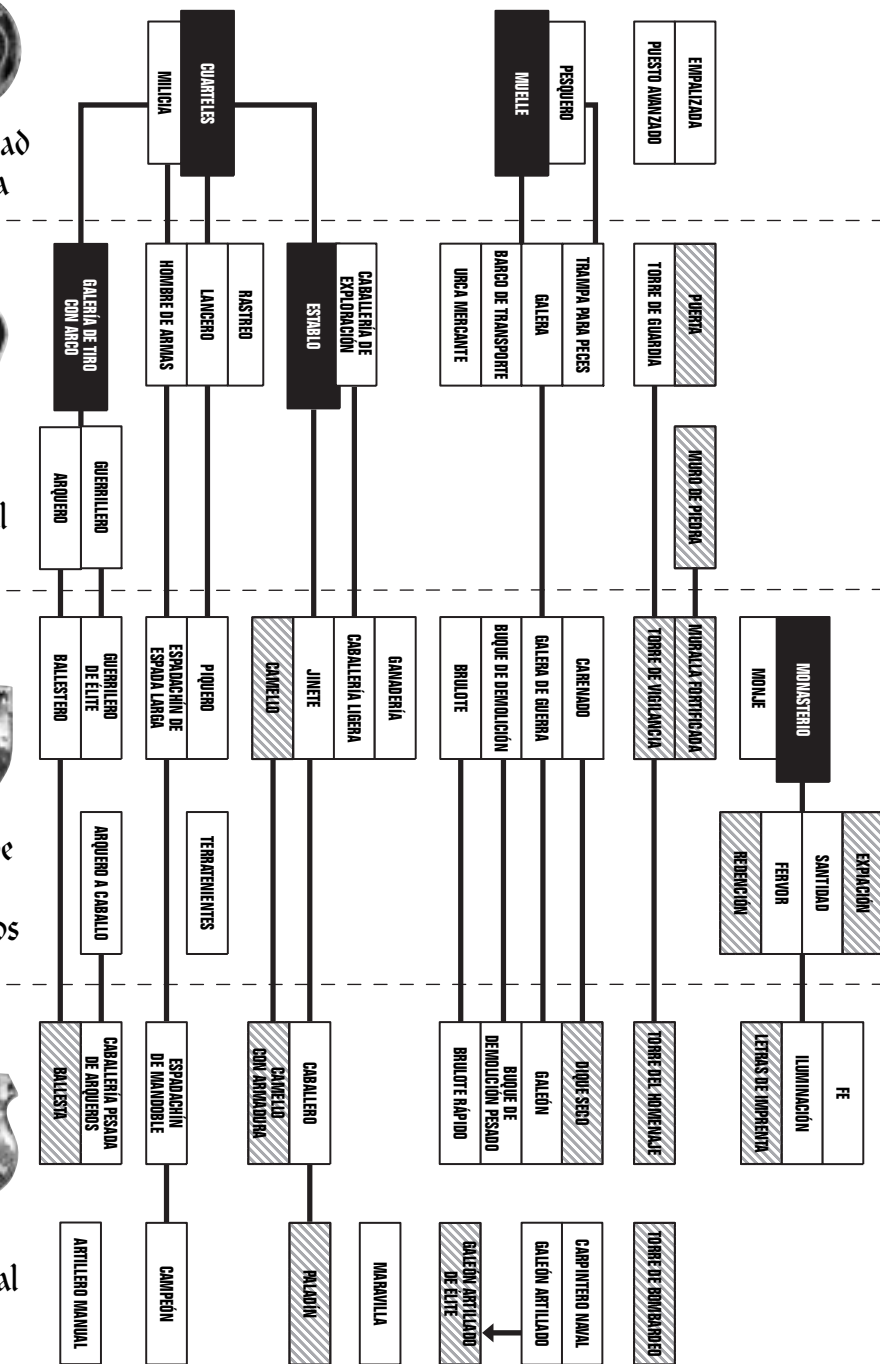
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos

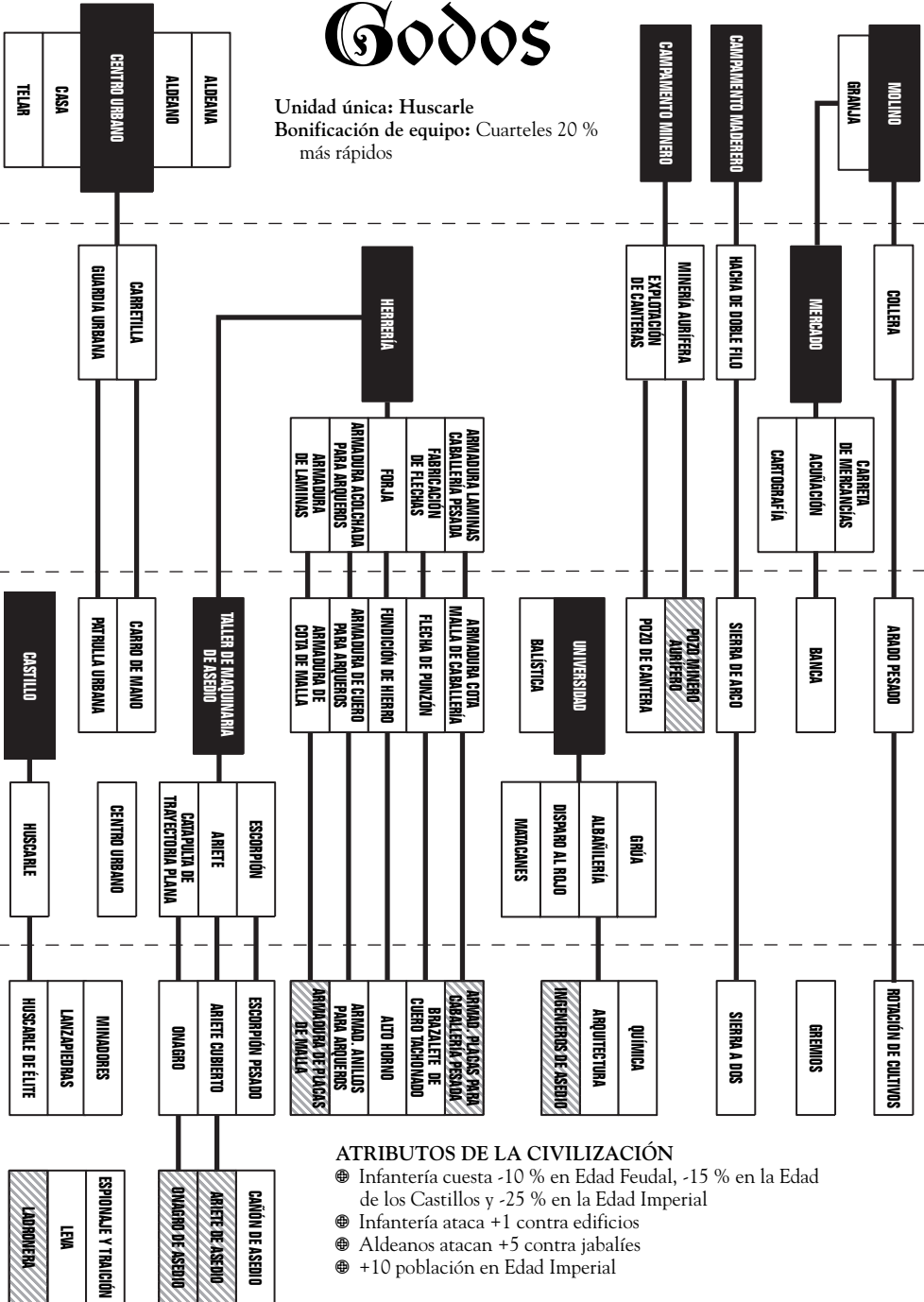


Edad
Imperial



Godos

Unidad única: Huscarle
Bonificación de equipo: Cuarteles 20 %
más rápidos





Alta Edad
Media



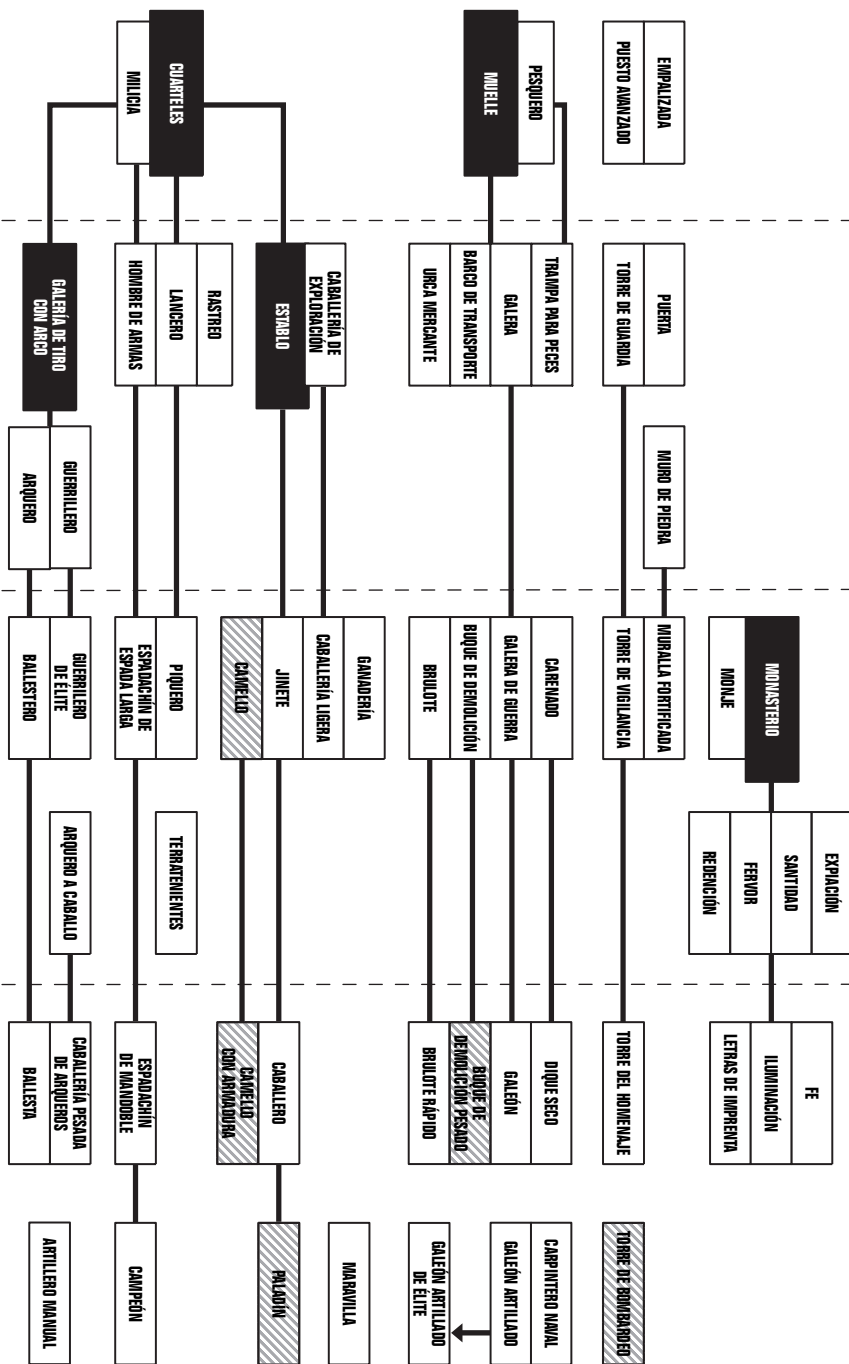
Edad
Feudal



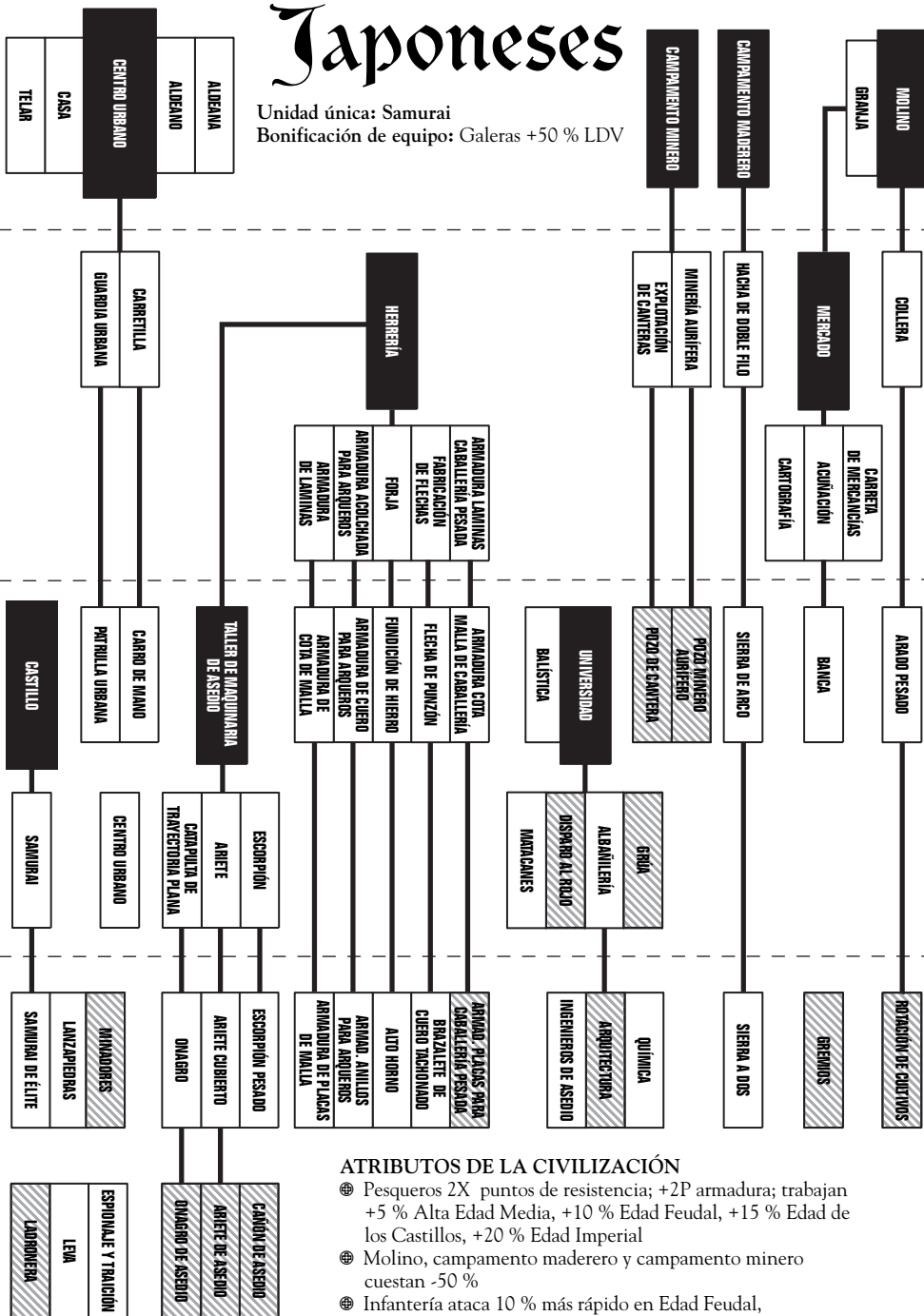
Edad de
los
Castillos



Edad
Imperial



Unidad única: Samurai
Bonificación de equipo: Galeras +50 % LDV





Alta Edad
Media



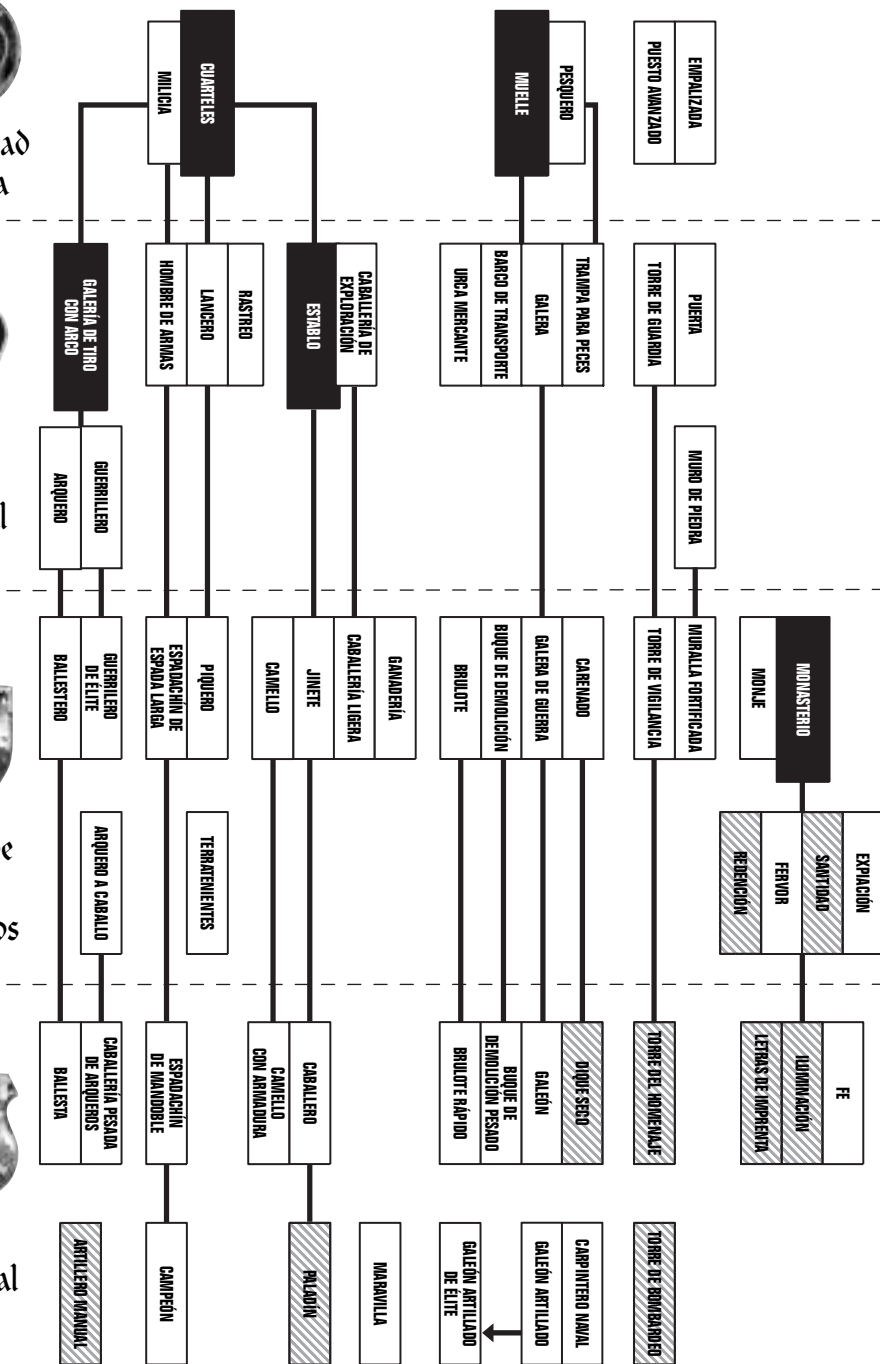
Edad
Feudal



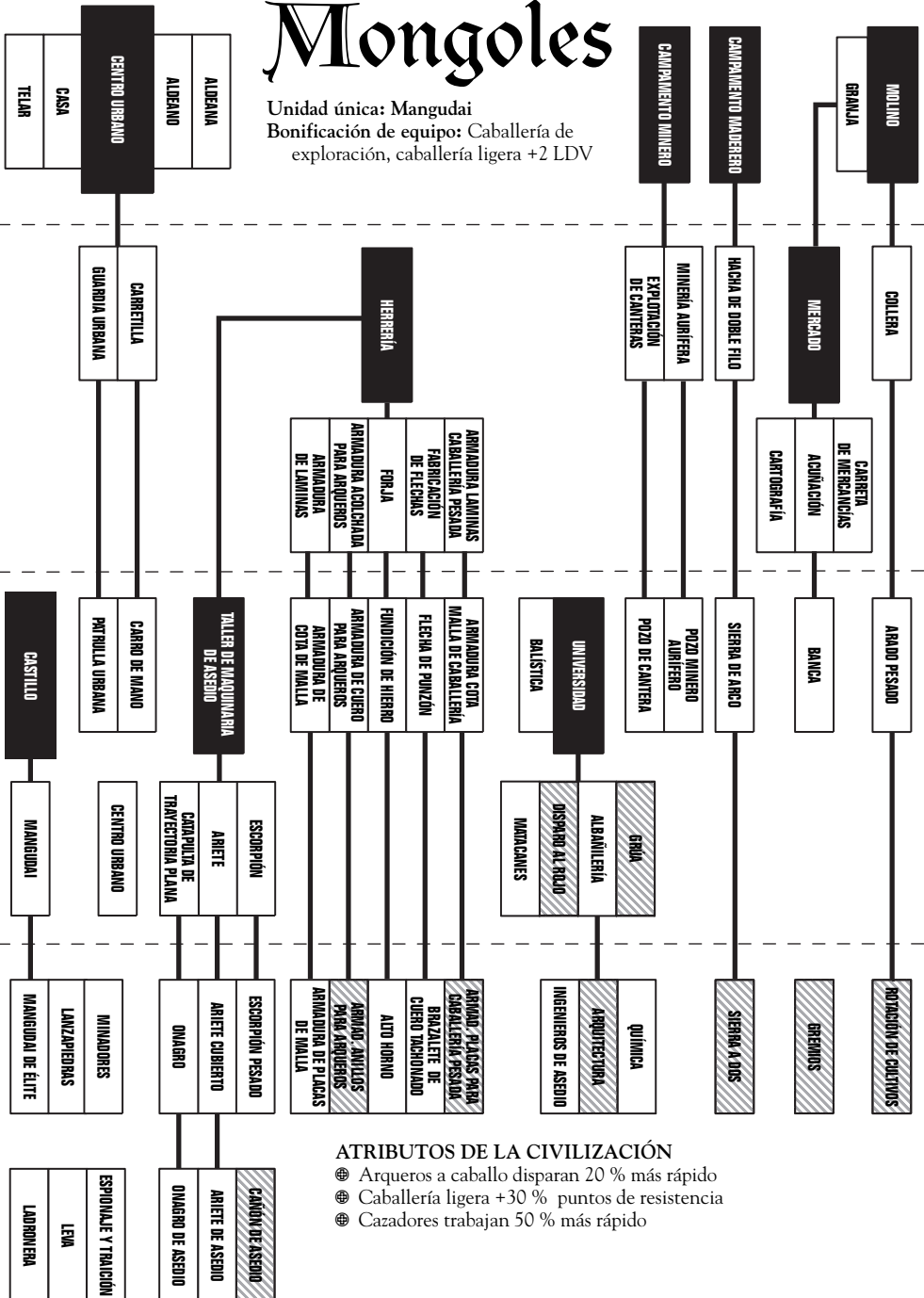
Edad de
los
Castillos

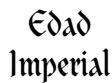


Edad
Imperial

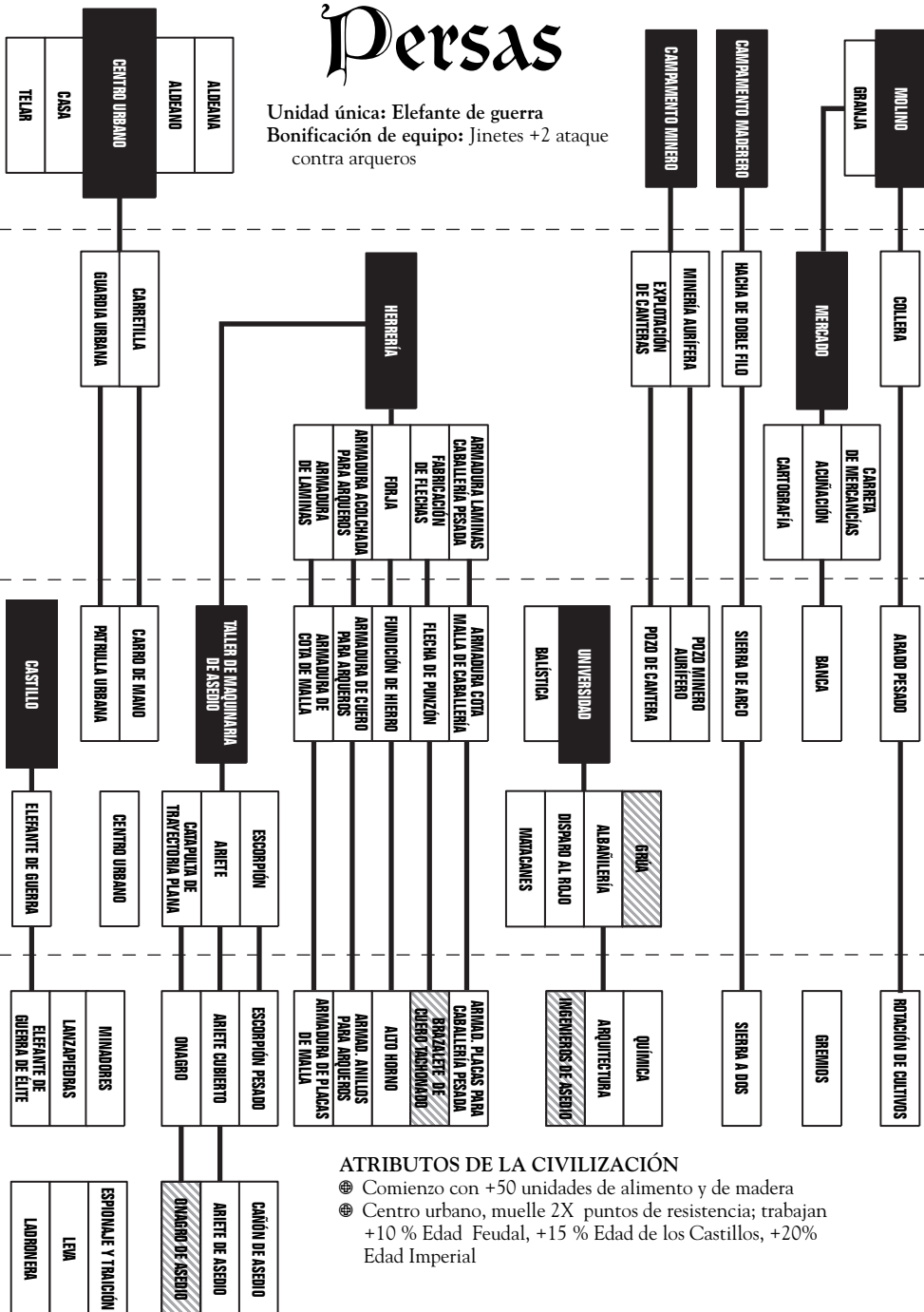


Unidad única: Mangudai
Bonificación de equipo: Caballería de exploración, caballería ligera +2 LDV





Unidad única: Elefante de guerra
Bonificación de equipo: Jinetes +2 ataque
contra arqueros





Alta Edad
Media



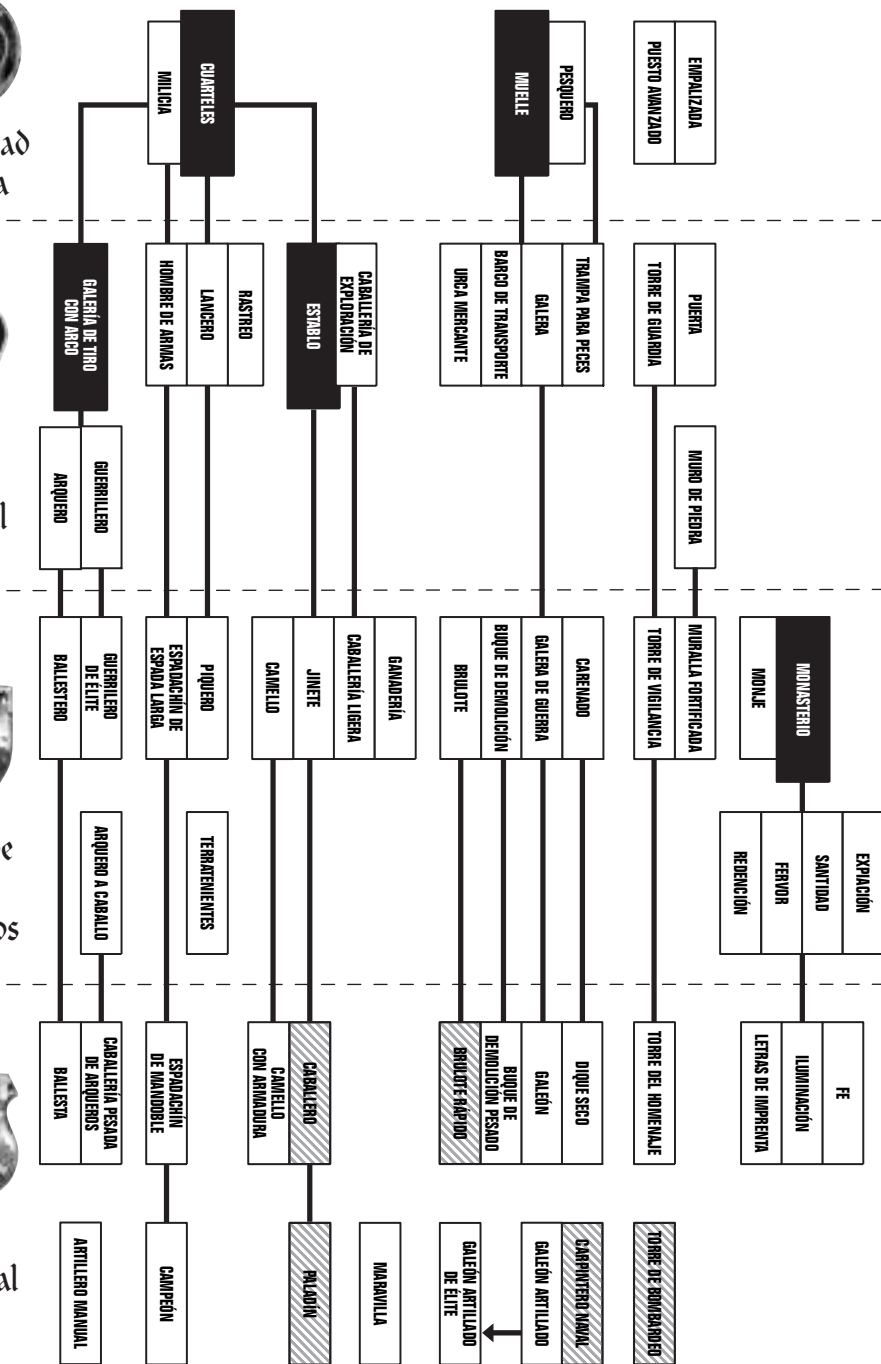
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos

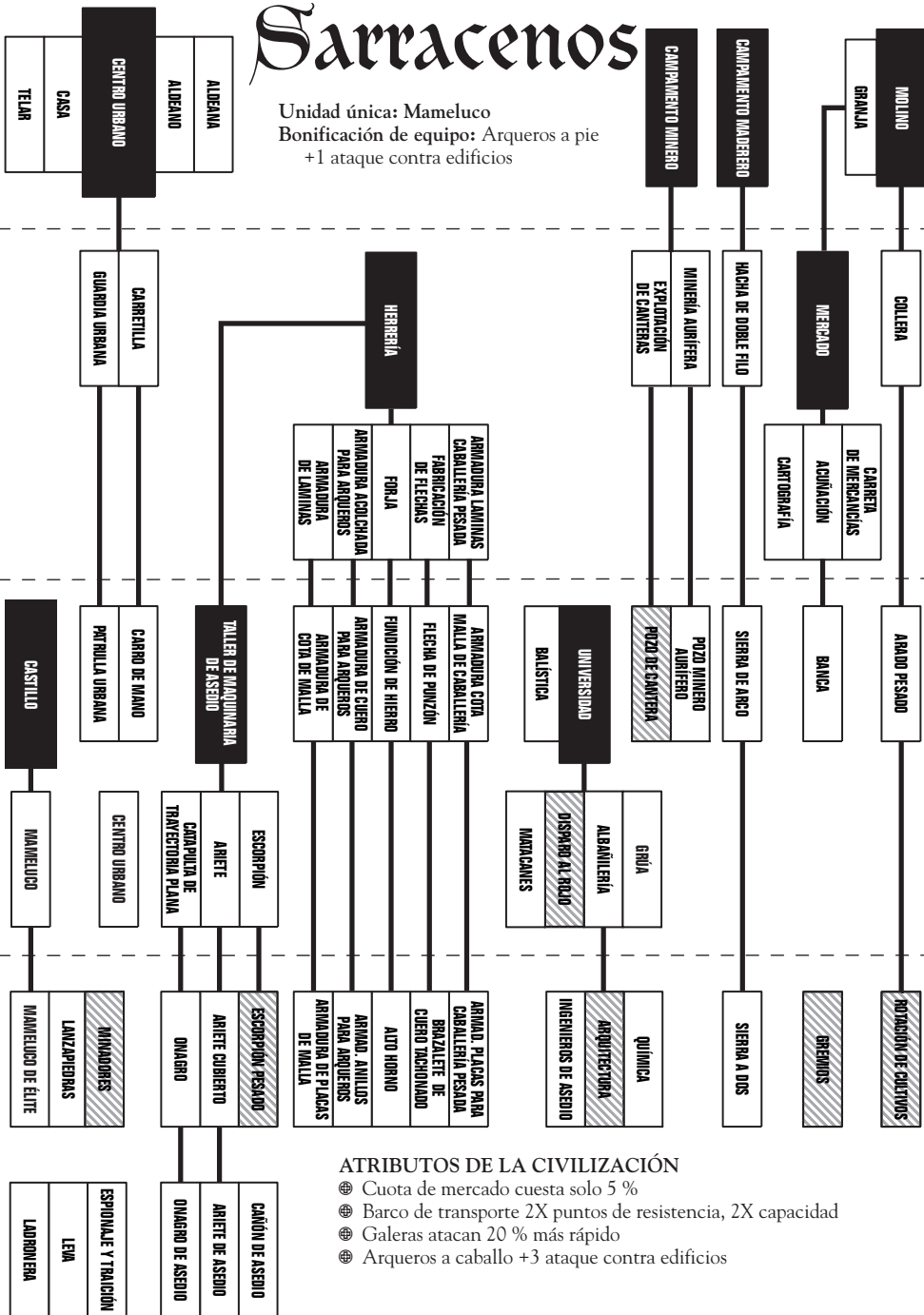


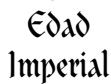
Edad
Imperial



Sarracenos

Unidad única: Mameluco
Bonificación de equipo: Arqueros a pie
+1 ataque contra edificios

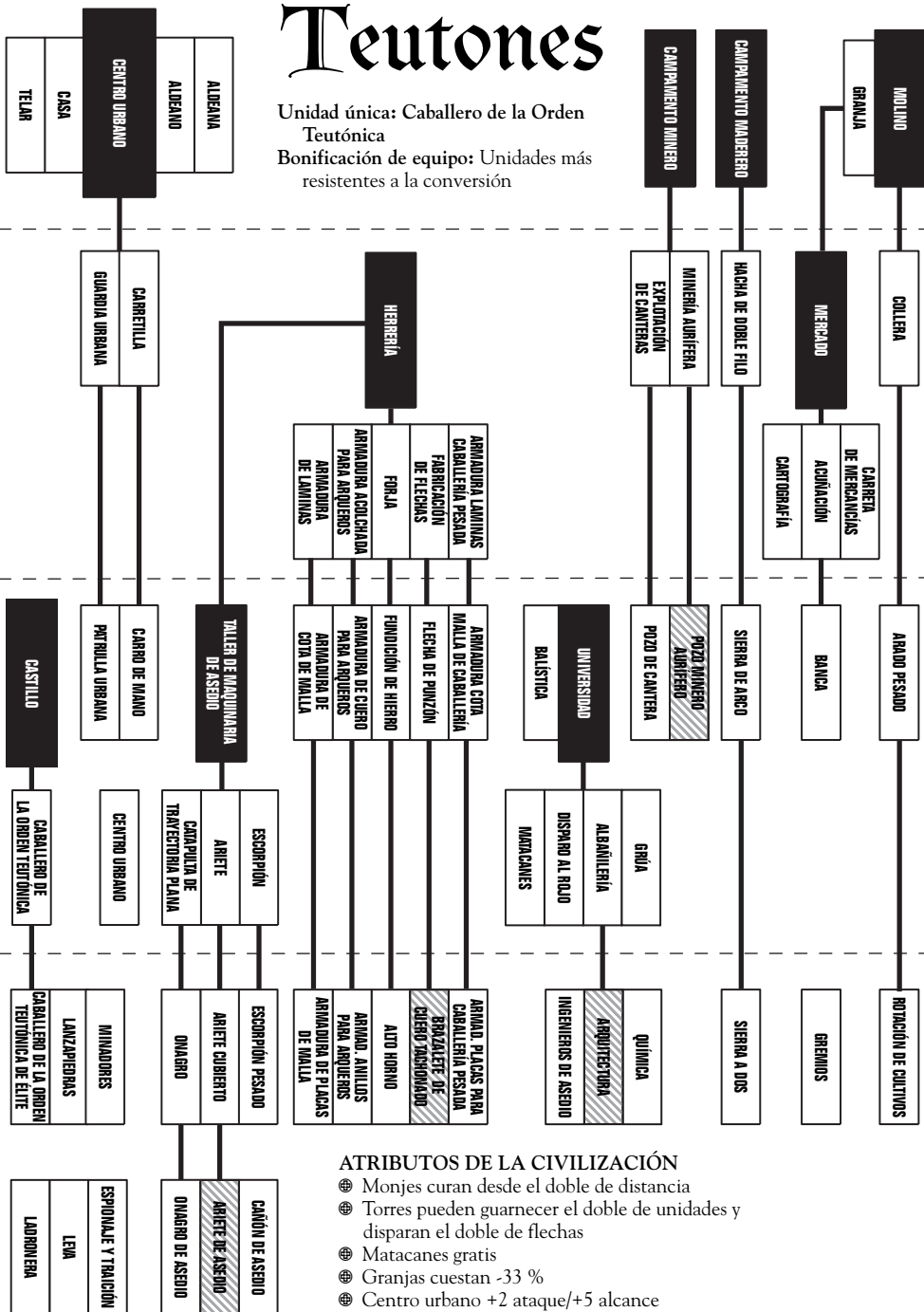




Teutones

Unidad única: Caballero de la Orden Teutónica

Bonificación de equipo: Unidades más resistentes a la conversión



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊗ Monjes curan desde el doble de distancia
- ⊗ Torres pueden guarnecer el doble de unidades y disparan el doble de flechas
- ⊗ Matacanes gratis
- ⊗ Granjas cuestan -33 %
- ⊗ Centro urbano +2 ataque/+5 alcance



Alta Edad
Media



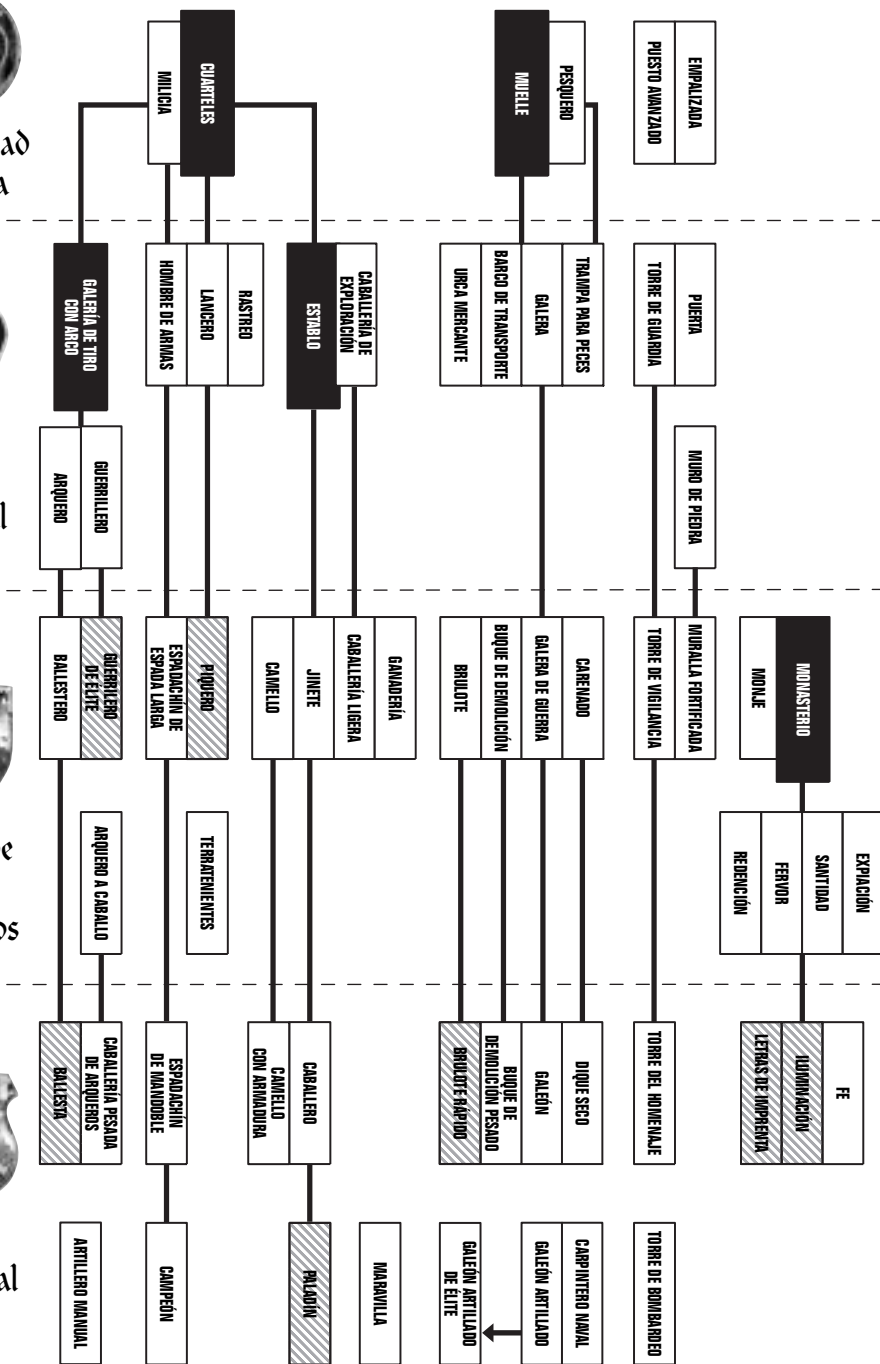
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos



Edad
Imperial



Unidad única: Jenízaro
Bonificación de equipo: Unidades de pólvora creadas un 20 % más rápido



- ⊕ Unidades de pólvora + 50 % puntos de resistencia, desarrollo de tecnologías con pólvora cuesta -50 %
- ⊕ Mineros de oro trabajan 15 % más rápido
- ⊕ Química gratis
- ⊕ Mejora de caballería ligera gratis



Alta Edad
Media



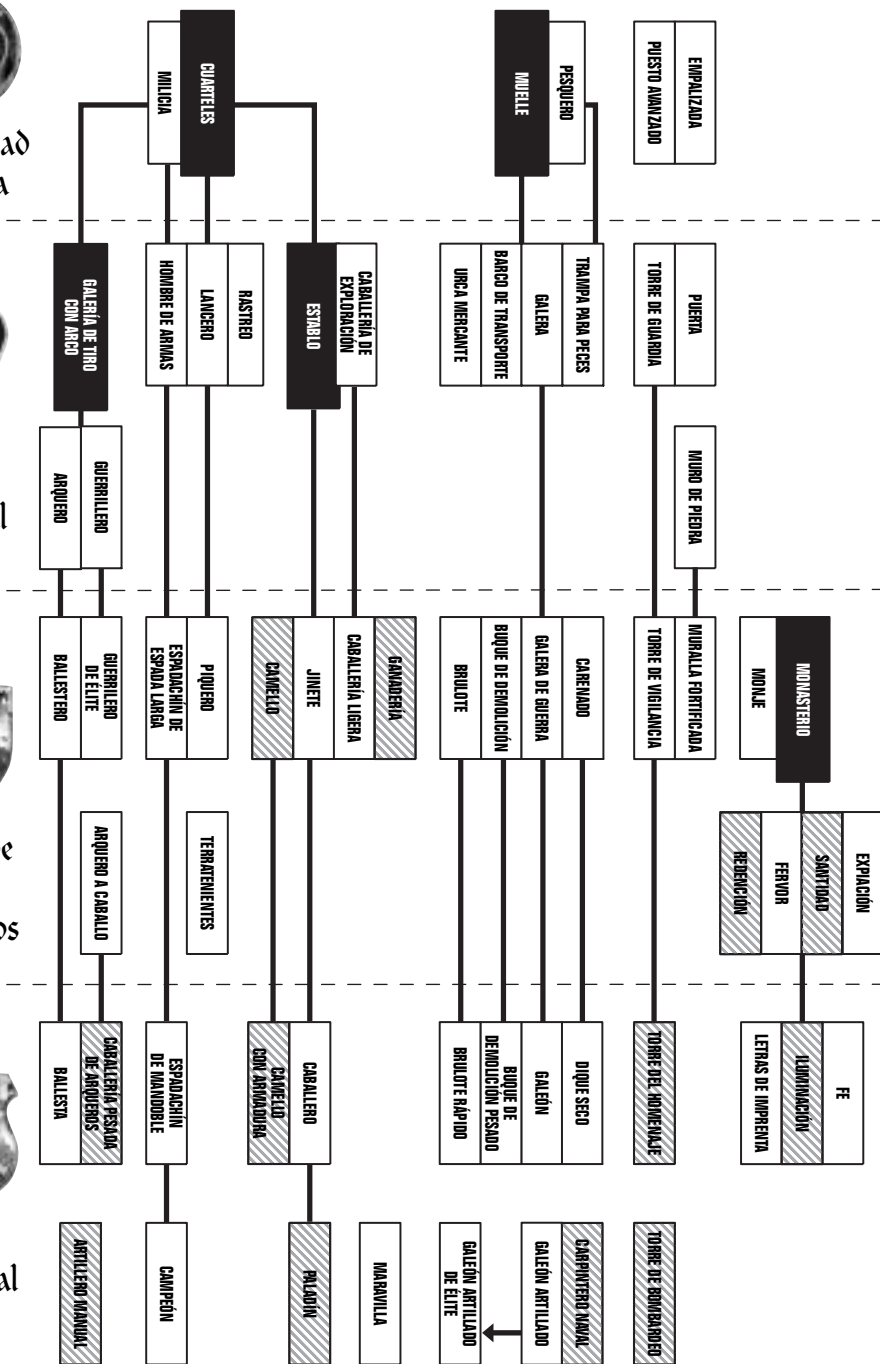
Edad
Feudal



Edad de
los
Castillos



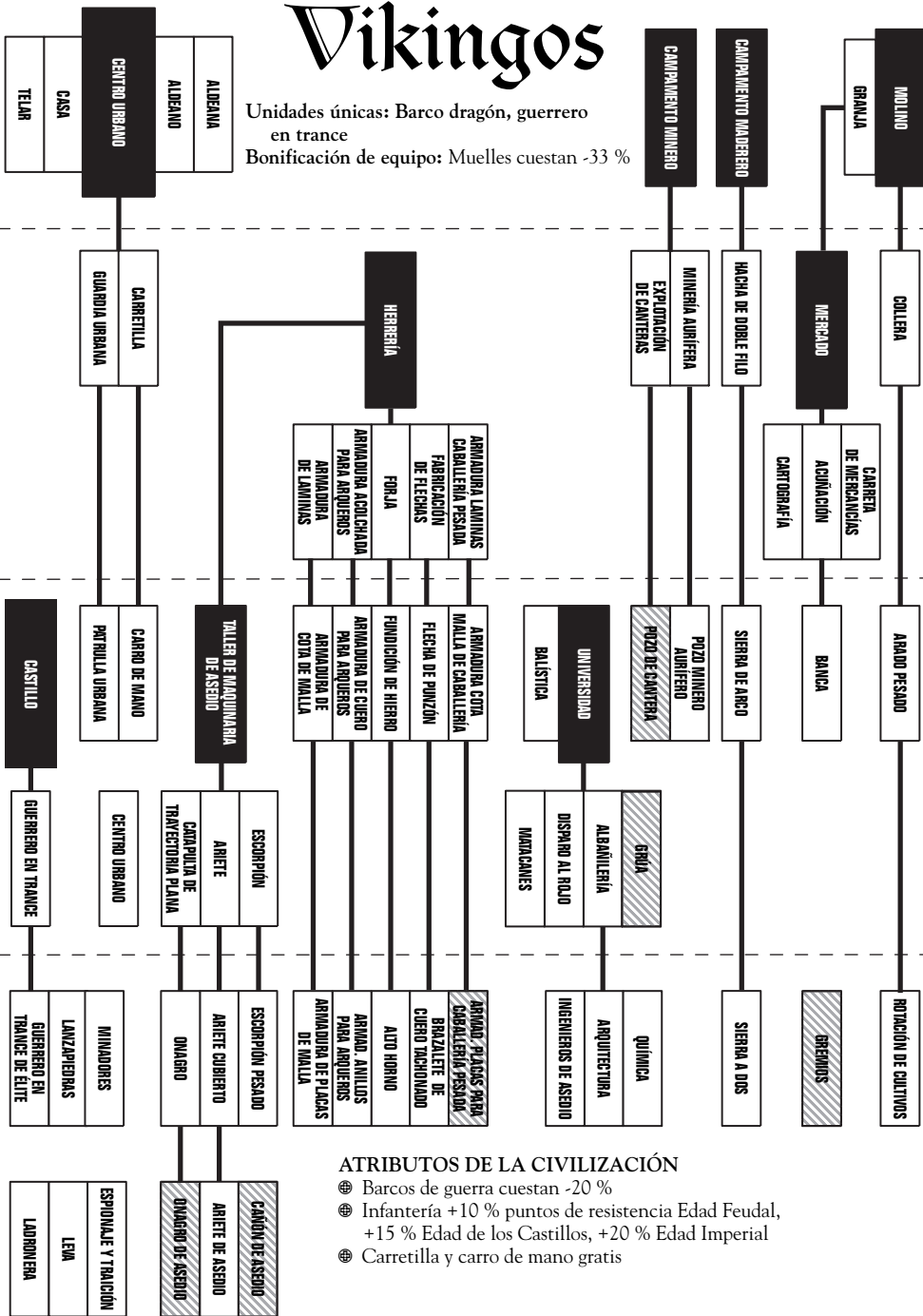
Edad
Imperial



Vikingos

Unidades únicas: Barco dragón, guerrero en trance

Bonificación de equipo: Muelles cuestan -33 %



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊗ Barcos de guerra cuestan -20 %
- ⊗ Infantería +10 % puntos de resistencia Edad Feudal, +15 % Edad de los Castillos, +20 % Edad Imperial
- ⊗ Carretilla y carro de mano gratis

Índice



Acuñaación 95
Albañilería 91
aldeanos
 creación 4
 crear 29
 descripción 24, 87
 encontrar, inactivos 26
 poner a trabajar 25
aliados
 dar tributos a 46
 elegir 44
 enviar señales a 45
alimento 4, 25, 26
Alta Edad Media 31
Alto horno 100
Arado pesado 95
arbustos de forraje 4, 10
Armadura acolchada
 para arqueros 101
Armadura de anillos
 para arqueros 101
Armadura de cota
 de malla 98
Armadura de cota de malla
 de caballería 104
Armadura de cuero para
 arqueros 101
Armadura de láminas 98
Armadura de láminas para
 caballería pesada 103
Armadura de placas
 de malla 99

Armadura de placas para la
 caballería pesada 104
Armas de asedio 78
Arquero a caballo 69
Arquero de largo alcance 72
Arqueros 66
Arquitectura 91
Artillero manual 70
ataques
 notificación 37
 ordenar 37
atributos de edificios 107



Balística 102
Ballesta 68
Ballestero 67
Banca 96
barco de transporte 36
barcos
 construir 29
 tipos de 82
Brazaletes de cuero
 tachonado 101



Caballería de exploración 73
caballería de exploración 6
Caballería ligera 74

Caballería pesada de
 arqueros 70
Caballero de la Orden
 Teutónica 65
Camello 76
Camello pesado 76, 77
campamento maderero 51
campamento minero 50
campana 39
campana de aprendizaje 3
campana de aprendizaje de
 William Wallace 3
campanas
 crear, personalizadas 23
 jugar 12
Campeón 61
características, nuevas en
 Age of Empires II 1
Carenado 106
Carpintero naval 106
Carreta de mercancías 89
Carro de mano 93
Cartografía 96
casas
 construcción 5
 descripción 49
Castillo 55
Centro urbano 48
civilizaciones 14
collera 94
comenzar Age
 of Empires II 2
comercio
 descripción 46
 establecer rutas de 47
condiciones de victoria
 16, 17, 18

consejos para
principiantes 10
Costes y Beneficios de la
Tecnología 110
Cuarteles
 descripción 54
cuarteles
 construir 6
 descripción 54



Chu ko nu 71



desarrollar tecnología 8, 33
Dique seco 106
Disparo al rojo 102



Edad de los Castillos 32
Edad Feudal 31
Edad Imperial 32
edades
 avanzar a la siguiente 7
 descripción 7
edificios
 construir 5, 27
 descripción 48
 económicos 48
 eliminar 30

guarecer unidades
 en su interior 37
tipos de. *Ver tipos de
 edificios individuales*
Edificios militares 54
ejército 6
Elefante de guerra 78
eliminar edificios
 y unidades 30
Empalizada 56
escenarios
 crear personalizados 22
 jugar 13
Escorpión 78
Escuderos 98
Espadachín de espada
 larga 60
Espadachín de mandoble 61
Espías 97
Establo 54
Expiación 105
explorar el mapa 6
Explotación de canteras 93
Fabricación de flechas 100



Fe 105
Fervor 104
Flecha de punzón 100
Forja 99
formaciones
 descripción 42
 establecer 42
 personalizadas 43
 tipos de 43
formaciones y posiciones
 de combate 43
Fundición de hierro 99



Galería de tiro con arco 54
Sanadería 103
ganar partidas 9
Granjas 50
granjas y trampas
 para peces
 descripción 26
 recoger alimento de 26
Gremios 96
Grúa 91
guardar partidas 11
Guardia urbana 90
Guerrero en trance 63
Guerrillero 68
Guerrillero de élite 69
guiones de jugador
 del sistema 23



Hacha de doble filo 94
herrería 52
Hombre de armas 60
Huscarle 64



Iluminación 105
Ingenieros de asedio 103
instalación de Age of
 Empires II 2
Invasor de pastos 66



jabalí 4, 24
 Jenízaro 71
 Jinete 74
 juego
 dominar los elementos
 básicos de 3
 instalación 2
 juegos
 de Mapa aleatorio.
 *Ver juegos de Mapa
 aleatorio*
 juegos de mapa aleatorio
 comenzar 3
 jugadores nuevos, consejos
 para 10
 jugadores principiantes,
 consejos para 10



Ladroneras 91
 Lancero 62
 Lanzador de hachas 65
 Letras de imprenta 106
 Leva 97



madera 4, 25, 26, 27
 Mameluco 77
 Mangudai 72

mapas
 elegir 15
 explorar 6, 34
 tipos de 15
 Maravilla 53
 Matacanes 102
 mercado
 descripción 52
 Mercados
 y comercio 46
 Milicia 59
 milicia 6
 Minadores 97
 Minería aurífera 93
 molino
 construir 5
 descripción 50
 Monasterio 52
 monjes
 convertir unidades
 enemigas 39
 descripción 88
 sanar unidades 40
 MSN Gaming Zone 22
 Muelles 51
 Muralla fortificada 57
 Muro de piedra 56
 muros
 empalizada 56
 muralla fortificada 57
 piedra 56



nuevas características 1



obtención de Ayuda
 3, 11, 13, 19, 23
 oro 4, 10, 25, 26, 50
 oveja 4, 10, 25



Paladín 75
 partida
 de varios jugadores.
 *Ver partida de varios
 jugadores*
 puntuación. *Ver puntos*
 partidas
 equipo 45
 ganar 9, 16
 grabación 14
 guardar 11
 opciones de
 configuración 11
 reproducción 14
 salir 11
 tipos de. *Ver tipos
 de partida*
 partidas de combate total 13
 partidas de equipos 45
 partidas de mapa aleatorio
 descripción 12
 jugar 12
 partidas para varios
 jugadores
 crear 19
 en MSN Gaming Zone 22
 restaurar 21
 retirarse de 22

tipos de conexión 19
 unirse a 19
 velocidad de la partida 21
 partidas para
 variosjugadores
 guardar 21
 Partidas regicida 13
 Patrulla ciudadana 91
 piedra
 4, 10, 25, 26, 27, 50
 Piquero 62
 posiciones de combate 41
 postura diplomática 44
 Pozo de cantera 94
 Pozo minero aurífero 93
 Puertas
 bloquear, desbloquear 56
 Puesto avanzado 57
 puntos de referencia 36
 puntos de reunión 30
 puntuación
 calcular 18
 mostrar 17



Química 102



Rastreo 98
 recoger recursos 4
 reconocimiento 34
 recursos
 comercio 46
 descripción 25

mostrar en el sitio
 de trabajo 26
 recoger 4, 25
 Redención 105
 reliquias 16, 88
 Rotación de cultivos 95



salir de partidas 11
 Samurai 64
 Santidad 104
 seleccionar grupo 35
 Sierra a dos manos 94
 sierra de arco 94



Taller de maquinaria de
 asedio 55
 teclas de acceso rápido 11
 tecnología de la infantería 98
 tecnologías
 barcos 106
 caballería 103
 desarrollar 8, 33
 descripción 33
 economía y comercio 92
 edificio 90
 infantería 98
 monjes 104
 unidades de proyectiles
 y de asedio 100
 tecnologías de barcos 106
 tecnologías de
 caballería 103

tecnologías de edificios 90
 tecnologías de los
 monjes 104
 tecnologías de unidades
 de proyectiles y
 de asedio 100
 Telar 92
 terreno 34
 tipos de conexión,
 partidas para varios
 jugadores 19
 tipos de partida 12. *Ver*
 partida de un solo
 jugador
 Torre de bombardeo 58
 Torre de guardia 57
 Torre de vigilancia 58
 Torre del homenaje 58
 torres
 Bombardeo 58
 guardia 57
 homenaje 58
 trampa para peces 51
 tributo unidades
 agrupar 35
 caballería 73
 dar órdenes a 40
 de seguimiento 41
 eliminar 30
 enemigas. *Ver unidades*
 enemigas
 guarecidas 37
 infantería 59
 mejorar 8, 33
 militares 29
 mover 35
 mover por un camino
 específico 36
 orden de ataque. *Ver*
 ataques
 patrullar 40
 protección 37

proteger 41
 sanar 40
 tipos de 59
 transportar a través
 del agua 36
 únicas 55
 unidades de caballería 73
 unidades de infantería 59
 unidades de patrulla 40
 unidades de protección 41
 unidades de seguimiento 41
 unidades enemigas
 atacar 8
 convertir 39
 elegir 44
 unidades guarecidas 37
 unidades militares.
 Ver unidades
 Universidad 53
 Úrca mercante 82



victoria estándar 16
 victoria por conquista 16
 victoria por construir
 una maravilla 16
 victoria por controlar
 las reliquias 16
 victoria por puntuación 18
 victoria por tiempo 17



Zona. *Ver MSN Gaming Zone*