

Los Chinos son como los Bizantinos en cuanto a que son una civilización versátil y con muchas posibilidades de escoger. Sin embargo, no son realmente tan buenos como los Bizantinos porque carecen de la clave de la pólvora, de Caballería y de unidades de Asedio. Los Chinos, de esta manera, están mejor adaptados a la Infantería tradicional con soporte de ataque arquero, pero tienen una fuerte ventaja económica que les permite adquirir tecnología rápidamente y con menor coste que a otras civilizaciones. Pueden levantar edificios rápidamente y suponer pronto una amenaza para otras civilizaciones. Aunque el jugador Chino podría ser agresivo, dejaría de este modo que sus ventajas se echen a perder. Como los Bizantinos, los Chinos son una civilización buena en todo para principiantes. Las ventajas tecnológicas dan al jugador un poco más de libertad para su gasto. Sin embargo, probablemente haga que un jugador veterano apueste estas ventajas por una ventaja más substancial en el juego multijugador.

### **Bonificaciones Culturales**

- Empieza con 3 Aldeanos extra, pero con 50 de comida en lugar de 200.
- El Centro Urbano soporta 10 de población.
- Las Tecnologías cuestan un 10% menos en la Edad Feudal, 15% menos en la Edad de los Castillos y un 20% menos en la Edad Imperial.
- Los Barcos de Demolición y los Barcos Pesados de Demolición tienen un 50% más de puntuación.

### **Bonificaciones de Equipo**

Las Granjas tienen +45 de comida.

### **Puntos Fuertes**

Lo mejor de esta civilización es que tienen una bonificación importante al principio, contando con más Aldeanos que ninguna otra raza. Eso se traduce en más edificios y más capacidad de recolección de recursos. Esta ventaja pierde importancia una vez que has salido de la Alta Edad Media, pero puedes usarla al principio para lanzar tu producción. Además, el Centro Urbano te permite ahorrar

madera en una casa al comienzo del juego.

La bonificación en tecnología es un gran beneficio que va mejorándose con las edades. Aunque el descuento en la Edad Feudal es del 10%, si comienzas a invertir el ahorro producido en Hombres de Armas, Sierra de Doble Filo, Collera, Carretilla, Armadura de Placas y Forja, habrás ahorrado comida y madera como para un Hombre en Armas y otra casa. Puesto que las tecnologías se encarecen según vas avanzando, el descuento aumenta también, de modo que ahorrarás más en la Edad de los Castillos y en la Edad Imperial. Posiblemente no lo notes, pero con los Chinos irás investigando tecnologías a un ritmo ligeramente superior al que emplearías jugando con otras razas. Aunque el tiempo de investigación de cada mejora no decrece, su coste inferior implica que podrás comenzar a investigar antes. Date cuenta, de todos modos, que eso no significa que comiences a gastar sin ton ni son y sin un objetivo claro en mente. Esta bonificación es extraordinariamente útil en la Edad Imperial, cuando parte del oro que necesites invertir para mejoras muy importantes pueda ser destinado a producir más unidades. Los Chinos cuentan con la línea completa de Infantería y de Arquería, salvo el Artillero Manual. Poseen la mayoría de las unidades de Caballería, incluyendo a los Camellos Pesados, pero no a los Paladines. Y, finalmente, pueden construir todas las máquinas de asedio menos el Onagro de Asedio y el Cañón de Asedio. Ello supone que pueden disponer de una fuerza militar muy flexible, con una fuerte Infantería y un muy potente fuego de Arquería, si consideramos al Chukonu. En los mares, los Chinos también funcionan bastante bien, aunque no son una potencia debido a que carecen del Brulote Rápido y del Galeón Artillado de Elite, si bien cuentan con todas las tecnologías navales y con poderosos Barcos de Demolición. De este modo, pueden confiar más en estos buques que otras civilizaciones, puesto que cuentan con más posibilidades de encontrar a sus blancos antes de ser destruidos.

### **Puntos Débiles**

No son, realmente, lo que podríamos llamar una potencia. Carecen del Artillero Manual, del Cañón de Asedio y del Onagro de Asedio, lo que quiere decir, en concreto por lo que respecta a las dos últimas unidades, que no disponen del arma de asedio con más movilidad y mejor alcance del juego, ni de la mejor arma antipersonal del mismo. Tampoco pueden generar Ingenieros de Asedio, con la consiguiente pérdida de energía en sus Armas de Asedio. No investigan la Rotación de Cultivos, los Gremios ni las Ladroneras. Así como algunas civilizaciones carecen de tecnologías no demasiado importantes, los Chinos, definitivamente, pierden algunas cruciales. Por ejemplo, la falta de Paladines significa que este pueblo no cuenta con la mejor unidad de choque.

### **Unidades no disponibles**

Artillero Manual, Paladín, Brulote Rápido, Galeón Artillado de Elite, Onagro de Asedio y Cañón de Asedio.

### **Tecnologías no disponibles**

Letra de Imprenta, Ladroneras, Grúa, Ingenieros de Asedio, Rotación de Cultivos y Gremios.

### **Estrategias**

Al comienzo del juego, no necesitas comenzar construyendo una casa; en vez de ello, construye un Aldeano, elevando tu población a 7, y con espacio más para albergar a otros tres. Construye inmediatamente un Molino cerca de algunas matas de bayas y comienza a recoger comida, para mantener tu ventaja en el número de Aldeanos. Coloca 4 de ellos trabajando en la comida y 3 de ellos en la madera; edifica dos o tres casas más, y eleva tu población hasta 20 o 25 Aldeanos; de momento, puedes permitirte cierta tranquilidad, puesto que los ataques rápidos no funcionan demasiado bien en las primeras edades. Los jugadores Chinos especialmente, deben tener sus objetivos muy claros a la hora de investigar tecnologías, para enfocarte con claridad en ellos y no perder la bonificación que tienes al respecto investigando a tontas y a locas. Por otro lado, no debes retrasar demasiado las investigaciones pensando en que en posteriores épocas serán más baratas todavía; comienza inmediatamente a investigar las mejoras oportunas. En el agua, los Chinos deberían tener Barcos de Demolición en reserva. Es mejor emboscar al enemigo con tus otros barcos en vez de entablar combate frente a frente, conduciéndole hacia tus Barcos de Demolición para destruirlos. De todos modos, esta estrategia no funcionará correctamente hasta que hayas mejorado tus Barcos de Demolición, convirtiéndolos en Pesados, y hasta que tengas una flota decente para combatir al enemigo. Los Chinos son capaces de ganar a través de una Maravilla, puesto que poseen

las tecnologías de Albañilería y Arquitectura, aunque carecen de las bonificaciones en la construcción de los Bizantinos o de la superioridad en defensa de los Turcos. Aún así, los Chinos pueden defender sus Maravillas con sus defensas estáticas y con sus unidades de alcance, usando Caballeros y Camellos Pesados contra las Armas de Asedio cuando sea necesario. Se trata de una civilización de categoría media, pero su bonificación en tecnología puede convertirles en un oponente formidable si investigas con rapidez y siguiendo exactamente la estrategia que te hayas fijado. La velocidad marca las diferencias, sobre todo en los primeros momentos del juego, si la combinas con las elecciones adecuadas y con preparación. Debes construir una amplia población de Aldeanos lo más rápido posible, puesto que ahí radica tu principal fuerza. A continuación, utiliza con sabiduría tus bonificaciones en la investigación y lanza ataques calculados sobre tu enemigo antes de que tenga oportunidad de investigar sus propias mejoras.