

Arqueros

Los arqueros son una unidad importante de apoyo que puede vencer a un oponente que depende mucho de la infantería. Estas unidades pueden herir al adversario desde una distancia larga y una horda de arqueros puede hacer trizas a la infantería antes de que ésta llegue a acercarse a los arqueros. Los arqueros y la infantería se mueven a la misma velocidad, así que si los arqueros comienzan lejos y disparan y luego huyen sin dejar de moverse para mantener una gran distancia entre las dos unidades, pueden causar un grave daño a la infantería antes de que ésta los alcance. Los arqueros utilizan armas cortantes, que son rechazadas por las armaduras de láminas. Este daño está dirigido especialmente a lisiar a las unidades, mientras que los edificios y las armas de asedio son especialmente resistentes ante este tipo de ataque. La unidad de armas de asedio tiene armaduras de láminas pesadas. Los edificios están mejor defendidos contra los daños cortantes, puesto que los arqueros sólo consiguen un punto por dañar un edificio, sin importar cuánto daño total causan los arqueros. Todas las unidades completas de arqueros están mal armadas y no empiezan a jugar con armaduras normales o de láminas.

Niveles importantes: cuando se utilizan todos los arqueros es importante investigar en balística lo antes posible en la Edad de los Castillos. Se investiga en la universidad y perfecciona a los arqueros (excepto al artillero a mano).

Existen tres líneas de unidades de arqueros: arqueros de a pie, guerrilleros y caballería de arqueros. Después se encuentra el artillero a mano, que no se encaja en ninguna categoría.

Los arqueros de a pie

El arquero, el ballestero, el ballestero, el arquero de tiro largo inglés y el chukonu chino.

Arqueros, guerrilleros y piqueros

Escrito por Jacobo

Los arqueros de a pie son la unidad de apoyo perfecta que puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota cuando las unidades se lanzan al tumulto. Lo mejor de los arqueros de a pie es que causan mucho daño desde una larga distancia y pueden disparar algunas flechas antes de que el enemigo se acerque a ellos. Lo malo de los arqueros a pie es que tienen pocos puntos de impacto y una velocidad de disparo lenta si se compara con la velocidad de ataque de la infantería o la caballería. Una vez que las tropas de tumulto enemigas se acercan al arquero, éste se puede dar por muerto. Sin embargo, si se emplea para cubrir a la infantería o a la caballería, los arqueros de a pie pueden brutalizar a las unidades enemigas. Los arqueros de a pie son muy buenos contra la infantería y los monjes y pueden disparar muchas flechas contra los elefantes lentos. Por el contrario, los arqueros de a pie son terribles contra las unidades de armas de asedio, los guerrilleros y los edificios. Debido a que los onagros provocan una zona de daño y debido a que los arqueros permanecen inmóviles ante el fuego, los arqueros de a pie son torturados por los onagros. Los arqueros de a pie son especialmente vulnerables ante los guerrilleros, quienes ganan ventaja al herir a los arqueros de a pie, incluidos los artilleros a mano.

Los guerrilleros

Los guerrilleros y los guerrilleros de elite

Los guerrilleros son unidades de contraataque contra los arqueros de a pie y la caballería de arqueros e infligen más daño a estas unidades. Los guerrilleros también tiene una armadura de láminas al comienzo del juego, con lo que pueden evitar mucho daño por parte de los arqueros. De hecho, cuando se enfrentan a un mismo número de arqueros, los guerrilleros destruirán su némesis. Incluso cuando son dobles en número, aún pueden eliminar a los arqueros de a pie. Lo bueno es que los guerrilleros cuestan madera y comida e, incluso entonces, el consumo de comida es bajo. Por ello, no disminuyen mucho ante la infantería o la caballería. Por desgracia, los guerrilleros son muy pobres en comparación con todas las demás clases de unidades y tienen pocos puntos de impacto. Además de diezmar a los arqueros, los guerrilleros pueden matar también a los monjes y son tan efectivos como otros arqueros al destruir edificios (todas las unidades completas de arqueros salvo el artillero a mano consiguen 1 punto por dañar edificios). No es mala idea crear guerrilleros de elite si el jugador se enfrenta a civilizaciones como la inglesa o la mongola que, como se sabe, construyen muchas unidades de arqueros. Y si explora extensivamente y ve al adversario creando arqueros, debería ponerse a crear arqueros él también. De lo contrario, esta unidad no será buena a menos que se ahorre oro y

se busque apoyo a distancia.

Arqueros a Caballo

La caballería de arqueros, la caballería pesada de arqueros, el mangudai mongol

La caballería de arqueros es una unidad poderosa, quizá las más poderosa de todas las unidades completas. Combinan la movilidad de la caballería con el disparo de larga distancia de los arqueros a pie. De hecho, es ligeramente más poderosa que los arqueros a pie y tiene más puntos de impacto, así que la caballería de arqueros puede ser una devastadora unidad en el ejército. Debido a que se mueven tan rápido como la caballería, la caballería de arqueros puede destruir a la infantería, a los monjes y a las unidades lentas con facilidad, avanzando para apuntar y disparar, alejándose luego para volver a disparar, disparando y corriendo para escapar del peligro, al mismo tiempo que acaban rápidamente con sus víctimas. La caballería de arqueros es excelente contra la infantería, los monjes y los elefantes de guerra, pero menos efectiva contra la caballería (aunque son aún tan eficaces como los arqueros de a pie lo son con la infantería, lo que significa que pueden disparar y huir con el fin de hacer daño antes de que la caballería se acerque).

Sin embargo, la caballería de arqueros, al igual que los arqueros de a pie, es débil contra las armas de asedio y los edificios y no es tan buena contra los arqueros de a pie, que tienen mejor puntería. La caballería de arqueros es, por desgracia, vulnerable ante las tres unidades con contraataque: los guerrilleros, los lanceros y los camellos. Los tres ganan puntos por atacar a la caballería de arqueros y el camello es la unidad más peligrosa para la caballería de arqueros, seguido del lancero y del guerrillero. Además, los jugadores que no microgestionan su caballerías de arqueros y lanzan fuego con el onagro son tan vulnerables a los onagros

Arqueros, guerrilleros y piqueros

Escrito por Jacobo

como el arquero de a pie. La caballería de arqueros es muy cara de manejar y cuesta tanto como los jinetes, sólo que con madera en vez de comida. La caballería de arqueros se beneficia de los niveles de herrería de arqueros, no de los niveles de caballería. Sin embargo, la caballería de arqueros se beneficia del nivel de velocidad de la cría de ganado

Artilleros Manuales

Incluido el jenízaro turco.

Se necesita practicar antes de poderlos utilizar de forma efectiva. Débiles en algunos aspectos, son excelentes en ciertas circunstancias.

Tienen un alcance de tiro muy amplio desde el principio, superior al de cualquier otra unidad de arqueros, pero desgraciadamente no se benefician de los niveles de alcance de tiro de ninguna unidad de arqueros. Por lo que los ballesteros superiores tienen mejor alcance de tiro. Y aunque los artilleros a mano causan mucho daño por disparo (17 puntos de daño) , no se benefician de los niveles de ataque. Lo peor es que el artillero a mano tiene una velocidad de tiro lenta, casi la mitad de la del balletero y a veces falla desde la distancia máxima, normalmente uno de cada cinco tiros. Por ello, el artillero a mano no puede disparar tantos tiros como el arquero de a pie antes de que el enemigo se acerque. El artillero a mano no resulta prohibitivo, aunque cuesta comida y no madera, por lo que puede disminuir los edificios, la infantería y la caballería. Por esa razón y por su baja velocidad de tiro, su poca puntería, sus pocos puntos de impacto y la falta de niveles, no es una buena elección a menos que el jugador sepa cómo utilizarlo.

En lo que el artillero a mano es muy bueno es para destruir infantería, elefantes y edificios. De hecho, causa más daño que el registrado contra la infantería (8 puntos por atacar). También es muy bueno contra los elefantes y edificios, causa mucho daño mientras permanece fuera del alcance de tiro de los elefantes y consigue 10 puntos de daño por tiro contra los edificios. El artillero a mano es mejor que el arquero de a pie normal contra la infantería, pero cuando se le

Arqueros, guerrilleros y piqueros

Escrito por Jacobo

compara con los ballesteros superiores, la elección está clara. Los ballesteros superiores causan un daño de 10 puntos, mientras que el artillero a mano consigue 17, pero el ballestero puede disparar más o menos dos veces por cada disparo del artillero a mano. Además, el ballestero tiene un punto más de alcance de tiro y siempre acierta, mientras que el artillero a mano falla uno de cada cinco disparos desde una distancia larga. Si lo que el jugador necesita es puntería desde una distancia larga, deberá utilizar el arquero de a pie. Si sólo puede disparar unos tiros antes de que la infantería o la caballería pesada lo alcance, utilizará artilleros a mano. Sin embargo, en ninguna circunstancia deberá depender solamente de los artilleros a mano, porque los arqueros de a pie son más seguros