

Los Ingleses son una civilización medianamente ofensiva con una modesta ventaja productiva al principio del juego. No carecen de muchas unidades cruciales, por tanto pueden emplear la mayoría de las tácticas militares, pero no son la mejor civilización cuando se trata de asediar o de una batalla naval. Su fuerza reside en que son excelentes Arqueros. Los Ingleses son una civilización ofensiva y no deberían ser utilizados como una civilización defensiva. Sus ventajas les permiten saltar con cierta ligereza hacia edades avanzadas pero no logran sus ventajas de ataque antes de la Edad de los Castillos. Los jugadores inexpertos tienen un duro reto con los Ingleses, principalmente, porque no son tan flexibles como otras civilizaciones.

Bonificaciones culturales

- Los Centros de la Ciudad te cuestan la mitad, costando 138 unidades de madera en lugar de 275.
- Los Pastores trabajan un 25% más rápido. Visión general de las unidades.
- Todos los Arqueros de a Pie tienen un punto más de alcance en la Edad de los Castillos y otro más en la Imperial.

Bonificaciones de equipo

Las Galerías de Tiro con Arco trabajan 20% más rápido.

Puntos fuerte

La ventaja económica de los Ingleses radica en que pueden recoger comida un poco más rápido que otras civilizaciones. La rápida recolección de comida significa poder sacar unos cuantos Aldeanos más deprisa. Así los Ingleses pueden avanzar desde la Alta Edad Media en poco tiempo. Sin embargo, puesto que para conseguir abastecerte de Ovejas, éstas van escaseando y están cada

vez más alejadas, perderás tu ventaja en la Tardía Edad Feudal y más allá. Usa la ventaja del abastecimiento para generar más Aldeanos y avanzar a la Edad Feudal rápidamente. La ventaja militar inglesa descansa en Arqueros de a Pie, de largo alcance. Sin embargo esta ventaja no existe ni en la Alta Edad Media ni en la Edad Feudal, comienza a destacar sólo en las dos Edades finales. En la Edad de los Castillos, los Ingleses superan en un punto el alcance de todos los demás Arqueros de a Pie. En la Edad Imperial esta diferencia se acrecienta el doble. El Arquero de Tiro Largo completamente mejorado, por ejemplo, tiene un alcance de 11, el cual es mayor que el de cualquier unidad de tierra, a excepción del Lanzapiedras y del Cañón de Asedio. Una Ballesta completamente mejorada tiene un alcance de 10, superando así al Escorpión y la Catapulta. En el juego en equipos, sus bonificaciones hacen a los Ingleses incluso más poderosos en el apartado de la Arquería, puesto que pueden producir Arqueros un 20% más rápido. En el juego en equipo, el jugador Inglés debería enfocarse solamente en producir Arqueros y Arqueros de Tiro Largo. Puedes dirigir una horda de Arqueros y diezmar a los enemigos, suponiendo que tus aliados monten un grupo de Caballería para defenderse del acoso de las Armas de Asedio y de los Guerrilleros, además de Piqueros para guardarse de la Caballería enemiga.

Desventajas

Los Ingleses carecen de las siguientes unidades: Camello, Camello Pesado, Paladín y de todas las unidades de pólvora negra. La falta de Paladines no es grave; pero esto significa, para los Ingleses, carecer de las unidades regulares más potentes en el juego. La carencia de cualquier unidad de pólvora negra significa que no disponen de capacidad de asedio de largo alcance, ni móvil; justo lo que proporciona el Galeón Artillado y el Cañón de Asedio. También carecen del Onagro de Asedio, Ariete de Asedio, y Escorpión pesado, lo cual significa que tienen muy pocas Armas de Asedio Antipersonal y son mediocres en los Asedios. La ausencia de Torres de Bombardeo, supone que sus defensas no son suficientemente fuertes, digamos como las de los Turcos o Bizantinos . Otras tecnologías de las que los Ingleses carecen, son: Redención, Expiación, Grúa, Pozo de Minería de Piedra y Rotación de Cultivos. Esta carencia de Redención y Expiación disminuye las capacidades ofensivas de los Monjes Ingleses, pues no pueden convertir edificios o Monjes enemigos. La falta de otras tecnologías

supone que los Ingleses que no pueden minar piedra tan rápido como aquéllos que disponen de la tecnología necesaria. El jugador Inglés debería tener cuidado con el jugador Teutón cuando monte un ataque temprano puesto que los Arqueros de a Pie Ingleses de la Edad de los Castillos no superan en alcance al Centro Urbano Teutón

Unidades no disponibles

Los Ingleses no disponen de las siguientes unidades: Artillero de Mano, Camello, Camello Pesado, Galeón Artillado, Galeón Artillado de Elite, Escorpión Pesado, Onagro de Asedio, Ariete de Asedio, Cañón de Asedio, Cañón de Asedio y Torres de Bombardeo.

Tecnología no disponible

Los Ingleses no cuentan con las siguientes tecnologías: Redención, Expiación, Grúa, Pozo de Minería de Piedra y Rotación de Cultivos.

Estrategias

Los Ingleses deberían usar las Ovejas como fuente primaria de abastecimiento de comida en la Alta Edad Media, puesto que es una de sus ventajas. Todos los jugadores empiezan con aproximadamente cuatro Ovejas cerca de su ciudad, pero deberías enviar tu Caballería Exploradora a encontrar más Ovejas más allá de tu área inmediata de comienzo. Probablemente no necesites construir un

Molino tan pronto como otros jugadores, suponiendo que encuentres Ovejas adicionales. Sin embargo los Ingleses requieren grandes cantidades de madera, porque construyen muchas Galerías de Tiro con Arco, por tanto te hará falta empezar a acumular un gran stock de ella. Emplea las mismas estrategias iniciales que cualquier jugador, pero recuerda que tu necesitas muchísima más madera de lo normal. En la Edad Feudal, si encontraste Ovejas, podrías continuar proveyéndote de comida a costa de ellas, supliéndolas con Granjas. Gradualmente sustituirás Ovejas por Granjas. En la Edad de los Castillos conseguirás toda tu comida de las Granjas. Pero, de todos modos, si encuentras Ovejas úsalas. Construye dos o tres Centros de Arquería tan pronto como te sea posible y comienza a entrenar Arqueros para disponer de una horda cuando llegues a la Edad de los Castillos, que es cuando lanzarás el ataque contra los otros jugadores. Sin embargo, no te centres excesivamente en producir sólo Arqueros de a Pie porque los Caballeros, Guerrilleros, y Armas de Asedio, pueden eliminarlos con rapidez si no los has respaldado adecuadamente. La clave para un contundente y exitoso ataque inglés, es disponer de Piqueros, que resguarden a los Arqueros, Caballeros y Caballeros de Elite del ataque personal con Catapultas, las cuales pueden diezmar a tus Arqueros de a Pie en segundos. Cuando ataques en la Edad de los Castillos, debería dirigirte a todas las áreas de recursos del campamento enemigo y acabar con sus Aldeanos. Tu némesis o castigo es la construcción de Armamento de Asedio Antipersonal, lo cual requiere muchísima madera y oro; por tanto, acaba con la madera de tu enemigo y con su producción de oro. Los Arqueros son perfectos para esto; puedes incluso tirar abajo todas sus Granjas, porque aún cuando las Granjas suelen estar muy cercas del Centro Urbano, tu alcance te permite quedar alejado del fuego de los Campesinos atacados a su vez por las flechas cerca del mismo. Mantén a tus Arqueros agrupados y podrás forzar a que tu enemigo mantenga acuartelados sus Aldeanos, haciéndole perder un tiempo precioso y cantidad de recursos. Sin embargo los Arqueros por sí mismos no destruirán la ciudad; recuerda que en el mejor de los casos, los Arqueros son para acabar con unidades y Aldeanos. En suma, úsalos con la misma efectividad que el jugador del sistema, es decir, utiliza la microgestión. Te remitimos al capítulo de los Arqueros de a Pie del manual para aclarar lo dicho. Al contrario que con la Infantería, no puedes limitarte a escoger un objetivo con tus Arqueros y olvidarte de ellos.

El menor coste de los Centros Urbanos supone que si encuentras un nodo de recursos alejado de tu ciudad inicial, puedes construir otro en lugar de un Campamento con una escasa diferencia en la madera utilizada. Esto te permite usar tu habilidad para producir los Aldeanos que necesites para tu nuevo nodo, acuartelarlos en caso de que sean atacados, y sirve como punto de acopio para

todos los recursos de la zona. Por lo tanto, considera construir el Centro Urbano entre el oro y la madera, antes que construir un Campamento Minero cerca del oro y un Campamento Maderero cerca de la madera, si ambos recursos se encuentran relativamente cercanos uno del otro.