



## INTRODUCCIÓN AL JUEGO

### ¿QUÉ ES UN BROWSER GAME?

*Este punto puedes saltártelo si ya has jugado a este tipo de juegos alguna vez. Un browser game (en español juego de navegador) son juegos on-line montados en un servidor web, la principal característica de este tipo de juegos es que no necesitas descargar nada en tu pc y para jugar te bastará con un navegador normal y corriente. El funcionamiento es simple, te creas una cuenta y dentro, en formato de web, tendrás todos los controles para gestionar la partida. Los juegos suelen ser en tiempo real, aunque algunos son por turnos.*

### ¿EN QUÉ CONSISTE MEDIEVOL?

*Medieval es un juego de estrategia en tiempo real medieval. Manejarás un reino, el cual tendrá ciudades y asentamientos, aunque de inicio contarás con una ciudad únicamente. En las ciudades podrás reclutar unidades, ampliarlas construyendo y mejorando edificios y desde ellas podrás investigar y evolucionar las posibilidades del reino. Cada reino será un jugador diferente. Posteriormente los reinos se podrán agrupar en Imperios, en otra guía contaremos las ventajas que tiene pertenecer a un imperio.*

### LOS EDIFICIOS

*En cada ciudad, en la sección "construcciones", podemos construir edificios y posteriormente subirlos de nivel. No hay tope de nivel, por lo que cada vez nos darán más prestaciones, indefinidamente. Cada edificio nos proporciona algo, no obstante para saber exactamente qué nos ofrece el edificio, podemos pinchar sobre el pergamino del icono y ver su ficha, donde se nos indicará su información. De inicio sólo podremos construir siete edificios pero a medida que avance la partida las interrogaciones se convertirán en nuevos edificios.*

### LOS RECURSOS

*Los recursos en Medieval son cuatro: madera, metal, piedra y oro. Los recursos se utilizan para todo, prácticamente cada acción en el juego tendrá un coste en recursos. Los recursos se almacenan y se producen en las ciudades. Cada ciudad tiene un nivel de producción por cada recurso, este nivel viene expresado en unidades por hora pero cada pocos segundos verás como se incrementa el valor de recursos en la ciudad. La producción viene determinada por el nivel del edificio correspondiente, siendo el aserradero para producir madera, la fundición para el metal, la cantera para la piedra y mina de oro para el mismo. Aconsejamos centrarse en subir bastante el*



nivel de estos edificios al comienzo de la partida, despreciando el oro, ya que no es útil al comienzo.

## ALMACENAMIENTO DE RECURSOS

A raíz de los recursos, es importante saber que las ciudades tienen un tope de almacenaje. Este no puede ser superado, ya que en el momento en que ocurra, la ciudad dejará de producir recursos. Para aumentar el almacenamiento deberemos ampliar los almacenes. No obstante este edificio no lo tendremos disponible para su construcción desde el inicio. El almacenamiento máximo al inicio es de 10.000 unidades de recursos para cada tipo (para el oro es siempre un 10% del almacenamiento de los otros recursos).

## ALMACENAMIENTO SEGURO

Para protegernos frente a saqueos, podremos proteger los recursos. Para ello deberemos de ampliar la guarida (edificio no disponible de inicio), ampliando de esta manera la capacidad de almacenamiento seguro de nuestra ciudad. Cuando nos ataquen (y si nos vencen), nunca nos robarán la cantidad de recursos seguros, pero todo lo que tengamos a mayores, sí.

## EL ESPACIO

Las unidades ocupan un espacio, y las ciudades tienen una capacidad en forma de espacios. Los espacios que ocupa una unidad dependen del tipo. No podrá haber más unidades en una ciudad que espacios tenga esta disponibles, por tanto deberemos de cuidar el no quedarnos sin espacio libre, así que para ello aumenta el nivel de las casas.

## LA INVESTIGACIÓN

La investigación, aunque podremos hacerla en varias ciudades a la vez, es aplicada a todo el reino, es decir, si investigamos algo en la ciudad A, también tendrá su efecto en la ciudad B. Hay cuatro líneas de investigación diferentes y las cuatro van desde el nivel 1 al nivel 20. Para poder investigar necesitaremos tener la universidad, siendo a mayor nivel más rápido de investigar. Cuando construyas la universidad (edificio disponible desde el inicio) podrás investigar en dos líneas, Ingeniería y Artes de Batalla. La primera te irá aportando nuevos edificios para construir en tus ciudades y la segunda te irá descubriendo unidades nuevas. Las dos líneas restantes también darán nuevas unidades pero de un calado mayor.

## EL RECLUTAMIENTO DE UNIDADES

Una vez tengas el cuartel construido y artes de batalla lo tengas al menos en el nivel 1, podrás reclutar tus primeras unidades. Las unidades van desde el nivel 1 al nivel 5, mejorando sus atributos a cada nivel. Como verás al acceder a reclutamiento, hay cuatro edificios para este



cometido, los cuarteles (recluta infantería), la arquería (recluta arqueros y ballesteros), los establos (recluta unidades a caballo) y el taller de asedio (recluta unidades de asedio). Podrás reclutar unidades en cada edificio a la vez, y su velocidad dependerá del nivel en el que tengas el edificio. La mecánica de reclutamiento es muy sencilla, pero la complicación vendrá para “usar” esas unidades.

#### ACCIONES, ATAQUES, PUNTOS DE FE, ...

No te preocupes por las acciones, ataques, los puntos de fe, asentamientos, ya que son términos que no te servirán de nada al comienzo de tu partida. Primero aprende a usar lo que aquí te comentamos, que es lo básico. Por los ataques de inicio tampoco te preocupes, los reinos con menos de 15 días de existencias no pueden ser atacados (si te mandan un ataque no te alarmes, no se producirá) y los que tienen de 15 a 30 días, sólo podrán ser atacados por otros reinos con menos de un mes de existencia.