

PARTIDAS AVANZADAS

EL COMERCIO

La sección el comercio sirve, como su propia palabra indica, para intercambiar recursos con otros jugadores. Para poder comerciar es necesario contar con un Mercado en la ciudad desde la que se va a realizar, además debes saber que a mayor nivel del mercado mayor será la cantidad de recursos que podremos intercambiar.

El funcionamiento es básico, un reino pone unos recursos en venta a cambio de otros y cuando otro reino está dispuesto a comprar esos recursos por lo que se ha pedido, el intercambio se realiza. Hay que indicar que todo es automático, los recursos se suman y se descuentan de las reservas de la ciudad de forma instantánea y además se produce de forma anónima, nunca sabremos a quién vendemos o a quién compramos.

Para evitar abusos, hay unas tasas límite fijadas para el intercambio. Los recursos primarios (madera, metal y piedra) tienen una tasa desde 2:1 hasta 1:2, es decir, podemos pedir desde la mitad de lo que ofrecemos hasta el doble. Los intercambios con oro tienen una tasa desde 1:8 hasta 1:12 para la venta del oro y de 8:1 hasta 12:1 para la compra del oro.

MÚLTIPLES CIUDADES

En Medieval un reino puede tener ilimitadas ciudades y asentamientos. Más adelante en la guía, explicaremos la diferencia entre asentamiento y ciudad, así como la forma de conseguirlos. Es importante saber que las ciudades funcionan de manera independiente, cada una tendrá sus propios niveles de edificios y por tanto diferentes tiempos a la hora de investigar o reclutar.

Cada ciudad tendrá una serie de tropas en sus dominios, pudiendo moverse de una a otra, indistintamente donde se hayan reclutado. De la misma manera los recursos son independientes de una ciudad a otra, pudiéndose mover de la misma manera que las unidades.

La investigación es lo único que si se está desarrollando en una ciudad, luego en otras no se podrá hacer, ya que los niveles de investigación son comunes para todas las ciudades del reino. Lo que sí está permitido es que dos ciudades investiguen a la vez dos ciencias distintas.

LOS ASENTAMIENTOS

Los asentamientos son un tipo de ciudad menor. Los requisitos para hacer un asentamiento son muy inferiores a los de una nueva ciudad, además este tiene unos fines y



edificios totalmente distintos a los de las ciudades. En los asentamientos contaremos con tres edificios: puesto de mando, casetas y tiendas de campaña. El puesto de mando acelera la construcción de los otros dos edificios, las casetas aumentan la capacidad de almacenamiento del asentamiento y las tiendas de campaña aumentan el espacio para albergar unidades.

La finalidad de los asentamientos es la de acumular recursos y unidades. Son útiles para acercar unidades a una ciudad enemiga y lanzar el ataque desde ahí (reduciendo la duración y coste del mismo). En los asentamientos no se puede reclutar unidades, investigar ni tampoco comerciar. Los asentamientos no producen recursos, sólo los acumulan.

LAS UNIDADES

Las unidades van de nivel 1 a nivel 5. Cada nivel tiene unos valores de ataque, defensa, movimiento, carga, etc. A medida que evolucionemos la investigación iremos avanzando el nivel de las unidades. Las unidades que ya tengamos se actualizarán automáticamente al nuevo nivel, cada vez que lo investiguemos.

Las unidades ocupan un espacio y cobran un salario. Estos valores no varían según el nivel de la unidad y es el mismo, ya sea esta de nivel 1 o de nivel 5. El espacio es lo que ocupan en la ciudad. Las unidades de pie gastan una unidad de espacio, las montadas gastan tres y las de asedio gastan seis. Para poder tener unidades en una ciudad o asentamiento deberemos tener espacio libre suficiente. El salario es lo que cobra cada unidad por cada día de trabajo. Si están quietas en una ciudad/asentamiento estas no cobran, pero cuando las mandemos a hacer algo, cobrarán la parte proporcional de su salario al tiempo que empleen para hacer dicha acción.

LOS PUNTOS DE FE

Los puntos de fe son necesarios para poder hacer nuevas ciudades y asentamientos. El valor de puntos de fe es general para todo el reino, no es particular a cada ciudad. Para aumentar estos puntos podemos construir iglesias o catedrales, la iglesia otorga un punto de fe por nivel, mientras que la catedral otorga varios puntos dependiendo del nivel, a mayor nivel de catedral más puntos de fe dará.

Cada vez que queramos fundar una nueva ciudad o asentamiento se nos exigirá un valor de puntos de fe, cada vez más alto. Al fundarla no gastamos esos puntos de fe, sino que aumentamos el valor necesario para la siguiente ciudad o asentamiento. Si tenemos dos ciudades y dos asentamientos y se nos exige 12 puntos para tener 3 ciudades, sólo cuando lleguemos a ese valor se nos dejará fundarla. Sin embargo, como los requisitos en puntos de fe para asentamientos son menores, es más fácil llegar a lo exigido para un nuevo asentamiento que lo exigido para una nueva ciudad. Los puntos de fe nunca se gastan, si eliminásemos una ciudad, retrocederíamos a lo exigido anteriormente, aunque no hay que olvidar que los puntos de fe que otorgaba al reino la iglesia y/o catedral de la ciudad eliminada se perderían.

CONSTRUIR NUEVAS CIUDADES

Para construir una nueva ciudad basta con enviar mediante “Acciones y Movimientos” una expedición de tropas hacia una posición vacía con la orden “Colonizar”. Dicha expedición la deberemos acompañar de 40.000 unidades de madera, 20.000 unidades de metal, 70.000 unidades de piedra y 20.000 unidades de oro. Por supuesto habrá que tener los puntos de fe suficientes para dominar una ciudad más.

CONSTRUIR NUEVOS ASENTAMIENTOS

Para construir un asentamiento basta con enviar mediante “Acciones y Movimientos” una expedición de tropas hacia una posición vacía con la orden “Acampar”. Dicha expedición la deberemos acompañar de 18.000 unidades de madera y 5.000 unidades de metal. Por supuesto habrá que tener los puntos de fe suficientes para dominar un asentamiento más. Hay que indicar además que el valor exigido para los asentamientos es inferior al exigido para ciudades.

SITUACIÓN MILITAR

En situación militar, como su propio nombre indica, podremos ver el estado de nuestras unidades. Esta sección se divide en cuatro subsecciones, la primera nos muestra un resumen de cuantas unidades tenemos repartidas por nuestro reino, en la segunda podremos ver las unidades que hemos prestado a otros reinos y desde ahí podremos llamarlas de vuelta a casa, en las dos últimas podremos consultar los ataques recibidos y realizados.

LOS IMPERIOS

Los imperios son agrupaciones de reinos. Pertenecer a un reino es muy ventajoso, lo más importante es la ampliación de la experiencia de usuario, ya que gracias a estas “comunidades” en forma de imperios la interacción entre jugadores es mayor, ofreciendo mayor interés al juego. Además permite realizar ataques y estrategias combinadas prestando unidades entre sus miembros. No hay requisitos para fundar o pertenecer a un reino, sólo hace falta fundarlo dentro de la sección El Imperio o que el emperador de dicho imperio te acepte, respectivamente.

Existe una guía específica para tratar todas las ventajas y utilidades que tienen los reinos, consúltala si deseas saber más.

MEDIEVOL PREMIUM

Muchos os preguntareis qué es exactamente Medieval Premium, pues bien, esta es la modalidad de juego de pago. Dicha modalidad se puede abonar por diferentes periodos de tiempo mediante múltiples formas de pago en la sección Medieval Premium, justo la primera del menú. Contar con tu partida en la modalidad de pago significa contar con mayores herramientas para



controlar tu reino, ya que podrás dejar colas de construcción, de reclutamiento, organizar los mensajes, etc ... además se elimina la publicidad molesta (superior), quedando sólo la lateral debido a que no estorba.