



Extras y pistas

Consejos de conquista

- Si tu oponente se ha aliado con una tribu indígena neutral y está enviando sus guerreros contra ti, no intentes atacar el poblado con fuerzas convencionales o descubrirás que sus viviendas alojan más unidades de lo que parece. Es mejor enviar un oficial, sacerdote, jefe o chamán a negociar para romper su alianza con tu enemigo. Y si no estás dispuesto a emplear la diplomacia, ordena a tu artillería o a tus arqueros provistos con flechas de fuego que destruyan el asentamiento.
- Las armas de fuego consumen hierro y carbón. Sin embargo, los disparos de mosquetes y cañones efectuados desde el interior de tus edificios no consumen recurso alguno. Si el hierro o el carbón escasean y tienes que defenderte de un ataque, guarnición tus tropas y resiste el asalto en tu asentamiento.
- Antes de lanzar el ataque sobre una construcción enemiga puedes comprobar si alberga unidades en su interior. Selecciona un grupo de tropas aliadas y sitúa el cursor sobre la estructura enemiga. Si el cursor adquiere la forma de una espada significa que hay tropas dentro. Si el cursor no cambia, el edificio no está defendido y puedes capturarlo fácilmente enviando a tus soldados.



Consejos sobre el empleo de navíos

- Los galeones son las embarcaciones de guerra más completas, tanto por potencia de fuego como por consumo de recursos. Sin embargo, las fragatas disponen de un alcance de tiro mucho mayor, a costa de un mayor tiempo de recarga entre salvas.
- Una fragata puede destruir un fuerte de una sola descarga. Sin embargo, las fortalezas son todo un desafío para una flota pequeña.
- Los barcos de remos europeos causan más daños cuando están cerca de su objetivo. Sin embargo, los arcos de las canoas de guerra indígenas producen el mismo daño tanto de cerca como a larga distancia.
- Los barcos de guerra europeos no pueden disparar sus cañones a objetivos muy cercanos, por lo que un navío sin escolta es presa fácil para un grupo de canoas de guerra o botes de remos.

