



STRONGHOLD

# CRUSADER

*EXTREME*

HD







En 1094. el emperador griego Alejo 1 pidió ayuda al Papa Urbanó II.

Los ejércitos turcos habian invadido las provincias orientales del imperio griego y estaban acercándose a su capital Constantinopla.

El Papa rogó a los caballeros de Europa occidental que pusiesen a un lado sus diferencias y sus insignificantes riñas y ayudasen a los griegos en.

Les convocó para que tomaran parte en una Guerra santa que también serviría como peregrinación a Jerusalén.

Pronto comenzaría la Primera cruzada.



## Índice

1.0 Preparativos	3	6.0 Defender a tu gente	23
1.1 Requisitos de sistema e instalación	3	6.1 La torre de entrada	23
1.2 Empezar a jugar y modos de juego	3	6.2 Construcción muros	23
1.3 Opciones de juego	4	6.3 Torres y torres	23
1.4 Información general del juego	4	6.4 Colocando escaleras	24
1.5 Acerca del manual	4	6.5 Trampas	24
1.6 Ganar y perder	5	6.6 Cavando el foso	24
1.7 Cómo jugar en multijugador	5	6.7 Equipamiento de asedio montado	24
1.8 Información general del editor de mapas	6	6.8 Aceite hirviendo	25
1.9 Partida de Cruzado	6		
2.0 Fundamentos del juego	8	7.0 Guerra de asedio	25
2.1 Información general de la pantalla principal y navegación del mapa.	8	7.1 Capturar la torre de entrada	25
2.2 Interfaz de cámara	8	7.2 Escudos portátiles	25
2.3 Situando tu torreón	9	7.3 Arietes	25
2.4 Crecimiento de la población	9	7.4 Torres de asedio	26
2.5 Racionamiento y el granero	9	7.5 Catapultas	26
2.6 Estableciendo los impuestos	10	7.6 Onagros	26
2.7 Popularidad a corto plazo	10	7.7 Balistas de fuego	26
2.8 Recolección de comida y recursos	10	7.8 Cavar túneles	26
2.9 Aumentar tu población	11	7.9 Rellenando fosos	26
3.0 Cómo influir en tu popularidad	11	8.0 Información adicional.	27
3.1 Comida.	12	8.1 Personajes no militares	27
3.2 Los impuestos	12	8.2 Diagrama de alimentos	29
3.3 Hacinamiento	13	8.3 Diagrama de armamento	29
3.4 Ferias y otros acontecimientos	13	8.4 Tabla de edificios	30
3.5 Religión	13	8.5 Tabla de unidades europeas	33
3.6 Posadas en funcionamiento	13	8.6 Tabla de unidades árabes / Configurando tu identidad	34
3.7 Factor miedo	14	8.7 Teclas de método abreviado	34
4.0 Administrando tu economía	15	8.8 Controles multijugador	35
4.1 El almacén	15	8.9 Controles del editor de mapas	35
4.2 Recursos	15		
4.3 El granero	16	9.0 Crusader Extreme	36
4.4 Tipos de alimentos	16		
4.5 Tasa de impuestos	17	Créditos	37
4.6 El mercado	17		
5.0 Fuerzas militares	18		
5.1 Pertrechos militares y armería.	18		
5.2 Cuarteles	18		
5.3 Puestos de mercenarios	19		
5.4 Unidades disponibles	19		
5.5 Reuniendo tus tropas	20		
5.6 Órdenes de marcha	21		
5.7 Cambiando la posición de tus unidades	21		
5.8 Órdenes militares	22		
5.9 Marcadores en el mapa	23		



## 1.0 Preparativos.

### 1.1 Requisitos de sistema e instalación.

<b>S.O.:</b>	Windows 2000/XP/Vista/7/8
<b>CPU</b>	500Mhz (recomendado más de 1Ghz).
<b>RAM:</b>	128MB (recomendado 256MB).
<b>D.D.:</b>	850 MB.
<b>VÍDEO:</b>	Tarjeta gráfica de 4MB compatible con DirectX 7.0 o superior (resolución de 800x600 en adelante).
<b>SONIDO</b>	Tarjeta de sonido compatible con DirectX 7.0 o superior.
<b>MODEM:</b>	56k (para el juego en Internet).
<b>DVD-ROM</b>	Velocidad 2x.

#### Nueva instalación

Coloca el DVD de CRUSADER EXTREME en tu lector de DVD-ROM. Si el DVD se lee automáticamente, haz clic izquierdo en el botón INSTALAR. Si el DVD no se lee automáticamente, haz clic en el botón COMENZAR y luego selecciona EJECUTAR seguido de EXAMINAR. Usando la flecha desplegable, selecciona tu lector de DVD-ROM con el DVD de CRUSADER EXTREME dentro. Haz clic en 'autoplay.exe' y selecciona ABRIR, seguido de ACEPTAR y luego selecciona el botón INSTALAR.

Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el juego.

Una vez se haya instalado CRUSADER EXTREME se te preguntará si quieres instalar Gamespy. Esto te permitirá jugar en línea. Sigue la información en pantalla para instalar Gamespy.

#### Actualización

Si ya tienes CRUSADER instalado en tu ordenador, el instalador actualizará tu instalación a CRUSADER EXTREME. Sigue las instrucciones como si se tratara de una nueva instalación.

**Ten en cuenta que:** si estás actualizando CRUSADER en Windows Vista, los mapas creados por usuarios y las partidas guardadas se almacenarán ahora en Mis Documentos/Stronghold Crusader. Para utilizar antiguos mapas creados por el usuario y partidas guardadas, cópialos de tu directorio de instalación de CRUSADER EXTREME (predeterminado: c:\Archivos de programa\Firefly Studios\Stronghold Crusader) a Mis Documentos/Stronghold Crusader.

#### Desinstalar

Para eliminar CRUSADER EXTREME de tu ordenador, usa Añadir o quitar programas. De forma alternativa puedes introducir el DVD de CRUSADER EXTREME en tu lector de DVD-ROM y cuando aparezca la pantalla de reproducción automática, hacer clic en el botón DESINSTALAR y seguir las instrucciones en pantalla.

Te recomendamos que consultes el documento Léeme antes de ejecutar CRUSADER EXTREME, ya que contiene la información más reciente sobre el juego.

Cada vez que introduzcas el DVD de CRUSADER EXTREME en tu lector de DVD-ROM, el juego se ejecutará automáticamente y aparecerá un botón JUGAR. Haz clic en este botón para ejecutar el juego.

También puedes ejecutar el juego seleccionándolo en el menú Inicio, haciendo clic en INICIO, PROGRAMAS, FIREFLY STUDIOS y seleccionando CRUSADER EXTREME dentro de la carpeta (no válido para Windows Vista). Para ejecutar el juego en Windows Vista usa el Explorador de juegos.

**1.2 COMENZAR A JUGAR Y MODOS DE JUEGO** Cuando cargas CRUSADER de FireFly Studios por primera vez, aparece una pantalla en la que se te pide que introduzcas tu nombre. Introduce el nombre con el que quieres que se te conozca y pulsa Aceptar para continuar hasta la pantalla del menú principal. Si eres nuevo en Crusader, te recomendamos que juegues las escaramuzas encadenadas Crusader y/o Warchest, antes de intentar la escaramuza encadenada Crusader Extreme. Ésta Crusader Extreme ha sido creada para los veteranos de nuestros títulos Stronghold. ¡Prepárate para luchar, y que comience la batalla!

a.) Escaramuzas encadenadas: lucha a lo largo de las 50 partidas Crusader vinculadas.

Partida personalizada: este modo de juego te permite jugar contra hasta siete adversarios IA.

b.) Campaña histórica: este botón te permite seleccionar una de las cuatro campañas.

La llamada a las armas: sigue la ruta de los primeros cruzados y aprende los caminos del desierto.

La conquista de Saladino: encárgate de las fuerzas árabes a medida que intentan recuperar el control.

La cruzada Rey: únete a las fuerzas de los reyes europeos mientras intentan resistir contra los atacantes árabes.

Los estados cruzados: juega una campaña de escaramuzas y combate contra múltiples oponentes.

c.) Construcción de castillos: aquí puedes construir hasta la saciedad. No tienes enemigo contra el que combatir. Ningún objetivo que cumplir y ninguna fecha límite a la que atender. Simplemente escoge el mapa en el que desees construir y ¡adelante!

#### 1.2 Empezar a jugar y modos de juego.

Cuando cargues por primera vez CRUSADER de FireFly Studios, se te presenta una pantalla con un aviso pidiéndote que introduzcas tu nombre. Teclea el nombre por el que desees ser conocido y entonces pulsa aceptar para continuar hasta la pantalla del menú principal.

a.) Crusader

Escaramuzas encadenadas: Combate a través de 50 partidas de cruzado vinculadas.

Partida personalizada: Este modo de juego te permite jugar contra hasta siete oponentes IA.

b.) Campaña histórica - Este botón te permite seleccionar una de las cuatro campañas.

La llamada a las armas: Sigue la ruta de los primeros cruzados y aprende los caminos del desierto.

La conquista de Saladino: Encárgate de las fuerzas árabes a medida que intentan recuperar el control.

La cruzada del Rey: Únete a las fuerzas de los reyes europeos mientras intentan resistir contra los atacantes árabes.

Los estados cruzados: Juega una campaña de escaramuzas y combate contra múltiples oponentes.

e.) Construcción de castillos - Aquí puedes construir hasta que la saciedad. No tienes enemigo contra el que combatir. ningún objetivo que cumplir y ninguna fecha límite a la que atender. Simplemente escoge el mapa en el que desees construir y ¡adelante! Pulsar la tecla F1 durante una partida de Construcción de castillos te





permitirá activar una invasión o desencadenar un acontecimiento de tu elección.


d.) Multijugador - Juega una partida multijugador con hasta ocho amigos por medio de una red de área local o con hasta cuatro jugadores humanos y cuatro controlados por IA en Internet. utilizando Gamespy

e.) Escenarios personalizados - Esto te permite construir tus propios mapas y jugar en ellos.

f.) Opciones - Desde aquí puedes ajustar la configuración del juego para que se ajuste a tu máquina. También puedes cargar partidas guardadas con anterioridad desde el menú de opciones.

g.) Tutorial - Éste te guiará a través de los conceptos básicos del juego.

### 1.3 Opciones de juego.

 Se puede acceder al panel de opciones de juego seleccionando el icono de la llave a la izquierda del mini-mapa que hay dentro del juego.

Guardar - Esta opción te permite guardar tu partida empleando un nombre de archivo de tu elección.

Cargar - Desde aquí puedes cargar una partida guardada con anterioridad.

Opciones - Esto te permite cambiar los siguientes ajustes del juego:

Opciones de jugabilidad - Esto te permite cambiar la velocidad del juego y activar o desactivar la ayuda del mismo.

Opciones de vídeo - Esto te permite cambiar la resolución del juego así como la velocidad a la que se desplaza el mapa. También puedes seleccionar el puntero estándar del ratón si tienes problemas con el puntero de Crusader.

Opciones de sonido - Desde aquí puedes activar o desactivar, así como ajustar los niveles de volumen para la música, los efectos de sonido y diálogos. Las opciones de sonido incluyen una opción adicional sobre el diálogo del Genio. Esta opción desactivará el diálogo general del juego, como por ejemplo el diálogo del Señor más importante. Esta opción también desactivará el juego en pausa y el diálogo del juego que se esté ejecutando.

Ayuda - Esta opción te lleva al índice de la función de ayuda del juego.

Reiniciar misión - Esta opción reiniciará la misión actual.

Salir de la misión - Esta opción sale de la misión actual y te lleva de vuelta al menú principal.

Salir de CRUSADER - Esta opción cierra CRUSADER y te lleva de vuelta al sistema operativo.

Reanudar partida - Seleccionar esta opción te lleva de vuelta al juego.

### 1.4 Información general del juego.

CRUSADER es un simulador de construcción de castillos que tiene lugar en los estériles yermos del cercano oriente. Comienzas el Juego en los albores del siglo XI con tan sólo las tropas y fortificaciones más débiles a tu disposición.

A medida que progresses a través de las campañas, ganarás más armas y recursos para añadirlos a tu arsenal. Para tener éxito, necesitarás llegar a dominar el desierto y aprender a combatir con un nuevo enemigo bajo unas severas condiciones.

Para aquellos de vosotros que habéis jugado a STRONGHOLD hemos reunido una corta lista de las principales diferencias de juego con las que os encontraréis en CRUSADER.

- a.) Las granjas sólo se pueden colocar en las praderas cerca de un oasis.
- b.) Se han añadido siete unidades militares árabes adicionales. que varían en fuerza, habilidades y debilidades. Estas unidades pueden ser contratadas en los puestos de mercenario.
- c.) Las bonificaciones que recibas gracias a la religión y la cerveza se han aumentado de modo significativo ya que los edificios religiosos y de producción de cerveza entran en juego mucho más a menudo.
- d.) Llevar unidades a lo alto de las torres de entrada hará que sean capturadas.
- e.) Se han introducido muros bajos para reemplazar a los vallados de madera y se ha introducido una atalaya.

Buena suerte, mi señor, avanza y conquista.

### 1.5 Acerca del manual.

Este vasto tomo puede parecer un poco desalentador al principio, pero afortunadamente no hay necesidad de leerlo todo para empezar a jugar. Puedes encontrar útil el pasar primero por el tutorial del juego seleccionando el botón tutorial en la pantalla de inicio. Alternativamente, la sección 2.0 Fundamentos del juego, te introducirá todos los conceptos principales. Una vez que conozcas los fundamentos, puedes leer las secciones sobre las que quieras más información.

Aparecerán 'Notas' de vez en cuando para darte más información sobre el último tema discutido.

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

**Nota:** No tienes que leer estas partes informativas si no quieres, ya que sólo se han incluido para responder preguntas frecuentemente formuladas sobre el último tema.

También aparecerán '**Consejos**' para proporcionarte información relativa a la dinámica del juego tal como las teclas de acceso directo u otros modos alternativos de hacer las cosas.

**Consejo:** Es más rápido saltarse estas secciones para empezar ya que sólo están aquí para sugerir modos diferentes de hacer cosas que ya has aprendido.

También hay '**Pistas**' que sugieren posibles estrategias de juego.

**Pista:** No leas estas pistas si prefieres descubrir las cosas por ti mismo.

## 1.6 Ganar y perder.

Cada misión histórica dentro de CRUSADER tiene un conjunto único de objetivos.

**i** Para ver los objetivos que aún tienes que completar, selecciona el botón de instrucciones a la izquierda del mini-mapa.



Verás el texto con las instrucciones de misión para el escenario actual. Todos los objetivos completados tendrán una daga atravesando su recuadro de confirmación.

Si el objetivo de la misión es eliminar a todas las unidades enemigas, entonces también verás una línea temporal. Ésta indica el tiempo que falta hasta que la siguiente invasión llegue al mapa.

Para completar cada misión, necesitarás completar todos los objetivos mostrados durante las instrucciones de la misión. Al completarlas se te mostrará lo bien que has puntuado. Se consiguen o se restan puntos extras dependiendo de cuánto te excediste en un objetivo económico y cuantas tropas perdiste.

Si el señor es asesinado o te quedas sin tiempo, pierdes la misión y tendrás que empezar de nuevo.

## 1.7 Cómo jugar en multijugador.

Puedes empezar una partida multijugador de CRUSADER, o bien via servicio de organización de encuentros Gamespy Arcade™ o bien estableciendo una red de área local.

### a) Buscando una partida en Gamespy Arcade™

Pon en marcha Gamespy Arcade y dirígete a la sala de espera de CRUSADER. Aquí podrás encontrar otros jugadores contra los que competir. Una vez que todos los jugadores estén preparados, el anfitrión pondrá en marcha la partida y se te enviará a la pantalla de opciones multijugador de CRUSADER.

**Nota:** Puedes ejecutar automáticamente Gamespy Arcade™ desde la pantalla del proveedor de servicios multijugador CRUSADER en cuyo caso saldrás de CRUSADER y se iniciará Gamespy Arcade™ reiniciando CRUSADER una vez que hayas elegido tu adversario.

### b) Configurando una conexión local

Pulsa en multijugador en la pantalla de opciones de combate te lleva a la pantalla de proveedor de servicio. Aquí verás la lista de métodos de conexión disponibles instalados en tu ordenador. Pulsa en tu método preferido y sigue las instrucciones en pantalla para conectarte. Un jugador hará de anfitrión de la partida y los jugadores restantes pueden unirse a la partida configurada por el anfitrión.

Después de que te hayas conectado a una partida multijugador llegarás a la pantalla de opciones para multijugador. Después de que te hayas unido a una partida, deberías indicar que estás preparado para empezar la partida, pulsando en el icono de preparado. Puedes decirle al anfitrión a qué tipo de partida quieres jugar utilizando la ventana de chat, pero no puedes fijar ninguno de los parámetros del juego ya que sólo el anfitrión tiene control sobre los mismos.

**Jugadores conectados** - Aquí puedes ver una lista de los jugadores humanos conectados o de los oponentes IA junto con su estado de disponibilidad o, en el caso de los oponentes IA, un escudo con CPU escrito en el mismo. Todos los jugadores humanos deben colocarse en "preparado" antes de que se ponga en marcha la partida. También puedes formar aquí los equipos. Por defecto cada jugador juega





de modo separado, pero el anfitrión puede aliar jugadores pulsando en el icono de la tabla. Estar aliado a otro jugador quiere decir que vuestras tropas no se atacarán entre sí. podréis cambiar materias primas entre vuestros castillos y ganaréis la partida si cumplís las condiciones de victoria conjuntamente,

Puedes comerciar con oro con tus aliados. Para hacerlo, ve a la pantalla de los aliados y a continuación a la sección de envío o petición de mercancías (pulsas en el botón de hablar con los aliados).

Cuando se juega una partida multijugador, el anfitrión aparecerá con una estrella junto a su nombre.

Ya dentro de la pantalla de envío o petición de mercancías, pulsa sobre un tipo de ellas (por ejemplo, madera) y pulsa sobre el botón de cantidad para especificar la cantidad que deseas enviar o recibir. Puedes borrar esta cantidad pulsando sobre el icono de pulgares hacia abajo.

Si te estableces como anfitrión de una partida, puedes cambiar cualquiera de las opciones de juego por defecto que se indican abajo:

**El tipo de partida (Normal. Cruzado. Combate a muerte)** - Esto te permite fijar los niveles iniciales de oro y tropas con los que los jugadores humanos o los oponentes IA comienzan el juego,

**Quitar este jugador** - Pulsar uno de estos botones retirará al jugador del juego, **La ventana de chat** - Desde aquí puedes enviar mensajes a los demás jugadores conectados, escribiendo un mensaje y luego pulsando Intro,

**Selección de mapa** - Los mapas disponibles diferirán dependiendo del número de jugadores que se hayan unido. Los mapas pueden ser seleccionados en la ventana de la parte inferior derecha. Verás aparecer en la ventana superior derecha una perspectiva general del mapa seleccionado así como una breve descripción por debajo de éste. También puedes enviar tu mapa a otro jugador si él no lo tiene en su juego,

**Dentro de las opciones de juego tendrás lo siguiente:**

**Muros resistentes** - Activa la opción de muros resistentes para impedir que unidades militares estándar dañen las estructuras defensivas tales como muros y torres. Sólo las armas de asedio podrán causar daño a estas estructuras,

**Velocidad del juego** - Ralentiza o acelera la velocidad del juego,

**Auto guardar partida** - Puedes elegir si quieres o no que la partida se guarde tras un tiempo prefijado,

Cuando cada jugador esté preparado y estés de acuerdo con la configuración del juego, éste podrá ponerse en marcha,

**Chat durante el juego** - Durante el curso de una partida multijugador puedes enviar mensajes a otros jugadores accionando el chat. Para hacerlo pulsa la tecla de Intro. Antes de que introduzcas tus mensajes necesitas decidir a quién enviar tu mensaje. La opción por defecto es "a todo el mundo", pero si deseas enviar un mensaje a un jugador específico, pulsa para deseleccionar a los otros jugadores. Una vez que hayas escrito tu mensaje. pulsa Intro de nuevo para enviarlo. Si quieres cancelar el mensaje pulsa la tecla Ese.

**Burlas** - Pulsar en los botones del teclado numérico enviará un mensaje de provocación a tus oponentes,

**Sin lanzamiento de reses** - Las vacas no se pueden lanzar desde los onagros o catapultas.

**Sin perros** - Los perros de guerra enjaulados no se pueden utilizar.

**Sin prisas** - Esta opción permite disponer de una cantidad de tiempo de paz limitado antes que los jugadores puedan atacarse o construir tropas.

## 1.8 Información general del editor de mapas.

Después de seleccionar el botón del editor de mapas, se te presentarán cuatro opciones adicionales,

**Jugar un mapa** - Te permite seleccionar un mapa creado dentro del editor y jugar en él.

**Cargar mapa** - Esta opción te permite cargar y editar un mapa previamente guardado.

**Mapa nuevo** - Ésta contiene las siguientes opciones:

**Nuevo mapa de construcción de castillos** - Desde aquí puedes crear un nuevo mapa. El botón "al mapa" te llevará a la pantalla de edición del mapa y el botón de "Editar escenario" te permitirá cambiar las diferentes condiciones de inicio para el mapa.

**Nuevo mapa de escenario personalizado** - Desde aquí puedes crear tu propio mapa de escenario, conteniendo sus propios acontecimientos.

(Aparecen en el borde del mini mapa)

Círculo : El torreón está cercado.

Signo de admiración (!): Un hecho está sucediendo. Pulsa sobre '!' para ir al lugar donde se está desarrollando el acontecimiento.

Escudo: Esto representa la identidad de la persona que te está hablando.

**Nota:** El tipo de mapa se puede cambiar mientras se edita, pulsando Alt + coma.

**Nuevo mapa Crusader** - Desde aquí puedes crear un mapa que funcione en el modo partida personalizada o en multijugador. Cuando entras en la pantalla editora de mapas hay tres opciones para colocar los torreones y estructuras iniciales de los jugadores. El número de torreones que colocas en el mapa indica el número máximo de jugadores que pueden utilizar el mismo.

Con el editor de escenarios personalizados podrás crear mapas para la construcción de castillos, mapas de cruzados y mapas de escenarios personalizados. Los mapas de escenarios personalizados te permiten crear tanto un mapa económico como de invasión con sus propios grupos de sucesos.

Una vez en el editor de mapas, tendrás a tu disposición un conjunto de herramientas para la edición del paisaje y un constructor de escenario personalizado para permitirte crear el mapa más maravilloso o la escaramuza definitiva.

Puedes compartir estas misiones con el propósito de jugarlas, pero no puedes venderlas o realizar otros usos comerciales de las mismas. Firefly Studios Ud. Se reserva todos los demás derechos sobre los editores y los archivos.

## 1.9 Partidas de Cruzado.

Las partidas de cruzado se combaten contra los oponentes IA. Después de seleccionar Crusader en el menú principal. se te darán dos opciones.

Laprimera opción es 'Escaramuzas encadenadas', que propone una serie de partidas preestablecidas de cruzado que están vinculadas entre sí. Cuando seleccionas esta opción, irás a un mapa que te muestra lo lejos que has llegado hasta ese momento. El estandarte de cruzado te muestra tu localización actual y las espadas muestran las zonas que has conquistado.

# 

Después de pulsar en el botón de inicio de la parte inferior derecha, irás a la pantalla de información. Aquí puedes ver con quién lucharás, quiénes son tus aliados, qué mapa estarás jugando y con cuánto oro se empezará. Los equipos están separados por espadas cruzadas para mostrar quién está aliado con quién.

A medida que prograses a través de las Escaramuzas encadenadas las partidas se volverán más duras, y tú y tus aliados os mediréis contra enemigos más fuertes y con mayores ventajas sobre vosotros.

La fecha en la esquina superior izquierda de la pantalla del sendero crusader registra cuanto tiempo has pasado en general. Si vuelves y repites en un tiempo más rápido una partida de cruzado que ya has conquistado, la fecha general se reducirá en consecuencia. Comprueba cómo de rápido puedes completar las Escaramuzas encadenadas, en el caso que pudieras completarlas...

El segundo tipo de partida de cruzado es el juego personalizado.

Cuando pulsas en esta opción irás a un vestíbulo de escaramuza donde podrás fijar el tipo de partida que deseas jugar.



El recuadro en la parte superior izquierda de la pantalla fija los oponentes y equipos IA. El botón de la espada y el escudo en la parte superior derecha de este recuadro añade oponentes extra y el botón de la flecha a la derecha de cada oponente elimina oponentes contra los que no quieras jugar. Los oponentes que selecciones construirán diferentes estilos de castillos, utilizarán diferentes alimentos, recursos y armas y emplearán tácticas de combate diferentes.

Pulsando en el botón de la tabla redonda te llevará al panel de selección de equipos mostrado más abajo.



Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón mientras seleccionas la imagen de un jugador para arrastrarle por la pantalla. Arrastrar a los jugadores uno sobre el otro los coloca en el mismo equipo. Para eliminar a un jugador del equipo, arrastra su imagen hasta el rastrillo en el centro de la tabla. Cuando estés contento con los equipos, pulsa Aceptar para volver al vestíbulo de escaramuza y verás que a cada equipo se le ha asignado un color diferente.

Los botones por debajo del recuadro de configuración del jugador te permiten cambiar el tipo de partida (Normal, Cruzado, Combate a muerte) - Esto te permite fijar los niveles iniciales de oro y tropas con los que los jugadores humanos o los oponentes IA comenzarán la partida.

Los mapas se pueden seleccionar desde la parte inferior derecha de la pantalla. Una imagen reducida y una breve descripción del mapa aparecerán sobre el panel de selección del mapa.

Una vez en la partida, puedes pedir apoyo a tus aliados utilizando la tecla Intro o pulsando el escudo con el clarín en la parte inferior de la pantalla.

Seleccionar el botón de "Fijar órdenes" en el panel que aparece, te permite dar órdenes militares tales como atacar a un enemigo o defender tu castillo.

El botón de "Enviar mercancías" enviará las mercancías que han sido solicitadas por uno de tus aliados.

El botón de "Solicitar mercancías" te permite solicitar cierta cantidad de un alimento, recurso o tipo de arma específicos a uno de tus aliados.

Después de que hayas realizado tus demandas, el jugador IA considerará tu petición y responderá en consecuencia.

Aparecerán iconos alrededor de los retratos de tus aliados para indicarte qué mercancías te están solicitando, si necesitan ayuda y si están atacando o defendiéndose. Un icono en la parte superior derecha de su retrato muestra qué recursos está solicitando tu aliado. Un signo de admiración parpadeando en la parte inferior derecha te muestra que tu aliado está sufriendo un ataque y que solicita



# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

ayuda. Un escudo colocado en la parte inferior izquierda indica que tu aliado está defendiéndose y una espada indica que tu aliado está atacando.

Pulsar en el escudo de la corona te llevará al panel de la Orden del mérito. Éste te indica quién es el señor más poderoso y la cantidad de oro y tropas que posee cada jugador. Puedes clasificarlos pulsando en los iconos que aparecen en la parte superior de la ventana.

Pantalla de maestros de escaramuzas: Esta pantalla muestra una lista de los mapas que has jugado tanto en una partida de Cruzado como de Escaramuzas Encadenadas. Puedes ordenar los nombres por puntuación, por nombre, por cantidad de tiempo jugado o por la fecha. También puedes pulsar sobre el nombre del mapa para ver información adicional. Si pulsas con el botón derecho en el nombre del mapa te permitirá eliminarlo. Las puntuaciones se pueden guardar en el archivo skmasters.dat. Puedes haber hasta 250 partidas representadas en esta pantalla.

## 2.0 fundamentos del juego.

Esta sección te llevará a través de todas las características principales de CRUSADER. Si juegas pocas veces a juegos de ordenador, es recomendable que pases por el tutorial dentro del juego seleccionando el botón de tutorial. Si juegas normalmente a juegos de ordenador, entonces echa un vistazo a este capítulo para familiarizarte con lo esencial.

### 2.1 Información general de la pantalla principal y navegación del mapa.

Después de empezar una nueva partida, la pantalla será así:



Para desplazarte por el mapa, lleva el puntero del ratón hasta el borde de la pantalla. A medida que te desplazas alrededor, el minimapa de visión aérea se moverá contigo.



Consejo: También puedes utilizar las flechas del teclado para desplazarte por el mapa.

Otro modo de llegar a lugares específicos es pulsando con el botón de la izquierda sobre el mini-mapa de visión aérea en la parte inferior derecha de la pantalla.

### 2.2 Interfaz de la cámara.

Cuando pulsas y mantienes pulsado el botón derecho del ratón en la pantalla principal, verás aparecer los cuatro iconos del interfaz de la cámara.



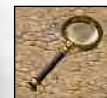
Para rotar el mapa:



Mueve el puntero del ratón hacia arriba hasta el icono de rotación, se iluminará y el mapa girará noventa grados. El mapa continuará rotando si dejas tu ratón sobre el icono de rotación y no se detendrá hasta que liberes el botón derecho del ratón.

Consejo: También puedes rotar el mapa pulsando las teclas "X" y "C".

Para hacer zoom:



Si mantienes pulsado el botón derecho del ratón y mueves el puntero del ratón sobre el icono del zoom, hará que alejes tu vista para ver más zona del mapa. Si repites el proceso hará que te acerques de nuevo.

Consejo: También puedes acercar o alejar la vista utilizando la tecla "Z".

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

## Para echar un vistazo detrás de las cosas:



Mover el puntero del ratón hacia abajo hasta el icono de echar un vistazo. bajará el paisaje, los árboles, los muros y algunos edificios hasta el nivel del suelo. Liberar el botón hará que el paisaje surja de nuevo.

**Consejo:** Para un vistazo rápido pulsa la tecla "V".

**Pista:** ¡Esta característica demostrará ser muy útil más tarde, cuando quieras ver detrás de los muros!

## Para aplanar el paisaje y los edificios:



Mover el puntero del ratón hacia la izquierda sobre el icono de aplanar aplanará el paisaje y los edificios. Para restaurar el paisaje y los edificios a su altura original, repite el proceso.

**Consejo:** También puedes utilizar la barra espaciadora para aplanar el paisaje y los edificios.

## Escondiendo el panel de administración:

Para esconder el panel de administración y poner el juego a pantalla completa, pulsa la tecla del Tabulador. Para restaurar el panel de administración, pulsa de nuevo la tecla del Tabulador.

## 2.3 Situando tu torreón.



Si no está ya construido, debes colocar tu torreón inicial en el mapa antes de que ningún otro edificio esté disponible. Para construir un edificio, selecciónalo de la lista de selección de edificio en la parte inferior de la pantalla y luego pulsa sobre la pantalla principal cuando estés contento respecto a su posición.

**Nota:** Si colocas una estructura sobre un terreno inaccesible, partes de la huella se volverán de color rojo, avisándote que no puedes construir ahí.



Una vez que el torreón esté colocado, empezarán a suceder un montón de cosas. Una de las primeras cosas que verás es que tus recursos iniciales serán transferidos de tus mercancías iniciales hasta tu almacén. Estos recursos ahora estarán disponibles para que los utilices en la construcción.

## 2.4 Crecimiento de la población.



Además del torreón y el almacén, verás una hoguera. Desplazar el puntero sobre la misma revelará el indicador de crecimiento de la población. Cuanto más popular seas, más rápido se llenará y más rápido crecerá tu población. Cada vez que el indicador realiza una rotación completa, llegará un campesino y permanecerá junto a la hoguera hasta que haya trabajo disponible.

**Nota:** No puede haber más de 24 campesinos alrededor de la hoguera, rebasado este límite necesitarás encontrarles trabajo.

Si la aureola se vuelve de color rojo, quiere decir que eres impopular. La aureola entonces mostrará lo rápido que la gente está abandonando tu castillo.

## 2.5 Racionamiento y el granero.



Cuando construye un granero la comida de tus bienes iniciales será transferida al mismo y comenzará la partida.

**Nota:** En las misiones de invasión para un jugador, el contador de tiempo no empieza hasta que tanto el torreón como el granero hayan sido colocados pero éste no es el caso de las misiones multijugador.

Pulsa en el botón izquierdo del granero para desplegar el panel del granero.

**Consejo:** Pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre cualquier edificio o persona hará aparecer una pantalla para darte más información sobre los mismos. Pulsar con el botón derecho después de colocar un edificio, eliminará el cursor del edificio y te devolverá al cursor estándar del ratón.



# 



Este panel te permite ver los detalles de tu comida y te permite realizar cambios en tu racionamiento. A la derecha de este panel hay cinco platos con cantidades diferentes de alimentos en ellos, los cuales simbolizan las diferentes configuraciones de racionamiento desde "sin raciones" hasta "raciones dobles". Reducir tus raciones por debajo de la opción "raciones completas", establecida por defecto, tiene un efecto negativo sobre tu popularidad mientras que incrementarla tendrá un efecto positivo. Verás la tasa de consumo, si observas la velocidad de la barra en el panel del granero u observando las unidades de comida desaparecer de tu granero.

## 2.6 Estableciendo los impuestos.

Pulsar con el botón izquierdo sobre tu torreón desplegará el panel de impuestos, el cual te permite ver los detalles de tus impuestos y cambiarlos.



Puedes fijar tus impuestos en cualquier valor desde un "generoso soborno" hasta "impuestos más que crueles" moviendo la barra a izquierda o derecha. Aumentar tu tasa de impuestos por encima de la posición por defecto de "ningún impuesto" tendrá un efecto negativo sobre tu popularidad y reducir los impuestos para distribuir dinero tendrá un efecto positivo.

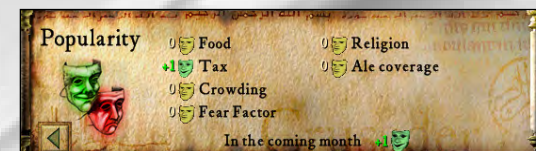
## 2.7 Popularidad a corto plazo.



El escriba que sostiene un libro abierto te permite obtener información crítica de un solo vistazo. La expresión de su cara refleja tu popularidad y ¡también te hará saber qué piensa sobre algunas de tus acciones! Pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el libro de informes desplegará el panel de informes.



Pulsar con el botón izquierdo sobre el botón de popularidad te mostrará toda la información concierne a tu popularidad.



En la parte inferior del panel, tras las palabras 'En el próximo mes', verás los efectos de conjunto de tus acciones sobre la popularidad para el próximo mes. Realizar cambios en tus impuestos y en tu racionamiento son los dos modos principales de influir en tu popularidad. Asegúrate de que tu popularidad permanece por encima de 50 o la gente empezará a abandonar tu castillo.



Si tu escriba deja de sonreír y tu índice de popularidad empieza a mostrarse en rojo, comenzarás a perder trabajadores. Tu popularidad se mostrará en rojo si está por debajo de 50 y se mostrará en verde si es de 50 o más.

Consejo: Escucha los avisos que te hace tu consejero. Te hará saber si te estás metiendo en problemas.

## 2.8 Recolección de comida y recursos.

A lo largo de la parte inferior izquierda de la pantalla verás seis escudos.



Edificios de Castillo



Edificios industriales



Granjas



Edificios de ciudad



Edificios de armas



Edificios de procesado de alimentos

Son botones de las categorías de edificios, cambian el tipo de edificios indicados en la lista de selección de edificios por encima de ellos. Mover el puntero de tu ratón

# 

sobre estos escudos los iluminará y aparecerá una breve descripción del botón por encima de la lista de selección de edificios

Consejo: Si no puedes adivinar la función de cualquiera de los iconos en el juego, mueve el puntero de tu ratón sobre el icono y aparecerá su descripción.



El recurso más básico en el juego es la madera y se requiere para la construcción de casi todos los edificios. Pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el escudo con la imagen del martillo seleccionará la categoría de edificios industriales. Cuando coloques la cabaña de un leñador en el mapa, un campesino que esté disponible se convertirá en un leñador y se pondrá a talar árboles.



Un modo fácil y rápido de ganar comida cuanto antes es cazando ciervos al construir cabañas de cazadores que se encuentran en la categoría de granjas. Una vez que la carne esté preparada, la colocarán en tu granero, aumentando tus existencias de comida. Deberías siempre apuntar a equilibrar la velocidad a la que consumes comida con la velocidad a la que ésta entra en tu granero.



**Deshacer** - Si cambias de idea cuando coloques una estructura, pulsa con el botón de deshacer a la izquierda del mini-mapa y tu última acción será cancelada. Todos los recursos serán recuperados.



**Eliminar** - Para retirar una estructura de tu asentamiento, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el botón de eliminar, a la izquierda del mini-mapa, luego selecciona la estructura que deseas retirar. La mitad de los recursos gastados en la construcción serán recuperados.

## 2.9 Aumentar tu población



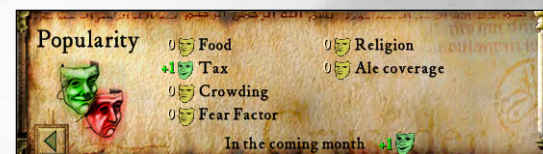
Para aumentar los hogares que tienes disponibles, construye más chozas: se encuentran en la categoría de edificios de la ciudad. Las viviendas disponibles aumentarán en ocho y tu asentamiento continuará creciendo: pero, por supuesto también lo harán las bocas que alimentar.




### Resumen:

- Utiliza la interfaz de la cámara y el mini-mapa para ayudarte a encontrar un emplazamiento apto para tu asentamiento. ¡No te olvides de usar la barra espaciadora para allanar el paisaje!
- El torreón y el granero deberán ser colocados antes que cualquier otro edificio pueda estar disponible.
- La popularidad es la variable clave en el juego.
- Cambiar la tasa de impuestos y el racionamiento tendrá una influencia en tu popularidad,
- Asegúrate de comenzar a reunir Madera y comida lo más pronto que puedas.
- Construye más viviendas para aumentar tu población y vigila tus suministros de comida y tu popularidad a medida que te expandes.

## 3.0 Cómo influir en tu popularidad.

Este capítulo te llevará a través de cada uno de los factores que controlan la popularidad. Estos aparecen en una lista cuando abres el panel de popularidad en el menú informe.



A la izquierda de cada uno hay una cara.  Una cara verde sonriente quiere decir que ganas un efecto positivo gracias a ese factor, una cara amarilla  muestra que no hay efecto y la cara roja y triste  representa un efecto negativo. La suma de estos refleja, o bien una bonificación o bien una penalización a tu popularidad global. Esto aparece tras las palabras "En el próximo mes", Hay un total de seis formas de afectar la popularidad, siendo los dos factores principales la comida y los impuestos.





### 3.1 Comida.

Cambiar tu racionamiento es uno de los modos más rápidos para cambiar tu popularidad. Tanto el número de tipos de comida como la ración que has establecido afectan a tu bonificación o penalización de comida. Estas influencias distintas pueden verse en el panel del granero.



Tu gente estará más contenta contigo si les suministras más de una clase de comida. Raciones menores que la ración completa dañan tu popularidad mientras que aumentar tus raciones la aumenta.

Las bonificaciones y penalizaciones de los tipos de comida consumidos y el racionamiento son las siguientes:

Tipos de comida consumidos	Bonificación para popularidad	Raciones	Bonificación a la popularidad
1	0	Ninguna	-8
2	+1	Media	-4
3	+2	Completa	0
4	+3	Extra	+4
		Doble	+8

Consejo: Puedes pulsar la tecla 'G' para centrarte rápidamente sobre tu granero y desplegar el panel del granero.

### 3.2 los impuestos.

La gente de CRUSADER no disfruta pagando impuestos, así que cualquier impuesto que establezcas tendrá un efecto negativo sobre tu popularidad.



Cuando tengas suficiente oro en tu tesorería, puedes decidir dar a tus campesinos un regalo en la forma de una paga soborno mensual en metálico.



Hacer esto tendrá un efecto positivo en tu popularidad.

Pista: Encontrarás que las pagas soborno demuestran ser útiles cuando te estás quedando sin comida. Cambia tus raciones a media ración y luego otorga una paga en metálico para compensar la penalización hasta que encuentres un modo de restaurar las existencias de tu granero.

La tabla inferior muestra las bonificaciones y penalizaciones de popularidad que recibirás de las diferentes tasas de impuestos.

Paga generosa	Gran paga	Pequeña paga	Sin impuestos	Impuestos bajos	Impuestos medios
+7	+5	+3	+1	-2	-4
Impuestos altos	Impuestos mezquinos	Impuestos extorsivos	Impuestos sangrantes	Incluso más crueles	Más que crueles
-6	-8	-12	-16	-20	-24

Nota: Intentar pagar cuando tu tesorería está vacía no tendrá ningún efecto adicional sobre la popularidad.

Consejo: Pulsar la tecla "H" centra rápidamente la vista sobre tu torreón y despliega el panel del torreón.

# 

## 3.3 Hacinamiento.

Tu torreón te proporciona algunas viviendas iniciales para tu gente. tras lo cual tendrás que colocar casas para aumentar tu nivel de población. Cada casa proporciona refugio para otras 8 personas.



El hacinamiento ocurrirá cuando tu población exceda a tus viviendas disponibles. El indicador de población se volverá de color rojo si tienes un problema de hacinamiento. El hacinamiento puede ocurrir si se elimina una casa o si ésta es destruida por el enemigo. Para remediar el hacinamiento, simplemente construye más casas.

## 3.4 Ferias y otros acontecimientos.



Ocasionalmente, durante el curso del juego, ferias ambulantes realizarán visitas a tu castillo y proporcionarán entretenimiento. Mientras éstas estén en la ciudad, ganarás una bonificación temporal para la popularidad.

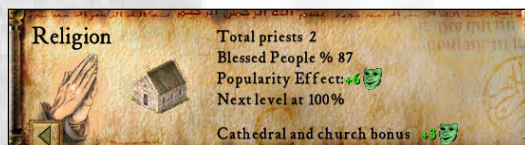
También ocurrirán otros hechos, tales como el ataque de leones o enfermedades, que traerán cambios temporales a tu popularidad actual.

## 3.5 Religión.







Cuando se coloque un edificio religioso, llegarán los sacerdotes y comenzarán a bendecir a tu gente.



Abriendo el panel de religión en el menú de informes del escriba, puedes ver el porcentaje de gente que ha sido bendecida así como la bonificación a la popularidad que estás recibiendo.



La bendición otorgada por un sacerdote desaparece tras un tiempo, en cuyo punto, esa persona deberá ser bendecida nuevamente. Cubrir las necesidades religiosas de la comunidad es por lo tanto un proceso continuo. Cuanto mayor sea el porcentaje de gente bendecida, mayor será la bonificación que recibirás a tu popularidad

A medida que crezca la población de tu castillo, el porcentaje de gente bendecida empezará a caer, disminuyendo de este modo tu bonificación. Para rectificar esto, necesitarás colocar edificios religiosos extra. Las bonificaciones que ganas gracias a bendecir a tu gente son las que siguen:

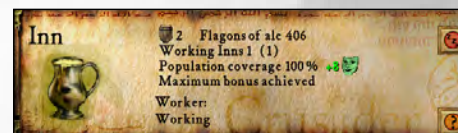
Gente bendecida	Bonificación a la popularidad
25%	+2 
50%	+4 
75%	+6 
100%	+8 

Además de la bonificación que ganas al bendecir a tu gente, tener una iglesia en tus dominios te proporciona una bonificación adicional de +1  a la popularidad y tener una catedral te proporciona un +2  Las catedrales también te permitirán reclutar monjes guerreros.

Los edificios religiosos disponibles pueden verse en la categoría de edificios de ciudad.

## 3.6 Posadas en funcionamiento.

Una posada en funcionamiento es una posada con suministros de cerveza y un posadero. El posadero recogerá la cerveza del almacén y la enviará a la posada automáticamente. Una vez que la cerveza esté disponible en la posada, tu gente empezará a beberla. Para comprobar si una posada está en funcionamiento, selecciónala y consulta su panel.







Este panel muestra cuántos barriles y jarras de cerveza tiene almacenadas la posada. También muestra el número de posadas en funcionamiento (las que tengan cerveza) que tienes y el porcentaje de tu gente a la que suministran las mismas. A medida que crece este porcentaje, el aumento de popularidad que ganas también crece.

No obstante, a medida que tu población aumente, este porcentaje decaerá, requiriendo que construyas más posadas. La cerveza se bebe en cada posada al mismo ritmo, sin tener en cuenta su ubicación, pero las posadas más alejadas del almacén tardarán más tiempo en ser reabastecidas por un posadero sobre explotado. Las posadas están en la categoría de "edificios de procesamiento de



# 

alimentos". Las bonificaciones que ganas al proveer a tu gente con cerveza son las siguientes:

Cobertura de cerveza	Bonificación de la popularidad
25%	+2 
50%	+4 
75%	+6 
100%	+8 

## 3.7 Factor miedo,

El factor miedo te permite saber cómo te ve la gente, si cruel y despiadado o poco exigente y clemente. Tu factor miedo determina lo productivos que son tus trabajadores así como la moral de tus tropas.

Colocar lugares de recreo alrededor de tu castillo te hará parecer poco exigente, aumentará la moral de las tropas e incrementará tu popularidad, pero al mismo tiempo reducirá la eficacia de tus trabajadores.



Construir algunos jardines en el castillo hará que todo el mundo esté contento, pero descubrirás que tus trabajadores tienden a entretenerse en los jardines después de entregar sus mercancías en vez de volver directamente al trabajo.

Para ver estas estructuras pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el botón de lugares de recreo en la categoría de "Edificios de ciudad".



Por otro lado, podrías desear parecer cruel y despiadado. Puedes aumentar la eficacia laboral colocando elementos disuasorios alrededor de tu castillo. Esto, no es una sorpresa, tendrá un efecto negativo sobre tu popularidad y reducirá la moral de las tropas.



Colocar por ejemplo unas cuantas horcas puede no ser la más popular de las decisiones, pero tiene el efecto de animar a la gente a trabajar un poco más duro. Tus trabajadores incluso empezarán a entregar mercancías extra cuando hagan envíos al almacén, al granero o a la armería.

Para ver estas estructuras, pulsa con el botón izquierdo sobre la máscara de los elementos disuasorios en la categoría de "Edificios de ciudad".



Las bonificaciones y penalizaciones a la moral de las tropas por los lugares de recreo y los elementos disuasorios son las que siguen:

Factor miedo	Tasa de bonificación de ataque
-5 	-25% 
-4 	-20% 
-3 	-15% 
-2 	-10% 
-1 	-5% 
0 	0
+1 	+5% 
+2 	+10% 
+3 	+15% 
+4 	+20% 
+5 	+25% 

Consejo: Puedes ver cuántos lugares de recreo y elementos disuasorios tienes, así como cuántos más necesitas para alcanzar el siguiente factor de miedo, pulsando en el botón del factor miedo en el menú de informe de los consejeros.



## 4.0 Administrando tu economía.

Esta sección te mostrará cómo administrar tu comida, recursos y dinero. En CRUSADER, hay tres tipos de materias primas disponibles:

- Comida
- Recursos
- Armamento

**Nota:** Para más información sobre el armamento, consultar la sección 5.1.

Al comenzar una nueva partida, verás un carro viajar a lo largo de la parte superior de la pantalla. Esto indica la llegada de tus bienes iniciales.

Tus bienes iniciales se muestran en la parte superior izquierda de la pantalla principal, hasta que les hayas provisto de espacio al construir un almacén, un granero o una armería.

### 4.1 El almacén.

Todos los recursos que reúnas o produzcas serán colocados en el almacén. Cada recuadro de almacén puede contener hasta cuatro tipos de recursos.



Puedes determinar la cantidad aproximada de recursos que posees, simplemente mirando en el almacén. Para ver la cantidad exacta de cada recurso, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el almacén.

**Consejo:** También puedes utilizar el botón de las reservas en el menú de informe del escriba para llegar al mismo panel.



Cuando te quedes sin espacio pueden añadirse recuadros extra de almacenes adyacentes a tu almacén original.

**Pista:** Es una buena idea dejar algo de espacio alrededor de tu almacén, por si necesitas expandirlo más tarde durante la partida.

### 4.2 Recursos.

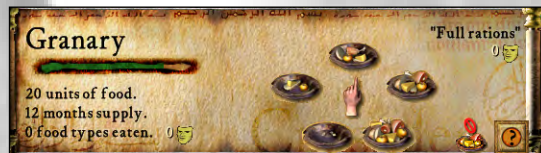
En total, hay ocho tipos de recursos, los cuales se guardan en tu almacén. Algunos son materiales sin refinar y otros están procesados.

	<b>Trigo:</b> Crece en tus granjas de trigo y está al principio de la cadena alimenticia más productiva en CRUSADER. El trigo se necesita para hacer harina. Las granjas de trigo sólo pueden colocarse en un oasis.
	<b>Harina:</b> Se produce en el molino y requiere trigo. La harina se necesita para hornear el pan.
	<b>Cebada:</b> Crece en tus granjas de cebada. Si quieres fabricar cerveza, primero necesitas cultivar la cebada, la cual sólo puede crecer en un oasis.
	<b>Cerveza:</b> Se produce en la cervecería y requiere un suministro de cebada. Cuando la cerveza se distribuya finalmente en tus posadas, ganarás una bonificación para tu popularidad.
	<b>Piedra:</b> Las canteras que extraen piedra del suelo deben estar colocadas sobre pedruscos de arenisca. La piedra se necesita para construir la mayoría de las estructuras defensivas de los castillos.
	<b>Hierro:</b> Las minas, en las que se extrae el hierro, deben estar colocadas en las rocas de color rojo que se encuentran en las cimas de las colinas. Necesitarás hierro para construir los tipos más avanzados de armas y armaduras.
	<b>Madera:</b> Ésta es recogida por los leñadores y se utiliza en la construcción de la mayoría de los edificios. También puede utilizarse para crear tipos básicos de armas.
	<b>Madera:</b> Ésta es recogida por los leñadores y se utiliza en la construcción de la mayoría de los edificios. También puede utilizarse para crear tipos básicos de armas.



## 4.3 El granero.

En el granero es donde se almacena toda tu comida. pulsar con el botón izquierdo sobre tu granero te permitirá fijar la cantidad de comida que se distribuye a tu población. A esto se le denomina tu nivel de raciones.



La barra verde en la parte superior izquierda es el indicador de consumo alimenticio. Cada vez que el indicador se llene de color verde, se consume una unidad de comida del granero. Cuanto mayor sea tu población y cuanto más alto fijas tu nivel de raciones, más rápido se reducirán las existencias de tu granero.

Los tres números que aparecen debajo, muestran las unidades de comida restantes en el granero, cuánto durará esta comida y el número de tipos de alimentos que tu gente está comiendo.

A la izquierda de este panel, hay cinco platos con cantidades variables de comida en los mismos. éstos simbolizan las diferentes configuraciones de raciones desde "ninguna ración" hasta "ración doble". Reducir las raciones por debajo de la posición por defecto, "ración completa", tendrá un efecto negativo sobre tu popularidad mientras que aumentarlas tendrá un efecto positivo.

Si mantienes el puntero de tu ratón sobre el granero, el tejado del mismo se retirará para que puedas ver dentro. Mirar ahora el granero debería darte una idea sobre cuánta comida y de qué tipos tienes almacenada.



Para descubrir exactamente cuantas unidades de cada tipo de comida tienes almacenados, pulsa con el botón izquierdo sobre el botón de informe sobre la comida en el panel del granero.





Consejo: También puedes llegar a este panel seleccionando la comida en el menú de informe del escriba.



Desde aquí puedes ver de qué alimentos andas escaso. Pulsar en los tipos individuales de alimentos te permite parar o iniciar el consumo de ese tipo de alimento. Para aumentar tu capacidad de almacenaje de alimentos, pueden colocarse graneros adicionales adyacentes a tu granero ya existente.

## 4.4 Tipos de alimentos.

Hay cuatro tipos de alimentos disponibles en CRUSADER, todos los cuales se almacenan en el granero. Cada tipo de comida tiene sus propios beneficios y desventajas.

	<b>Carne:</b> Los cazadores la reunirán para ti cuando se coloque un puesto de cazadores. Esto es rápido de ponerlo en marcha y puede generar mucha comida. No obstante, la migración animal y una excesiva caza pueden hacer que la carne sea una fuente de alimento poco fiable.
	<b>Manzanas:</b> Crecen en tus huertos, los cuales deben emplazarse en un oasis. Estos son rápidos de poner en marcha, pero requieren una gran área de tierra para cada huerto. La producción de manzanas demuestra ser más fiable que la caza y mucho más productiva que la de queso.
	<b>Queso:</b> Se produce en tus granjas lecheras, las cuales deben colocarse en un oasis. Las granjas lecheras son lentas de poner en marcha. Cuando se hayan criado tres vacas, tu vaquero comenzará a ordeñarlas para producir queso. Una vez en funcionamiento, las granjas son un poco más eficientes que la caza. Si estás produciendo corazas de cuero o lanzando vacas a los enemigos, entonces la producción de queso se resentirá por ello.
	<b>Pan:</b> Se hace en la panadería y requiere un suministro de harina, la cual requiere un suministro de trigo. La cadena alimenticia que llega hasta el pan necesita más tiempo y recursos para ser establecida, pero cuando tus granjas de trigo, molinos y panaderías estén en su sitio, está demostrado que es la fuente de alimento más eficiente del juego. Como con los cultivos de manzanas, las granjas de trigo deben colocarse en un oasis, así que a veces puedes necesitar pensar cuidadosamente cómo maximizar este espacio limitado.

Pista: Un molino en funcionamiento puede suministrar a un máximo de doce panaderos y tres granjas de trigo.

# 

## 4.5 Tasa de impuestos.

Pulsa con el botón izquierdo sobre tu torreón para desplegar el panel de impuestos.



La barra de desplazamiento te permite elevar los impuestos o pagar a tu gente.

**Nota:** 3.2 Impuestos te muestra cómo tu tasa de impuestos influencia tu popularidad.

Si tienes oro de sobra en tu tesorería, puedes decidir rebajar tu tasa de impuestos hasta un punto en el que en realidad pagas a tus campesinos para animarles a que se queden. Esto te proporcionará una bonificación a la popularidad.



Por otro lado, podrías decidir subir tu tasa de impuestos para aumentar el dinero. Aumentar los impuestos tendrá un efecto negativo sobre tu popularidad. La mayor tasa de impuestos que puede fijarse es el impuesto "más que cruel" en donde tomas cada penique que ganan tus campesinos. Esto tendrá un efecto devastador en tu popularidad y debería usarse tan sólo durante breves periodos.



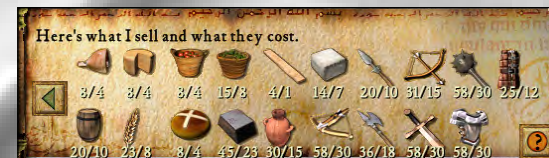
Ve al informe de tesorería para ver los detalles de la situación financiera actual de los castillos.

## 4.6 El mercado.

El mercado te permite comprar y vender mercancías. Pulsar con el botón izquierdo sobre el mercado desplegará el panel de comercio.



El icono de la balanza a la derecha activa una lista de precios de todas las mercancías. Este panel muestra el precio de compra y de venta para cada mercancía que el comerciante tiene a su disposición.



**Nota:** Algunas mercancías pueden no estar disponibles para comerciar con ellas, dependiendo de dónde estés en el juego.

Los tres primeros iconos te llevarán al panel de comercio para comida, recursos o mercancías militares.



Desde aquí, pulsa sobre la materia prima con la que desees comerciar y luego selecciona el botón de comprar o el de vender.

**Nota:** Los mercados sólo negocian al por mayor, de modo que tienes que comprar o vender tandas de cinco objetos por vez.



# 



**Consejo:** Pulsar la tecla "M" activará el panel de comercio y te centrará en el mercado.

## 5.0 Fuerzas militares.

Esta sección te mostrará todo lo que necesitas saber sobre la construcción y el mando de un ejército.

### 5.1 Pertrechos militares y la armería.

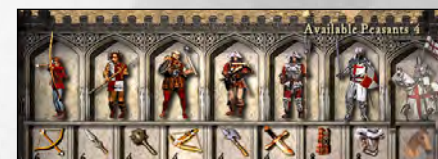
Hay ocho tipos de armas en CRUSADER. Éstas se guardan en la armería. Para ver de cuántas armas y armaduras dispones, pulsa con el botón izquierdo del ratón en la armería.

Arma	Fabricada por	Recursos requeridos
 Arco	 fabricante de arcos	 2 de madera
 Ballesta	 fabricante de arcos	 3 de madera
 Lanza	 fabricante de picas	 1 de madera
 Pica	 fabricante de picas	 2 de madera

 Maza	 Herrero	 1 de hierro
 Espadas	 Herrero	 1 de hierro
 Coraza de cuero	 Curtidora	Una vaca es suficiente para tres armaduras.
 Armadura de metal	 Armero	 1 de hierro

### 5.2 Cuarteles.

Aquí es donde contratas y adiestras a tus tropas. Seleccionar este edificio activará el panel del cuartel.



Para descubrir qué armas se requieren para construir una unidad militar mueve el puntero de tu ratón sobre los tipos de tropas y los pertrechos requeridos se iluminarán en la parte inferior del panel.



# 

Si tienes campesinos disponibles, así como las mercancías militares apropiadas, pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre un tipo de tropa les contratará y adiestrarán. Tus tropas aparecerán en el campamento y caminarán hasta los cuarteles. Las tropas no se consideran parte de tu fuerza de trabajo, así que no necesitan viviendas adicionales.

Consejo: Pulsando la tecla "B" centrará tu vista rápidamente sobre los cuarteles y activará el panel del cuartel.

## 5.3 El puesto de mercenarios.








Más tarde en el juego podrás colocar un puesto de mercenarios. Pulsar aquí con el botón izquierdo del ratón te permitirá contratar a mercenarios árabes a cambio de oro.



Para descubrir cuánto oro se necesita para contratar a un mercenario, mueve el puntero de tu ratón sobre cada uno de los tipos de tropas y la cantidad de oro requerida se mostrará en la parte inferior de la pantalla.









## 5.4 Unidades disponibles.




Hay siete tipos de tropas europeas disponibles para ser contratadas en los cuarteles, tres unidades especiales que se entrenan en tus gremios, los misteriosos Monjes guerreros y siete adicionales que pueden ser contratadas en el puesto de mercenarios.

	Arqueros: Estas son tus tropas estándar para un largo alcance. Su falta de armadura la convierte en una de tus unidades más rápidas en el juego, pero en el combate cuerpo a cuerpo, los arqueros son prácticamente inútiles. Tienen un largo alcance de tiro y son muy eficaces contra unidades que no llevan armadura de metal.
	Ballesteros: Estas unidades son lentas en su movimiento y tienen un alcance más corto que el de los arqueros. Sin embargo son muy precisos y sus mortíferos disparos pueden penetrar la armadura de metal con facilidad.
	Lanceros: Estos son las primeras tropas de lucha cuerpo a cuerpo a las que tienes acceso y las más baratas de producir. El no tener armadura las hace más rápidas que la mayoría de las tropas y demostrarán ser útiles para empujar las escaleras de los muros y para cavar fosos. También son una de las pocas unidades capaces de utilizar escaleras para subir los muros.
	Piqueros: Sus pesadas picas y la armadura de metal hacen que los piqueros sean lentos en su movimiento pero también los convierten en la unidad defensiva definitiva. Son capaces de recibir un montón de daño y son ideales para bloquear el acceso a ciertas zonas del castillo.
	Maceros: Estos brutos matones son rápidos y causan un montón de daño, lo cual les convierte en tropas de asalto ideales. No tienen una armadura fuerte y, como los lanceros, pueden emplear escaleras para subir los muros del castillo.
	Espadachines: Estos son tus soldados de elite a pie. Su armadura pesada los convierte en la unidad más lenta del juego, pero cuando alcanzan su objetivo, demuestran ser devastadores. Tienen una gran capacidad tanto ofensiva como defensiva.
	Caballeros: El guerrero definitivo, los caballeros son tan rápidos como mortíferos en combate. También son especialmente útiles en los ataques sorpresa, poniéndose en marcha desde el castillo para destruir el equipo de asalto. Cada caballero necesita que se críe un caballo para él en tus establos.



# 

	<b>Tuneladores:</b> Estas unidades especiales pueden cavar cerca de los muros y torretas enemigas, haciendo que éstas se derrumben. Son entrenados (por un coste en oro) en los gremios de tuneladores.
	<b>Escaladores:</b> Si no puedes derribar un muro, entonces estas unidades te permitirán llegar a la cima del mismo. Los escaladores son baratos de producir pero son muy vulnerables así que necesitan ser desplegados con rapidez.
	<b>Ingenieros:</b> Estos son quizás la unidad más versátil y útil del juego. Se necesitan para construir y manejar tus armas de asedio dentro y fuera del castillo. Estas unidades son entrenadas en el gremio de ingenieros.
	<b>Monjes guerreros:</b> Como poco son individuos enigmáticos. Son lentos y voluminosos en sus combates con un palo. Pueden ser entrenados en la catedral.
	<b>Arqueros árabes:</b> Estas unidades son similares a sus contrapartidas europeas y son relativamente baratas de contratar.
	<b>Esclavos:</b> Son las unidades más baratas del juego. Están armados con una antorcha y si atraviesan tus defensas pueden reducir tu castillo a un humeante montón de escombros.
	<b>Honderos:</b> Estas unidades disparan pequeñas rocas contra sus atacantes y causan un gran daño aunque tienen un corto alcance.
	<b>Asesinos:</b> Estas unidades pueden utilizar un gancho para escalar los muros enemigos y son útiles para capturar las torres de entrada enemigas. Ahora los asesinos son invisibles para tus enemigos y sólo se pueden ver cuando han sido descubiertos por las tropas enemigas. El signo '!' aparecerá sobre la cabeza del asesino para indicarte que ha sido visto.

	<b>Jinete arquero:</b> Estos jinetes de rápidos movimientos son una gran espina clavada en el bando europeo. Su habilidad para disparar en movimiento les permite describir círculos alrededor de sus enemigos.
	<b>Espadachín árabe:</b> No están tan bien protegidos como sus homólogos europeos pero son un poco más rápidos.
	<b>Lanzadores de fuego:</b> Arrojan contra el enemigo terribles granadas de fuego griego y son devastadores contra los edificios y las tropas.

## 5.5 Reuniendo tus tropas.

### Seleccionando unidades:

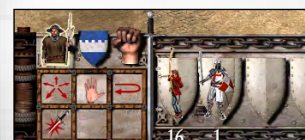


Puedes seleccionar una sola unidad pulsando sobre ella. Para seleccionar un grupo de unidades, pulsa y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y luego arrastra el puntero para crear un recuadro alrededor suyo. Cuando liberes el botón del ratón, todas las unidades que estaban dentro del recuadro estarán ahora seleccionadas.

### Opciones adicionales para seleccionar unidades:

Se puede añadir o quitar unidades de una selección manteniendo pulsada la tecla de mayúsculas y luego pulsando sobre ellas. Se pueden añadir múltiples unidades a una selección manteniendo pulsada la tecla de mayúsculas y arrastrando un recuadro alrededor suyo. Pulsar dos veces sobre una unidad seleccionará a todas las unidades de este tipo visibles en la pantalla.

### Panel del interfaz de combate:



Cuando las unidades sean seleccionadas, verás un panel de interfaz de combate aparecer en la parte inferior de la pantalla con el recuadro de órdenes de las unidades en cuestión a la izquierda y el panel de información de la unidad a la derecha.

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

El panel de información de la unidad te muestra el tipo y la cantidad de unidades seleccionadas actualmente y te permite seleccionar o deseleccionar tipos específicos de unidades. Pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre un tipo de unidad de este panel seleccionará sólo este tipo de unidad mientras que pulsar con el botón derecho del ratón eliminará ese tipo de unidad de la selección actual.

## Agrupando unidades:

Agrupar unidades te permite formar un grupo de unidades a las que puedes dar órdenes al mismo tiempo.

1. Para formar un grupo de unidades, primero realiza una selección.
2. Luego mantén pulsado la tecla de Control y pulsa un número en el teclado para asignárselo al grupo
3. Una vez que se ha asignado un número a un grupo, pulsar ese número en el teclado le seleccionará. Por ejemplo, pulsar el número 2 en el teclado seleccionará al grupo 1. Pulsar el mismo número de nuevo te llevará a la posición actual del grupo en el mapa.

## 5.6 Órdenes de marcha.



Cuando tienes seleccionada una unidad, tu puntero cambiará al cursor de movimiento. El puntero verde quiere decir que te puedes mover hasta un punto específico mientras que la cruz roja con el signo de no entrar rotando quiere decir que la zona es inaccesible.

## Moviendo unidades hasta lo alto de los muros y torres:



Para colocar tropas en lo alto de tus muros y estructuras defensivas, selecciona una unidad y a continuación, cuando aparezca el cursor de fortificar, pulsa con el botón izquierdo del ratón para enviar unidades a ese destino.

Nota: Si aparece la cruz roja es probable que signifique que no hay escaleras que lleven hasta lo alto de tu edificio o muro.

## Patrullando:



También puedes colocar unidades para patrullar entre dos puntos. Mueve la unidad hacia donde quieras que empiece su patrulla, selecciona el botón de patrulla y luego pulsa con el botón izquierdo en donde quieras que acabe la misma. La unidad patrullará adelante y atrás entre las dos posiciones.

fijando patrullas avanzadas:

1. Selecciona una unidad y luego el botón de patrulla.
2. Mientras que mantienes pulsado el botón de mayúsculas, pulsa con el botón izquierdo del ratón para colocar señales de patrulla adicionales (puedes colocar hasta 10)
3. Cuando estés satisfecho con las señales de patrulla, pulsa con el botón derecho del ratón para terminar.
4. Las unidades patrullarán en el orden que hayas colocado las señales.



Nota: Si un grupo de unidades seleccionadas están en marcha, puedes impedir que avancen más pulsando en el botón de parada.

## 5.7 Cambiando la posición de tus unidades.



Los tres botones superiores en el recuadro de órdenes cambian el modo en que tus unidades se comportan en el combate.

**Permanecer en el puesto** - Las unidades fijadas para permanecer en el sitio no se moverán de su posición a menos que se les ordene que actúen de otro modo. Se defenderán cuando sean atacadas y si son una unidad de proyectiles, dispararán cuando las unidades enemigas entren dentro de su alcance.

**Postura defensiva** - Las unidades fijadas en una posición defensiva se moverán hasta una corta distancia de su puesto para atacar a cualquier unidad enemiga que se acerque a su posición. Una vez que no haya más unidades a las que atacar, volverán a su posición original.

**Postura agresiva** - Las unidades fijadas en una postura agresiva harán un largo camino para atacar o perseguir a unidades enemigas. Cuando el enemigo sea derrotado, tus unidades buscarán otro blanco posible antes de volver a su posición original. Las unidades en una postura agresiva, también responderán activamente a los ataques de proyectiles.





## 5.8 Órdenes militares.

### Atacar enemigo:



Para atacar al enemigo, selecciona una unidad y pulsa en el enemigo al que desees atacar cuando veas aparecer el puntero rojo de ataque.

Como adición a tu ataque estándar, algunas unidades tendrán una opción de ataque extra a la que se accede utilizando el botón de ataque especial en la parte inferior izquierda del recuadro de control de la unidad. Este botón cambiará dependiendo de la unidad seleccionada.

Con unidades de alcance, este botón se convertirá en el botón de "atacar zona". Seleccionar este botón te permitirá designar una zona de ataque.



Verás aparecer un círculo de antorchas para mostrarte la zona que atacará la unidad. Este tipo de ataque es muy útil para atacar unidades que están detrás de los muros del castillo.



Cuando se selecciona un ingeniero con una olla de aceite, este botón aparecerá como el botón de derramar aceite.



Después de que el botón de derramar aceite haya sido seleccionado, aparecerá un círculo sobre la cabeza de los ingenieros para indicar la dirección en la que el aceite será derramado. Mover el ratón cambia la dirección. Derrame y pulsar con el botón izquierdo derrama el aceite.

Después de que el aceite haya sido derramado, tu ingeniero regresará corriendo automáticamente a la fundición de aceite para reponer su aceite y luego volverá a su puesto designado.

**Pista:** Ajustar los ingenieros de aceite en agresivo hará que derramen el aceite cuando una unidad entre en su campo de acción. Colócalos en postura defensiva y derramarán el aceite cuando tres unidades estén dentro de su alcance.



Con un tunelador seleccionado, este botón aparecerá como el botón de "cavar aquí". Después de que este botón haya sido seleccionado y se pulse con el botón izquierdo sobre el mapa, el tunelador comenzará su descenso y luego se abrirá paso cavando hasta el siguiente blanco posible.

**Nota:** La sección 7.8 cubre cómo cavar túneles en más detalle.

Además de estos ataques especiales, algunas unidades tendrán órdenes adicionales. Cuando los ingenieros sean seleccionados verás aparecer un botón de construir en el recuadro de control de la unidad. Seleccionar esta opción activará una lista de máquinas de asedio disponibles para ser construidas.

**Nota:** Consulta la sección 7.0 para más información sobre la construcción de la maquinaria de asedio.



Las catapultas y los onagros también tienen disponible un botón para lanzar una vaca en ciertas misiones mientras que tengas suministros de ganado que disparar (indicados por el número del icono).



Las catapultas y los onagros tienen una cantidad limitada de piedra y dejarán de disparar cuando se agoten estas existencias. Asumiendo que tengas suficiente piedra en tu almacén, puedes reabastecerlas pulsando en el icono que aparece arriba. 10 piedras te proporcionarán 20 rocas que disparar.



Para retirar una unidad, selecciónala y luego pulsa el botón de desagrupar en el recuadro de control de la unidad. La unidad se convertirá de nuevo en un campesino y se dirigirá a la hoguera hasta que se le asigne trabajo.

**Nota:** Si la hoguera está inaccesible, los campesinos desaparecerán del mapa.

**Pista:** Asegúrate de que construyes viviendas extra poco después de disolver tropas, para impedir que tu popularidad se vea afectada el hacinamiento.

### Atacando con tu señor:

El Señor puede ser utilizado para atacar a unidades enemigas, pero en el juego individual no se le puede ordenar que se dirija a ninguna parte sino de vuelta al torreón. Si hay unidades enemigas en el mapa, el señor volverá a la seguridad del torreón, a menos que le des la orden de atacar. En una partida multijugador o una escaramuza tendrás control total sobre el señor.

La fuerza del Señor: Los distintos Señores creados por el ordenador tienen diferentes puntos fuertes. Esto se indica por los puntos que aparecerán coloreados sobre las cabezas de los Señores. Los puntos azules hacen referencia a los oponentes fuertes y los puntos amarillos se refieren a los oponentes más débiles. Pueden tener hasta cinco puntos sobre sus cabezas. El Señor del jugador tiene una fuerza normal por lo que no se mostrará ningún punto.

## 5.9 Marcadores en el mapa.

Se pueden señalar zonas del mapa manteniendo pulsadas las teclas Control y Alt Y luego pulsando un número. Para volver rápidamente a esta posición más tarde, mantén pulsada la tecla Alt y pulsa el número. Por ejemplo, para marcar la zona de tu cantera, desplázate hasta tu cantera. Ahora, mientras que mantienes pulsadas las teclas Ctrl y Alt, pulsa el número 1 en tu teclado. Para volver rápidamente a la zona de la cantera, mantén pulsada la tecla Alt y pulsa el número uno en tu teclado. Las teclas de método abreviado adicionales para el mapa son las siguientes:

	- Torreón
	- Granero
	- Mercado
	- Cuarteles
	- Señales

## 6.0 Defender a tu gente.

Esta sección te mostrará los diferentes modos en que puedes defender lo que has construido.

### 6.1 La torre de entrada.



Ésta debería ser una de tus primeras consideraciones cuando coloques tus defensas porque una vez que tus muros estén construidos, tus trabajadores necesitarán una torre de entrada para entrar y salir del castillo. Para construir una, selecciona primero la categoría de edificios de castillo y luego pulsa en el botón de la torre de entrada. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la torre de entrada de tu elección y luego selecciona la orientación adecuada antes de colocarla.

**Pista:** ¡Asegúrate siempre de que tienes tropas defendiendo tu torre de entrada! Si las unidades enemigas consiguen llegar a lo alto de la misma, la capturarán y podrían abrirla a su antojo.

### 6.2 Construcción muros.



Los muros se seleccionan en la categoría de edificios de castillo. Cuando selecciones los muros, pulsa y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la pantalla principal, luego arrastra lentamente el ratón. Si tienes suficiente piedra en tu almacén, el muro aparecerá frente a ti. El muro finalmente será colocado cuando se libere el botón.

**Consejo:** Los muros se pueden construir de cualquier grosor, siendo los muros más gruesos los que llevan más tiempo para ser atravesados que los más finos.

Se pueden añadir muros almenados en el frente de tus muros estándar para dar una protección añadida. Los muros bajos son más baratos de construir que los muros almenados, pero son mucho más fáciles de derribar.

**Nota:** Cuando arrastres para crear muros, si alguna pieza del muro no está en una ubicación válida para un edificio, todo el muro se pondrá de color rojo.

### 6.3 Torretas y torres.

Se pueden encontrar en la sección "torres" del panel de edificios de castillo. Son impermeables a las escaleras y a los ataques de asesinos y pueden resistir mucho más daño que los muros. También proporcionan más alcance de disparo a tus unidades de proyectiles y a todas las unidades una ventaja defensiva contra las tropas enemigas.



Las torretas y las atalayas son baratas de construir pero sólo tienen espacio para un número pequeño de unidades militares, no soportan maquinaria de asedio y pueden desplomarse ante los ataques por túneles.



# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME



Las torres son más caras, pero tienen espacio para más unidades militares, pueden utilizarse para montar máquinas de asedio y son inmunes a los ataques por túneles. Las tropas llegan a las torres mediante los muros. Debes construir un muro adyacente a una torre para crear una puerta para que la usen las tropas y luego proporcionar un acceso por escaleras hasta ese muro (Ver más abajo).

## 6.4 Colocando escaleras.



Para proporcionar a las tropas el acceso a lo alto de los muros, debe haber escaleras o una torre de entrada conectadas a ellos. Las escaleras se construyen del mismo modo que los muros, pero se deben pegar a tus muros o al lateral de tu torre de entrada. Para construirlas, selecciona escaleras y luego desplaza el puntero de tu ratón junto a una sección del muro. Ahora pulsa y mantén pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la pantalla principal y luego arrastra lentamente el ratón. Verás aparecer un tramo de escaleras. Cuando estés satisfecho con el emplazamiento, libera el botón izquierdo del ratón para construirlas.

**Consejo:** Para conectar los muros altos y los muros bajos, arrastra dos cuadrados de escaleras desde el muro elevado. La parte más baja de las escaleras estará ahora a la misma altura que el muro bajo.

## 6.5 Trampas.

Hay dos tipos de trampas disponibles en CRUSADER



La primera es el pozo asesino, un pozo cubierto con estacas afiladas en el fondo. Los pozos asesinos son visibles e inofensivos para tu gente pero invisibles para el enemigo que encontrará la muerte dentro de ellos.



La segunda trampa es la hoya de brea. Ésta es una zona o trinchera de aceite extraído del pantano que se prende fuego convirtiéndose en un mortífero infierno cuando disparas una flecha ardiendo. Necesitarás tener cerca un arquero con acceso a un brasero para prender la brea. Haz que apunte a la brea y disparará contra ella una flecha ardiendo.

## 6.6 Cavando el foso.



Ésta es un trabajo sucio pero que proporciona una defensa excelente. Para cavar uno, primero necesitas dibujar un plano para saber dónde quieres que se cave el foso. Haz esto seleccionando "cavar" en la categoría de edificios del castillo y luego pulsando con el botón izquierdo en el mapa. Si no estás satisfecho con el plano, selecciona el botón de "no

cavar" y luego pulsa con el botón izquierdo del ratón para corregirlo. Cuando estés satisfecho con el plano, selecciona algunas unidades y luego mueve tu cursor sobre la zona del plano. Cuando el cursor se convierta en una pala, pulsa el botón izquierdo y las unidades se moverán a esa posición y entonces empezarán a cavar el foso. Puedes eliminar tu foso más tarde, utilizando el botón de eliminar. Si quieres rellenar un foso enemigo, selecciona algunas tropas y pulsa sobre el foso.

**Consejo:** Algunas de tus unidades cavarán con más entusiasmo que otras y algunas rehusarán cavar.

Se puede añadir un puente levadizo a tu torre de entrada. Esto permite a tu gente pasar sobre el foso, pero también puede elevarse en tiempos de asedio para retrasar al enemigo.

**Nota:** Los fosos sólo se pueden cavar en terreno llano.

## 6.7 Equipamiento de asedio montado.

Las máquinas de asedio tales como las balistas y los maganeles pueden colocarse en lo alto de las torres para proteger tu castillo. Los ingenieros deben manejar estas armas de asedio después de que sean construidas.



Los maganeles lanzan una metralla de rocas y son devastadores contra la infantería, aunque son bastante imprecisos.

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME



Las balistas son más precisas, disparando un sólo proyectil por vez y son muy efectivas contra máquinas de asedio enemigas.

## 6.8 Aceite hirviendo.



El aceite hirviendo es una defensa increíble contra las unidades asediando. Para equipar a un ingeniero con una olla de aceite hirviendo, debes asignarle al servicio de aceite hirviendo. Primero selecciona un ingeniero y mueve tu cursor sobre la fundición de aceite. Cuando el cursor se convierta en una flecha que apunta hacia abajo, pulsa con el botón izquierdo y el ingeniero será asignado al

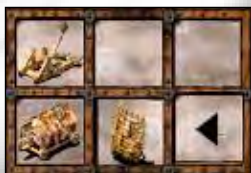
servicio de aceite hirviendo. El primer ingeniero asignado tiene el trabajo de mantener llena de brea la fundición y rellenar las ollas de los demás ingenieros. Ingenieros posteriores asignados a la fundición recibirán ollas de aceite hirviendo, para usarse contra los atacantes!

**Nota:** consulta la sección 5.8 Órdenes de combate para más información sobre cómo hervir aceite.

## 7.0 Guerra de asedio.

¡Este capítulo te ayudará a llegar a dominar el arte de colarte en castillos ajenos!

Para poner en funcionamiento tus máquinas de asedio, necesitas ingenieros para construir las y dirigir las. Con un ingeniero seleccionado, pulsa en el botón de máquinas de asedio para ver una lista de las máquinas disponibles para ser construidas.



Selecciona la máquina de asedio que deseas construir y luego pulsa con el botón izquierdo en el mapa y suponiendo que tengas suficiente oro en tu tesorería, aparecerá una tienda de asedio. Seleccionar la tienda te dará una idea de cuánto llevará la construcción de la máquina.


**Pista:** Las tiendas de asedio son fáciles de demoler con armas cuerpo a cuerpo y los ingenieros en su interior son vulnerables hasta que el equipo esté terminado. Asegúrate de que les proteges bien.

Todas las máquinas de asedio necesitan ser manipuladas por hombres. Para hacer esto, selecciona un grupo de ingenieros y luego mueve tu cursor sobre la máquina de asedio que quieras dirigir. Cuando el cursor se convierta en una flecha que apunta hacia abajo, pulsa con el botón izquierdo y los ingenieros se moverán hasta el equipo y lo controlarán. Dependiendo del tipo de maquinaria de asedio, necesitarás una cantidad de ingenieros diferente para dirigirlo antes de que llegue a estar operativo.

## 7.1 Capturar la torre de entrada.


Desplazar unidades hasta lo alto de una torre de entrada enemiga significará su captura. El método principal de lograr esto es utilizando una escalera, asesinos o torres de asedio. Cuando tengas una unidad en lo alto de una torre de entrada, se izará una bandera para indicar que ha sido capturada y que se abrirá la puerta.

## 7.2 Escudos portátiles.

 Son buenos para proteger a tu infantería de las andanadas de flechas y proyectiles, pero son muy débiles contra los ataques de infantería. Cada escudo requiere 1 ingeniero de asedio para dirigirlo antes de que esté operativo.

**Pista:** Prueba a mover un grupo de estos escudos dentro del alcance del fuego enemigo y luego retira a los ingenieros. ¡Tus ingenieros ahora podrán utilizarse para construir más equipos de asedio y los escudos aún ofrecerán protección!

## 7.3 Arietes.

 Los arietes son lentos pero pueden recibir un montón de daño y ser un arma superior para derribar las torres de entrada. También son efectivos contra los muros y las torres del castillo cuando consiguen llegar a ellas. Cada ariete requiere 4 ingenieros de asedio para ser dirigidos antes de que estén operativos.



# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

## 7.4 Torres de asedio.



Cuando están en posición, estas construcciones móviles gigantescas proporcionarán a todas tus tropas un rápido acceso a la cima de los muros enemigos. Para utilizar una torre de asedio, selecciónala y después selecciona un muro enemigo. Una vez que esté lo suficientemente cerca, la torre atracará y caerá una pasarela sobre el muro enemigo. Una vez que la pasarela esté encajada, las unidades podrán trepar por la torre de asedio hasta el muro enemigo. Cada torre de asedio requiere 4 ingenieros de asedio para dirigirlas antes de que lleguen a estar operativas.

## 7.5 Catapultas.



Estas máquinas de asedio te permiten demoler a distancia las estructuras enemigas. Las catapultas son móviles, tienen un alcance medio y no producen grandes daños. Disparan con una trayectoria baja así que son buenas en ataques de precisión para eliminar estructuras enemigas. Las catapultas también pueden disparar ganado contaminado dentro de un castillo enemigo para extender una peste. Para hacer esto, selecciona el botón de disparar vaca en el menú de catapultas y luego selecciona un blanco. Cada catapultas requiere dos ingenieros para dirigirla antes de estar operativa.

## 7.6 Onagros.



Los onagros son impresionantes máquinas de asedio para derribar estructuras de castillo. Los onagros son enormes máquinas y una vez construidas permanecen en una posición fija. Carecen de la precisión de las catapultas, pero tienen un alcance muy largo y causan una gran cantidad de daño cuando alcanzan estructuras enemigas. Los onagros disparan con un arco elevado, de modo que son ideales para disparar por encima de los muros del castillo. Al igual que con las catapultas, puedes disparar ganado contaminado dentro del castillo enemigo para propagar enfermedades. Cada onagro requiere 3 ingenieros de asedio para dirigirlo antes de estar operativo.

## 7.7 Balistas de fuego.



La balista árabe de fuego es similar en diseño a la balista fija europea, pero es móvil. Son excepcionalmente precisas y soberbias contra las unidades enemigas, eliminando a muchos de ellos con un sólo disparo. Las jabalinas flamígeras que disparan también pueden ser devastadoras contra los edificios enemigos, pero no causan daño a las estructuras defensivas.

## 7.8 Cavar túneles.



Otro modo de doblegar a tus enemigos es cavar túneles. Los tuneladores cavarán bajo las estructuras defensivas y luego desplomarán sus túneles demoliendo los cimientos que hay encima. Para hacer esto, selecciona un tunelador y luego pulsa en el botón de cavar. Necesitas escoger un área cerca del castillo ya que hay una distancia máxima para que el túnel pueda extenderse antes de que se desplome sobre sí mismo. Una vez bajo tierra, el tunelador se abrirá paso hacia el muro, torreta o torre de entrada más próximos y prenderá fuego a los puntales que sostienen el túnel, haciendo que se desplome. Esto dañará o destruirá la estructura que hay sobre el túnel. Es imposible para los tuneladores cavar bajo fosos o torres, aunque pueden atacar a las pequeñas torretas y atalayas.

## 7.9 Rellenando fosos.










Se puede ordenar a las unidades militares que rellenen los fosos enemigos. Para hacer esto selecciona un grupo de unidades y luego pulsa en el foso cuando veas aparecer el puntero con forma de pala. Se dirigirán al foso y comenzarán a rellenarlo.





## 8.0 Información adicional.

Este capítulo te proporciona información adicional. lo que puede resultarte útil en tu conquista.









### 8.1 Personajes no militares:

	<b>Señor:</b> Su Señoría es el personaje más importante del juego. Es un luchador absolutamente mortífero además de ser el amo de los edificios. Si cae en combate perderás la partida.
	<b>Dama:</b> Aunque lleva el bien del castillo en el corazón, puede dar la impresión de ser un poco mandona. Solía vivir en una lujosa mansión con su padre y ahora se queja de las miserables condiciones a las que se ve forzada a vivir.
	<b>Bufón:</b> El bufón corretea por tu castillo, burlándose de la gente mientras hace juegos acrobáticos, de modo que tiene poca esperanza de vida.
	<b>Leñadores:</b> Talan árboles, son muy vanidosos y disfrutan mostrando sus abultados músculos a los caminantes.
	<b>Cazadores:</b> Los cazadores matarán ciervos para conseguir alimento, llevando la carne a tu granero. Son tipos rudos y preparados que tienen un gran aprecio a la buena cerveza.
	<b>Granjeros:</b> Estos humildes ciudadanos atienden tus diferentes cultivos, que crecen en las granjas alrededor del oasis. Disfrutan gruñendo sobre su pobre trato y tienen una amarga antipatía por la gente de ciudad.
	<b>Campesinos:</b> Pasan sus días sentados alrededor del fuego y esperando que se les de trabajo.

	<b>Niños:</b> Estos pequeños diablillos corretean por ahí todo el día haciendo travesuras. Ocasionalmente les verás jugar a juegos clásicos tales como el escondite y a palmitas con palmitas.
	<b>Madres y bebés:</b> Aparecen cuando se coloca una choza. La madre es responsable de mantener contento al bebé y de mantener la casa limpia y ordenada mientras que el bebé llora y ensucia todo. Corren hacia sus chozas cuando los enemigos aparecen en el castillo.
	<b>Canteros:</b> Trabajan en la cantera cortando y tallando la piedra. Algunos dicen que tiene su propia y misteriosa sociedad en la que los masones se complacen en un ritual sagrado conocido como "enrollar la pamera del pantalón".
	<b>Mineros:</b> Trabajan largas horas bajo tierra, fundiendo y entregando el hierro. Los mineros son individuos insensibles con una actitud triste respecto a la vida y puede resultar difícil atravesar su endurecido exterior.
	<b>Poceros de brea:</b> Esta gente extrae el aceite de los pantanos circundantes. Desgraciadamente, trabajar en este entorno tiene un efecto adverso en su sentido del olfato, así que los extractores de aceite tienen un problema de higiene incluso más agudo que tu ciudadano medieval medio.
	<b>Chicos del molino:</b> Estos jovencitos llevan a toda prisa el trigo a tu molino, moliéndolo con rapidez y luego entregando rápidamente la harina. Los chicos del molino parecen tener una fuente inagotable de energía.
	<b>Panadero:</b> Cocina el pan para ayudarte a alimentar a tu gente. El panadero da la impresión de ser un hombre feliz y sensible. También es el centro de gran parte de los cotilleos de la aldea.
	<b>Cervecera:</b> Prepara la cerveza para tus posadas. La cervecera tiene un problema en centrarse y en caminar recto. La cervecera prueba con regularidad lo que elabora y se mete en líos al gritar insultos difamatorios a los extraños por la calle.

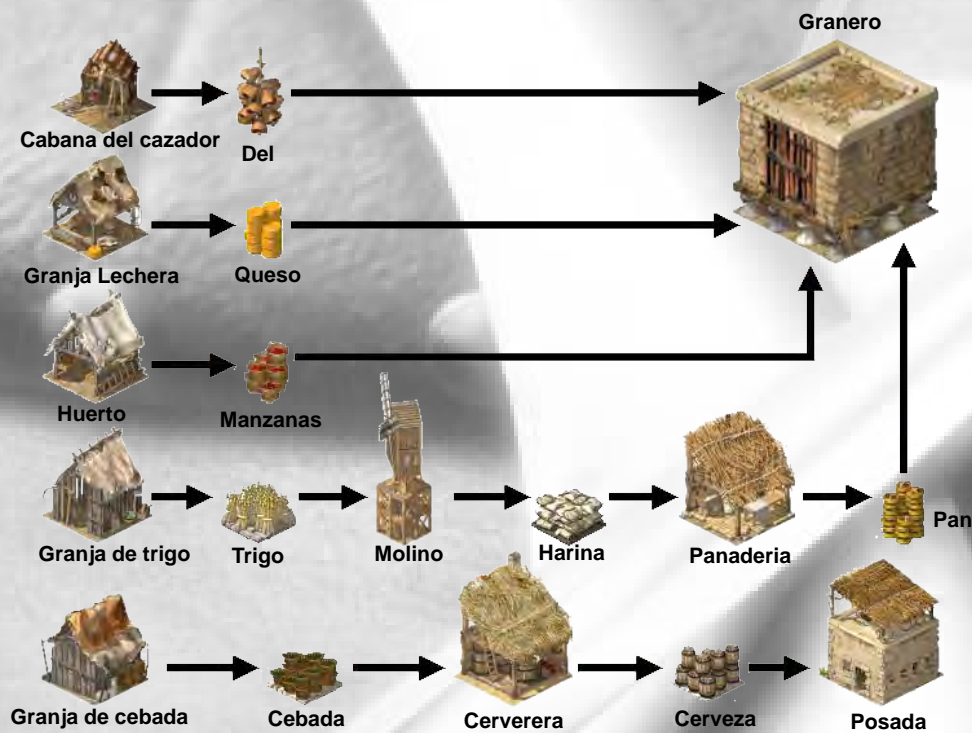


# 

	Posadero: Distribuye la cerveza entre tus trabajadores. El posadero es un caballero alegre y rubicundo que tiene su pulgar en el pulso de la nación y conoce todo sobre las últimas modas.
	Borracho: Estos tambaleantes individuos aparecerán cuando tus posadas estén en funcionamiento. Les verás tambalearse por ahí caminando en zigzag sólo deteniéndose para beber algo más de cerveza.
	Fabricante de arcos: Fabrica arcos y ballestas para tus tropas. El fabricante de arcos invita con regularidad a la gente a beber té de modo que pueda hablarles de su pierna mala.
	Armero: Fabrica armaduras de metal para tus soldados. El herrero es un militar veterano y una figura muy respetada en el castillo, siempre con un nuevo cuento preparado para contárselo a los niños.
	Herrero: Forja tus espadas y mazas. El herrero es normalmente un caballero callado y reservado. Desgraciadamente tiene pocas luces y cierta tendencia a estallar en ataques de rabia sin previa aviso.
	Fabricante de picas: Prepara lanzas y picas para tus tropas. El fabricante de picas pasa sus días contemplando el sentido de la vida tras una piedra de afilar y da la impresión de ser contenido e introvertido pero es en realidad el personaje más sabio del juego.
	Curtidora: Es una mujer de mucha voluntad y no tiene problemas en despachar a tus vacas y coserlas hasta convertirlas en bonitos artículos de cuero para que los lleven tus soldados. La curtidora tiene una conducta brusca acompañada de una personalidad excepcionalmente dominante.
	Sacerdotes: Extienden la alegría realizando bendiciones y bodas. Debido a su estricta orden, a los sacerdotes medievales no se les permite tener sentido del humor.

	Curandero: Despeja cualquier sombra de enfermedad que flote alrededor de tu castillo. El curandero emplea la mayor parte del tiempo en caminar por los bosques para reunir sus hierbas y algunas veces desaparece durante días.
	Comerciante: Llegará cuando se construya un mercado. El comerciante es un tipo que habla rápido y que se comporta con confianza. Siempre está dispuesto a negociar el precio más justo y el mejor trato posible para sí mismo.
	Malabarista: Llega a tu castillo con la feria ambulante para entretener a tu gente. El malabarista es un personaje frívolo al que le es imposible estar sentado durante dos minutos y que tiene pánico al compromiso.
	Traga fuego: El traga-fuego también es parte de la feria ambulante y realmente sabe como captar la atención del público con su colección de ingeniosos trucos. Ya no tiene pelo en el cuerpo debido a un desafortunado incidente con un brasero.

## 8.2 Diagrama de Alimentos



















## 8.3 Diagrama de Armamento





















## 8.4 Tabla de edificios.

	EDIFICIO	CATEGORIA	COSTE DE RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN		EDIFICIO	CATEGORIA	COSTE DE RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	Casa solariega	Castillo	Gratis	Ninguno	Seleccionar este edificio te permitirá cambiar tu tasa de impuestos. La casa solariega te proporciona vivienda para 8 campesinos. Debes colocar un castillo antes de que ningún otro edificio esté disponible.		Torreta defensiva	Castillo	15 de piedra	Ninguno	Pueden recibir más golpes que los torreones piramidales.
	fortaleza	Castillo	Gratis	Ninguno	El siguiente paso en categoría a la casa solariega. La fortaleza te proporciona hogar suficiente para 10 campesinos.		Torre cuadrada	Castillo	35 de piedra	Ninguno	Añaden defensa y son lo suficientemente grandes como para soportar máquinas de asedio.
	Ciudadela	Castillo	Gratis	Ninguno	Este es el Castillo más grande. Proporcionándote suficiente albergue para 12 campesinos.		Torre redonda	Castillo	40 de piedra	Ninguno	Son más resistentes que las torres cuadradas debido a su forma y también pueden contener máquinas de asedio.
	Pequeña torre de entrada	Castillo	10 de piedra	Ninguno	Esta es la torre de entrada más barata. Permite a tu gente entrar y salir del castillo y mantiene fuera al enemigo. Asegúrate de que está bien defendida o las unidades enemigas podrían capturarla.		Armería	Castillo	5 de piedra	Ninguno	Las armas y las armaduras producidas por tus talleres se almacenan aquí.
	Gran torre de entrada de piedra	Castillo	20 de piedra	Ninguno	Esta torre de entrada es la más cara pero soportará muchos golpes.		Cuarteles	Castillo	15 de piedra	Ninguno	Se pueden entrenar las tropas en este edificio mientras que tengas campesinos, armas en tu armería y oro.
	Puente levadizo	Castillo	10 de piedra	Ninguno	Se pueden añadir frente a tus torres de entrada para ralentizar al enemigo.		Puesto de Mercenarios	Castillo	10 de piedra	Ninguno	Aquí se pueden contratar tropas árabes por oro.
	Atalaya	Castillo	10 de piedra	Ninguno	Esta es la torre más alta y las unidades de proyectiles atacantes necesitarán estar muy cerca de ella para poder ser efectivas.		Gremio de ingenieros	Castillo	10 de madera 100 de oro	Ninguno	Este edificio te permite reclutar escaladores e ingenieros.
	Torreón	Castillo	10 de piedra	Ninguno	Estos se sumarán a la fuerza defensiva de tu castillo.		Pozo asesino	Castillo	6 de piedra	Ninguno	Se añaden a la defensa de tu castillo y no pueden ser vistos por el enemigo. Los pozos asesinos matarán en el acto a la mayoría de las unidades enemigas.

# 

	EDIFICIO	CATEGORIA	COSTE DE RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	fundición de aceite	Castillo	10 de hierro 100 de oro	1 engineer.	Crea fundiciones de aceite hirviendo para que tus ingenieros las derramen sobre el enemigo. El primer ingeniero que desplaces hasta aquí dirigirá la fundición y luego cualquier ingeniero adicional recogerá ollas de aceite.
	Hoya de brea	Castillo	2 hoyas cada 5 recuadros	Ninguno	Son zanjas rellenas de brea inflamable. Un arquero de pie junto a un brasero podrá prenderles fuego.
	Perros de guerra	Castillo	10 de madera 100 de oro	Ninguno	Cuando se abren, los perros de la guerra son liberados y atacan a la unidad o trabajador más cercanos.
	Tienda de asedio	Castillo	Ninguno	1 o más ingenieros	Aparecen después de que ordenes a tus ingenieros que construyan armas de asedio. Asegúrate de que están protegidas, ya que las unidades enemigas las destruirán con facilidad.
	Establo	Castillo	20 de madera 400 de oro	Ninguno	Cada una de estas producirá cuatro caballos que puedes utilizar para crear caballeros.
	Gremio de tuneladores	Castillo	10 de madera 100 de oro	Ninguno	Esta estructura te permite reclutar tuneladores.
	Huerto de manzanas	Granja	5 de madera	1	Aquí se cultivan las manzanas que se envían al granero.
	Granja Lechera	Granja	110 de madera	1	Aquí se produce el queso que se envía a tu granero. Las granjas lecheras también se necesitan para producir corazas de cuero. También se pueden disparar vacas contra el enemigo para propagar enfermedades.

	EDIFICIO	CATEGORIA	COSTE DE RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	Granja de cebada	Granja	15 de madera	1	Aquí se cultiva la cebada. Se utiliza para fabricar cerveza, la cual te dará una gran bonificación a la popularidad.
	Puesto de cazador	Granja	5 de madera	1	Aquí se prepara la carne antes de que se envíe al granero.
	Granja de trigo	Granja	15 de madera	1	Aquí crece el trigo, que será triturado y convertido en harina en el molino.
	Panadería	Procesado de alimentos	10 de madera	1	Este edificio convierte tu harina en pan.
	Cervecería	Procesado de alimentos	10 de madera	1	Aquí se elabora la cerveza utilizando la cebada de tus granjas de cebada. La cerveza podrá distribuirse mediante tus posadas para obtener un gran empuje a la popularidad.
	Granero	Procesado de alimentos	5 de madera	1	Aquí es donde se almacena la comida. Pulsar en este edificio te permite cambiar la configuración de tus raciones y el consumo de alimentos. Se deben añadir graneros adicionales para aumentar su capacidad.
	Posada	Procesado de alimentos	20 de madera 100 de oro		La cerveza se distribuye a través de ellas para dar un gran empuje a tu popularidad.
	Molino	Procesado de alimentos	20 de madera		Aquí es donde tu trigo es molido en harina lista para ser homeada en la panadería.



# 

	EDIFICIO	CATEGORÍA	RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	Mina de hierro	Industria	20 de madera	2	Este edificio extrae el hierro del suelo. El hierro se emplea para forjar mazas, espadas y armaduras de metal. El hierro también se necesita para construir una fundición de aceite.
	Mercado	Industria	5 de madera	Ninguno	Pulsar en este edificio te permitirá comprar y vender materias primas.
	Yunta de bueyes	Industria	5 de madera	1	Se necesitan bueyes para arrastrar la piedra desde las canteras hasta tu almacén.
	Pozo de brea	Industria	20 de madera	1	Se pueden colocar en los pantanos y extraen aceite inflamable. La brea puede utilizarse después para defender tu castillo.
	Cantera	Industria	20 de madera	3	Las canteras extraen piedra de la tierra. Una vez que tus bueyes hayan llevado la piedra a tu almacén, puedes utilizarla para construir tus muros y torres.
	Almacén	Industria	Ninguno	Ninguno	Aquí es donde se almacenan todos tus recursos.
	Cabaña de leñador	Industria	3 de madera	1	Producen la madera que se necesita para la construcción de la mayoría de los edificios. Sin madera, tu castillo no podrá expandirse.
	Botica	Town	20 de madera 150 de oro	1	Este edificio reduce el daño causado por las enfermedades. Cuantas más tergas, menos daño recibirán tus tropas a causa de enfermedades. Además, cada botica te proporcionará un curandero que se aproximará hacia las nubes de enfermedad y las dispersará.

	EDIFICIO	CATEGORÍA	RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	Chozas	Ciudad	6 de madera	Ninguno	Cada choza que coloques promocionará adicionalmente vivienda para ocho.
	Capilla	Ciudad	250 de oro	Ninguno	Cuanto más coloques, mejor será la bonificación de popularidad que recibas gracias a la religión.
	Iglesia	Ciudad	500 de oro	Ninguno	Funcionan de mismo modo que las capillas pero te proporcionan un +1 adicional a tu popularidad.
	Catedral	Ciudad	1000 de oro	Ninguno	Este edificio religioso te proporciona una bonificación adicional de +2 a la popularidad sumada a las bonificaciones normales. Los monjes guerreros pueden entrenarse en la catedral.
	Porzol	Ciudad	30 de oro	1	Esta estructura te ayuda a extinguir incendios.
	Olla de agua	Ciudad	60 de oro	3	Esta estructura funciona del mismo modo que el pozo pero está a cargo de tres muchachos así que es más eficiente.
	Elementos de recreo	Ciudad	De 20 a 30 de oro	Ninguno	Estas construcciones vienen en muchas formas y tamaños. El lado positivo de estas construcciones es que aumentan tu popularidad y mejoran la moral de la tropa. El lado negativo es que la eficacia laboral disminuye. Los elementos de recreo más voluminosos cuestan menos que los pequeños.
	Elementos disuasorios	Ciudad	De 40 a 50 de oro	Ninguno	Hay muchos tipos de estructuras nocivas para colocar alrededor de tu castillo. El lado positivo de estas construcciones es que aumentan la eficacia de tus trabajadores. El lado negativo es que reducen la popularidad y la moral. Los elementos disuasorios grandes cuestan menos que los pequeños.



	EDIFICIO	CATEGORÍA	COSTE DE RECURSOS	TRABAJADORES REQUERIDOS	DESCRIPCIÓN
	Armero	Armas	20 de madera 100 de oro	1	El armero convierte el hierro en armaduras de metal.
	Herrero	Armas	20 de madera 200 de oro	1	El herrero crea mazas y espadas con el hierro de tu almacén.
	Fabricante de arcos	Armas	20 de madera 100 de oro	1	Aquí se fabrican los arcos y las ballestas con la madera de tu almacén.
	Fabricante de lanzas	Armas	10 de madera 100 de oro	1	Aquí se fabrican lanzas y picas con la madera de tu almacén.
	Curidora	Armas	10 de madera 100 de oro	1	La curtidora convierte la piel de las vacas en corazas de cuero.
	Señal	Miscellaneous	Ninguno	Ninguno	Esta señal indica desde donde aparece el enemigo.
	Entrada al túnel	Miscellaneous	Ninguno	Ninguno	Aparecen cuando ordenas cavar a un tunelador.

## 8.5 Tabla de unidades europeas

	Unidad	Nivel de Ataque	Nivel Defensivo	Velocidad	Arma	Armadura	¿Puede subir escaleras la unidad?	¿Puede cavar fosos la unidad?
	Arquero	Bajo	Bajo	Rápido	Arco	Ninguna	Sí	Sí
	Ballestero	Bajo	Medio	Lento	Ballesta	Cuero	No	No
	Lancero	Medio	Muy bajo	Normal	Lanza	Ninguna	Sí	Sí
	Piquero	Medio	Alto	Lento	Pica	Metal	No	Sí
	Macero	Alto	Medio	Normal	Maza	Cuero	Sí	Sí
	Espadachín	Muy Alto	Muy Alto	Extremadamente lento	Espada	Metal	No	No
	Caballero	Muy Alto	Alto	Muy Rápido	Espada	Metal y caballo	No	No
	Tunelador	Medio	Muy bajo	Rápido	Pico	Ninguna	No	No
	Escalador	Ninguno	Muy bajo	Rápido	Ninguna	Ninguna	No	No
	Ingeniero	Ninguno	Muy bajo	Normal	Ninguna	Ninguna	No	Sí
	Monje guerrero	Medio	Medio	Lento	Bastón	Ninguna	No	No





## 8.6 Tabla de unidades árabes


	Unidad	Nivel de Ataque	Nivel Defensivo	Velocidad	Arma	Armadura	¿Puede subir escaleras la unidad?	¿Puede cavar fosos la unidad?
	Arquero árabe	Bajo	Bajo	Rápido	Arco	Ninguna	No	No
	Esclavo	Extremadamente bajo	Extremadamente bajo	Rápido	Antorcha	Ninguna	No	Sí
	Hondero	Bajo	Muy bajo	Rápido	Hondo	Ninguna	No	No
	Asesino	Medio	Normal	Normal	Cimitarra	Ninguna	No	No
	Jinete Arquero	Bajo	Normal	Muy Rápido	Arco	Ninguna	No	No
	Espadachín árabe	Alto	Alto	Muy lento	Cimitarra	Metal de metal	No	No
	Lanzador de fuego	Alto	Bajo	Muy lento	Fuego griego	Ninguna	No	No




### Configurando tu identidad


Puedes elegir el tipo de Señor con el que deseas jugar. Puedes elegir entre Señor Cruzado o Señor Árabe. Esto no afectará a las unidades que puedes construir aunque el tipo de Señor afectará a tus tropas iniciales.





También puedes elegir del retrato que desees que aparezca cuando te desplaces con el ratón por las secciones de tu castillo (esta imagen también se aparecerá a otros jugadores en las partidas completas del modo multijugador). Podrás crear tu propio retrato, cargando el archivo faces.bmp (ubicado en la carpeta raíz del juego) a un programa de diseño. Como puedes observar, hemos dejado dos ranuras libres para tu propio retrato. El tamaño de este retrato deberá ser de 64 x 64 pixels.


## 8.7 Teclas de método abreviado.


 = Pausa



 +  a  = Asignar grupo a unidades  
Pulsa CTRL + ALT + una tecla de 0 a 9 para crear una marca en el mapa del lugar en el que te encuentras. Pulsa ALT y la tecla del número que hayas asignado para volver a ese lugar.





 + Pulsar botón izquierdo del ratón = Puntos de ruta múltiples


 +  +  a  = Señalizar Lugares

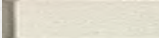
 + Centrar sobre edificio clave = Muestra el panel del edificio en cualquier momento,

 Centrar sobre edificio clave, devuelve al edificio y después al lugar anterior pulsando una de la teclas asignadas a edificios, tales como: A (Armería), B (Cuarteles), M (Mercado), N (Puesto de mercenarios), G (Granero), 1 (Puesto de ingenieros), T (Gremio de tuneladores), a continuación puedes pulsar MAYÚSC y la tecla anteriormente pulsada para volver al lugar anterior.

Mientras que estás en los cuarteles o en el puesto mercenario puedes pulsar del  al  para fijar un punto de ruta al que se dirigirán tus tropas. Puedes crear puntos de reunión para cada tipo de tropa en los cuarteles y puestos de mercenarios. Abre los cuarteles (B), a continuación pulsa una tecla de 1 a 7 para colocar una bandera. La tropa que creaste en el edificio caminará hacia la bandera. Puedes establecer puntos de reunión para otros tipos de edificios tales como puestos de ingenieros, gremio de tuneladores y las catedrales.

    = Desplazarte por el mapa

 = Panel de administración del castillo

 = Aplanar el paisaje

 = Zoom



= Rotar la pantalla en el sentido contrario a las agujas del reloj / en sentido de las agujas del reloj

(En el teclado numérico) = Aumentar / disminuir la velocidad del juego

+ = Capturas de pantalla

+ + = Múltiples capturas de pantalla

= Tumbiar el paisaje

= Circular por las señales

(o desplazando hacia arriba la rueda del ratón) = Centra la vista sobre el torreón

= Centrar sobre el granero

= Centrar sobre el cuartel

= Centrar sobre el mercado

= Centrar en el puesto de mercenarios

= Puesto de ingenieros

= Gremio de tuneladores

+ = Circular por los Señores

= Ir al señor = Permanecer en el terreno

= Defensivo

= Agresivo

= Saltarse las instrucciones

pulsar dos veces sobre una unidad: Selecciona todas las unidades de ese tipo  
Rueda del ratón hacia abajo: Circula por las señales

## 8.8 Controles multijugador.

= Chat

a = Burlas

## 8.9 Controles del editor de mapas.

+ = Detener la partida

+ = Matar a todos los animales

+ o Fija los niveles iniciales (dentro de la sección de editar escenario)

+ = Regenerar al Señor

+ = Mostrar conexión y vínculos

+ = Cambiar el tipo de mapa (dentro de la pantalla principal)





## 9.0 Crusader Extreme

La edición Stronghold Crusader Extreme añade nuevas características a la partida Crusader estándar, con el fin de asegurar una experiencia de juego más intensa. Las principales son: la nueva barra de ayuda táctica, los puestos de avanzada y el aumento considerable del número de tropas en juego.

Para jugar a Stronghold Crusader Extreme selecciona Stronghold Crusader Extreme en el menú Inicio o en el Explorador de juegos.

### Menú principal:

#### La Campaña Extreme.

Se trata de 20 misiones encadenadas que van aumentando progresivamente en dificultad.

#### Multijugador Extreme.

El modo Extreme es sólo multijugador, y ofrece todos los mecanismos Extreme nuevos.

#### Mapa Extreme – Editor

Un editor de mapas: te permitirá crear tus propios mapas Extreme para jugar en multijugador

### Nuevas características Extreme :

#### Puestos de avanzada

Pueden ser tanto occidentales como arábigos. Los puestos de avanzada producen gran cantidad de tropas para ti o para tus enemigos. La cantidad de tropas producidas por un puesto de avanzada aumenta lentamente con el tiempo. Los creadores de mapas pueden establecer el tipo y la cantidad de tropas directamente en el editor.

#### Más tropas

Stronghold Crusader Extreme tiene un mayor límite de tropas/trabajadores que Crusader, permite tener a 10.000 tropas en el mapa a la vez.

#### Nuevos enemigos

Stronghold Crusader Extreme incluye además ocho personajes IA adicionales, que sólo se encontraban anteriormente en

### Barra de ayuda táctica

La barra de ayuda táctica (AT) se llena con el tiempo y le proporciona Al jugador una gama de beneficios tácticos cada vez más valiosos; el Jugador tendrá que hacer buen uso de ellos para sobrevivir en el ambiente extremo. A medida que la AT se llena, los iconos de poder de la AT se iluminan cuando los poderes se activan. Haz clic izquierdo en el icono, y luego (en la mayor parte de los casos) haz clic izquierdo en el objetivo del mapa para ese poder. La cantidad correspondiente de puntos TA desaparecerán de la barra de TA. De este modo, los poderes de bajo nivel pueden usarse varias veces a partir de una barra llena.

**Las habilidades de Ayuda táctica disponibles son** (en orden ascendente) :

#### Ataque de descarga de flechas

Haz clic izquierdo en una zona en cualquier parte del mapa para lanzar Una descarga de flechas. Es buena para destruir de forma instantánea Grandes grupos de adversarios más débiles.

#### Curación

Haz clic izquierdo sobre un grupo de tus tropas en cualquier parte del mapa para restablecer o curar por completo las unidades dañadas

#### Spearmen

Haz clic en una zona cercana a tu torreón para desplegar estos refuerzos

#### Engineers

Haz clic en una zona cercana a tu torreón para desplegar estos refuerzos.

#### Maceros

Haz clic en una zona cercana a tu torre del homenaje para desplegar estos refuerzos.

#### Descubrir oro

Este poder te proporcionará una cantidad de oro al azar. Es perfecta para sacarte de situaciones escabrosas económicamente.

#### Caballeros

Haz clic en una zona cercana a tu torreón para desplegar estos refuerzos

#### Ataque de descarga de rocas

Haz clic izquierdo en una zona de cualquier parte del mapa para lanzar una devastadora descarga de rocas. Es una buena opción para devastar grupos de tropas, ¡así como para echar el castillo enemigo por tierra!



## Ficha técnica

### FireFly Studios

Diseño del Juego

Diseño Adicional

Programación del Juego

Productor Ejecutivo

Productor

Director de Arte

Artistas

Arte adicional

Programación de Modos  
Multijugador

Diseño del Sonido y  
Música Original  
compuesta por

Manual and Story Writer

Electronic Manuals

Website

Simon Bradbury.

Eric Ouellette.

Simon Bradbury, Andrew Prime,  
Andrew McNab.

Eric Ouellette.

Paul Harris.

Michael Best.

Jorge Cameo, Robert Thornley,  
Darren White.

Darrin Horbal.  
Jason Juta.

Andy Prime.

Robert L. Euvino.

Casimir C. Windsor.

Darren Thompson.  
Niall Benzie.

David Robertson, Niall Benzie.

Darren Thompson.

Niall Benzie.  
David Robertson.  
Phil Busuttill.  
Casimir C. Windsor.  
Stephen Pomphrey.

### Músicos

Bill Vanaver - Oud, Laud,  
Lira, Kemenche, Dumbek,  
Bouzouki, Tambura

Steve Gorn - Flute Bansuri,  
Clarinete, Sona, Mizmar

Lydia Pidlusky - Vocals

Patricia Bresnahan - Vocals

Nadege Foofat - Violin, Viola

Thomas Workman - Overtone  
Flute, Percussion

Adam Chapman - ingeniero

Helen Pix - Jefe Senior del

Robert L. Euvino  
Luis Soto  
Christopher Kent  
Jay Simons  
Basel Abbas  
Issam Ikimawi  
Ray Greenoaken  
Jerry Kersey  
Anthony Mulligan  
John Tearney

Phil Busutti  
Eric Ouellette  
Darren Thompson  
Casimir C. Windsor

### Actores de doblaje y Producción

### Senior de Audio

### Proyecto

### Creadores de Escenarios

### Probadores

### Gracias especiales a

Alex Klotz, David Thurston, Denise Steele  
Gill Bilski, Francis Cermak, Gaál Viktor  
Hans Egon Hansen, JanJaap van den Hurk,  
Joel Pridgeon, Jon Breckon  
Jonathan Herman, Meredith Meadows  
Robert Philips, Robert Taylor, Rocklyn Lien  
Thomas Kamenick, Tom Mescher, Trevor Cape  
Trevor Winney, Vernon Suddaby

David Lester, Megan Ouellette









