

Los celtas representan montan una adecuada civilización defensiva combinando fuerte arsenal de asedio y buenas ventajas productivas. A pesar de que no es una civilización flexible y avanzada como los bizantinos, los Celtas no son tan unidireccionales y rígidos como los Godos. Los principiantes no encontrarán a los Celtas tan fáciles de jugar como otras civilizaciones porque sus ventajas no son fácilmente accesibles.

### **Bonificaciones Culturales**

- Los leñadores trabajan un 25% más rápido.
- Las Ovejas no se pasan al enemigo mientras una unidad Celta pueda verlas.
- Toda la Infantería se desplaza un 15% más rápido.
- Todas las Armas de Asedio disparan un 20% más rápido.

### **Bonificaciones de Equipo**

Los talleres de Asedio trabajan un 20% más rápido.

### **Puntos Fuertes**

Los Celtas cuentan con toda la Infantería y Caballería a excepción de los Camellos. Así pues, ellos disfrutan de una poderosa tropa para el cuerpo a cuerpo. Su Infantería puede moverse un 15% más rápido lo que ayuda a acortar distancias para alcanzar a las Armas de Asedio, a pesar de que expertos Arqueros y rápidos Arqueros a Caballo pueden aún usar tácticas de guerrilla (ataca y corre) contra los Celtas. Sorprendentemente con excepción de los

Brulotes, los Celtas tienen todos los buques de guerra y toda la tecnología naval. Su fuerza descansa en su arsenal de asedio. No sólo disponen de todas las Armas de Asedio a excepción del Cañón de Asedio, sino que atacan un 20% más rápido. Esto marca una seria diferencia en un desesperado intento de asedio en los primeros momentos de la Edad de los Castillos. Puedes destruir un Centro Urbano o una Torres mucho más rápido que otras civilizaciones y atacar a continuación con tu Infantería, y para colmo completar el ataque con unidades de Caballería.

En el juego en equipo están más orientados a usar las fuerzas de asedio, puesto que pueden producir las unidades un 20% más rápido de lo que pueden hacerlo otras civilizaciones. En el juego en equipo tú provees de arsenal de asedio y deja que los otros provean del soporte arquero. Los Celtas además tienen unas buenas ventajas en la producción de la madera que realmente ayudan a salir de todas las edades del juego. En la Alta Edad Media, esta ventaja maderera permite menos dedicación a la tala de madera y más para la recolección de comida; o construir más Cuarteles o ahorrar madera para la construcción de más edificios posteriores. En las últimas edades, te permite construir Granjas y edificios más rápidamente y, mucho más importante, preparar más maquinaria de asedio, lo que requiere muchísima más Madera. Esta ventaja, junto a la existente en armamento de asedio, conduce a los Celtas a tomar la ofensiva mediante dicha tecnología. Y son buenos en esto.

### Desventajas

Los Celtas son débiles en el fuego a distancia, puesto que no pueden construir Artilleros Manuales o Ballestas. Tampoco consiguen el último grado de blindaje final ni mejorar el ataque de los Arqueros. Puesto que su Infantería es realmente muy rápida, los Celtas no desarrollan la mejora de Escuderos.

Los Celtas no alcanzan ninguna unidad de pólvora excepto el Galeón Artillado. Otras tropas de las que carecen los Celtas son los Camellos y los Brulotes. Los Monjes Celtas no son muy fuertes; carecen de Redención (convertir edificios y Armas de Asedio), Expiación (convertir Monjes enemigos), Iluminación (convertir la energía de Curación), y de las Letras de Imprenta (alcance de Conversión extra). Los Celtas adolecen ligeramente en la fuerza de sus edificios, puesto que carecen de la tecnología arquitectónica, y también en las Granjas y la recolección de madera porque no disponen de Cultivos de Rotación ni de Sierra de Dos Manos, respectivamente. El Invasor de Pastos, la unidad específica de los Celtas, no es una gran unidad. Se mueve rápido pero a parte de eso, es simplemente una buena unidad básica de Infantería. El jugador Celta tiene que tener la cautela de no producir más Infantería mejorada que la que debe. Se mueven

rápidamente, pero no pelean mejor que las otras unidades de Infantería, por tanto no te entusiasmes con ellos. Su incremento de velocidad no les hace tan rápidos como la Caballería y no los hace mucho más rápidos que los Arqueros, en consecuencia, no pueden perseguir Arqueros con impunidad; sencillamente alcanzan a unidades lentas un poco mejor que otras Infanterías. Por todo esto, y por la ausencia de mejoras finales, en combate a campo abierto, los Celtas no están en mejor posición que una civilización estándar y carente de ventajas como los Japoneses o los Godos, para resolver combates cuerpo a cuerpo. Los Celtas son una civilización media con modestas ventajas

### **Unidades no disponibles**

Los Celtas no disponen de las siguientes unidades: Ballesta, Artillero Manual, Camello, Camello Pesado, Galeón Artillado de Elite, Torres de Bombardeo y Cañón de Asedio.

### **Tecnologías no disponibles**

Los Celtas no cuentan con las siguientes tecnologías: Redención, Expiación, Letras de Imprenta, Iluminación, Cota de Malla para Arqueros, Brazaletes, Armadura de Placas, Arquitectura, Sierra de Dos Manos y Rotación de Cultivos.

### **Estrategias**

Los Celtas, a pesar de su ventaja maderera no pueden construir mucho más que otros jugadores iniciales, a no ser que el jugador celta sacrifique granjeros para emplearlos como leñadores. En lugar de eso, comienza a alzar edificios con normalidad ahorrando la madera extra para más Cuarteles. Puedes hacer que tu Caballería explore el mapa y robe Ovejas de otros jugadores, puesto que, siempre y cuando tu Explorador pueda ver las Ovejas, estarán bajo tu control. Esta pequeña táctica precisa microgestión, pero priva a tus oponentes en el juego de la rápida obtención de comida. En la Edad Feudal, puedes emplear a tu Infantería como rápidos exploradores o como rápidos atacantes contra Aldeanos enemigos. El incremento de velocidad les permite perseguir Aldeanos con

facilidad; aunque no harás nada mejor contra el Centro Urbano si te precipitas tontamente hacia el corazón del campamento enemigo. En la Edad Feudal deberías almacenar montones de Madera para que, cuando saltes a la Edad de los Castillos, puedas lanzar un pronto ataque con Armas de Asedio. Cubre tus Armas de Asedio con tu Infantería, la cual puede perseguir las Catapultas enemigas.

El jugador Celta no está diseñado para conseguir una victoria mediante la construcción de una Mravilla; más bien, debería optar por una conquista general. Es buena idea lanzar la Infantería desde el principio y después, tan pronto como puedas alcanzar la Edad de los Castillos, dirigirte a machacar con tus Arietes y Catapultas las ciudades enemigas. Aunque careces del Arquero completamente mejorado, tus Onagros y Onagros de Asedio pueden suministrar amplio soporte anti-arquero; además, tu rápida Infantería y Caballería pueden asimismo ofrecer gran protección.