

Anticipate al movimiento de tu rival

Escrito por Jacobo

Muchos jugadores no apreciarán lo fundamental que resulta explorar y conocer todos los elementos que nos depara el **Mapa** como las acciones que esta realizando nuestro enemigo , ya que apartir de lo que este realizando y como distribuye a los aldeanos en los diferentes recursos podemos llegar a una conclusión de como piensa atacar o de que estrategia va a seguir.

Por ello mantener vivo al **explorador o scouts es prioritario** , ya que si sucumbe cerca del centro urbano de nuestro oponente, contaremos ya con una desventaja de jugar casi a ciegas.

Cosas a tener en cuenta mientras se esta explorando con el explorador

:

Usar un microcontrol con él (normalmente todos los jugadores usan el número 1 para seleccionarlo , recordad que para realizar el microcontrol debéis presionar primero a la unidad y después **Control+más la tecla seleccionada** y ya lo tendrás guardado. Y con sólo pulsar otra vez esa tecla te llevará a esa unidad y si presionas 2 veces te pondrá en la vista de esa unidad seleccionada).

Fijarte en el

Mapa

en cosas elementales que debe tener nuestro rival cerca de su centro urbano, como son los ciervos , los jabalíes, oro , piedra,ovejas . Si ves estos elementos empieza a explorar en circulos ya que es muy posible que este cerca tu rival.

Una vez encontrado **fijate en la distribución de sus aldeanos**, y realmente es muy posible que sepas adivinar como piensa actuar en los próximos minutos.

Ejemplo: Si nuestro rival tiene varios aldeanos o más en oro , en edad media , es muy posible que se decante por crear milicias y atacarte. O si por el contrario esta extrayendo piedra es indudable que usará un ataca con torres.Algo difícil de adivinar es si sus aldeanos estan en madera y comida solamente, no sabes realmente si atacara en Feudal o se decantará por atacar en edad de Castillos. Otro punto a tener en cuenta es **no**

dejar de moverse a nuestro explorador en la base enemiga

, si los dejamos en una zona fija nuestro rival se dará cuenta donde pensamos atacar y se puede prevenir a tiempo.

Evitar que lo maten A TODA COSTA

.También si nos fijamos

en los edificios que construye en Edad Feudal

sacaremos conclusiones de que piensa hacer, si construye Armería y Mercado es que piensa avanzar rapidamente a Castillos y atacar desde esa época.

Si por el contrario costruye Galerias de Tiro y Cuarteles o Establos el ataque se producirá en Edad Feudal.

Recordad que un 80% de posibilidades de ganar la partida es anticiparte a lo que va a hacer tu rival y constrearrestarlo.

Anticipate al movimiento de tu rival

Escrito por Jacobo

En Mapas de agua , como Islas o Mediterraneo , tendremos que crear un explorador en el mar , y como no existen **recuriremos a un barquito de pescar para explorar los mares** . Aquí también es vital que nos fijemos en los primeros paso que realiza nuestro rival. Si se decanta por la contrucción de varios puertos y un gran número de pesqueros , es muy posible que se decante por un Boom de Galeras una vez llegado a la Edad Feudal , en cambio si sólo construye un puerto es fácil que se decante por crear un barco de transporte y invadir tu isla en cuanto tenga tiempo. De igual manera recomiendo que **hagáis un microcontrol con la barca de pesca , de manera semejante a lo que hicimos con el explorador o el scout**

pero eso si sugiero que pongáis esta vez el número 2 para asi tener en el número 1 el scout y en el 2 el pesquero , pudiendo usar al primero para que explore la zona de tu isla y además dandole a la Z podremos ponerlo a patrullar ante un posible desembarco de nuestro enemigo en nuestra isla.

Otros aspectos de espionaje:

En partidas largas (aquellas que sobrepasan los 30 minutos) y cuando ambos jugadores han llegado a la Edad Imperial , **existe una opción de ver todo el Mapa de nuestro enemigo a cambio de Oro**, pero esto resulta demasiado costoso , ya que dependiendo de las estructuras y unidades que poséa nuestro rival asi deberemos de pagar por el espionaje, esta opción se encuentra en los Castillos , representados por un Ojo y llamado espionaje. Por su alto coste , es una opción que la mayoría de los jugadores no usan y sólomente lo úsan cuando sólo tienen que buscar a pocas unidades (con lo que el coste de esta función baja) o pocas estructuras . Si te encuentras escondido y tu rival le da a esta opción olvidate de hacer un milagro porque te quedarán pocos minutos de juego , tu rival verá lo mismo que tú en el mapa.

En Partidas de Regicida , dispondremos desde un primer momento de un castillo que normalmente usaremos **para guardar al Rey y de la opción de espionaje por sólo 400 de oro** , eso si , sólo nos desvelarán la posición del rey del enemigo , por lo que en un ataque sorpresa podemos ganar la partida.

Recordad que las partidas a Regicida gana el jugador que mate antes al rey del contrario

. De igual manera aviso que si os dáis cuenta que os han desarrollado el espionaje , mováis a vuestro rey a otro castillo o a otra posición para que vuestro enemigo no os sorprenda.