

## Con que unidades contraatacar

Escrito por Jacobo

---

1) Contra caballeria. La caballeria se caracteriza por su velocidad, su defensa y su ataque demoledor. Los arqueros no tendrían efectividad, ya que al realizar dos disparos el enemigo estaría sobre ellos. Utilizar caballeria sería lo mismo que nada. Lo que hay que utilizar son: camellos y mamelucos (si somos civilizaciones que pueden crearlos) ya que tienen bonificación de ataque contra caballeria. Sino, podemos utilizar lanceros, piqueros o alabarderos. Este tipo de soldados no cuentan con buen ataque ni con buena defensa, pero es sorprendente ya que un alabardero es la única unidad capaz de derrotar por su cuenta a un elefante de guerra.

2) Contra infanteria. La infanteria se caracteriza por ser lenta, pero pesada y devastadora. Si bien la infanteria puede tener distintas ventajas contra las unidades, la idea sería la siguiente: atacarlo con infanteria traería una proporción de 1:1 así que el que tiene más soldados ganará. Atacar con caballeria implicaría que el enemigo no tenga ni lanceros ni piqueros ni alabarderos, así podemos arrasarlo. La idea del ataque contra infanteria es usar a los arqueros, es decir, a las unidades que atacan a distancia. Si bien no se caracterizan por su potente ataque, los arqueros son capaces de tirar flechas desde muy lejos y venir causando daño. Es decir, cuando un infante intenta atacar a un arquero bien mejorado, al llegar a su destino tendrá menos de la mitad de su vida. De paso, si seleccionamos los arqueros y vamos atacando uno por uno, en una sola ronda de disparos va cayendo hasta el más fuerte soldado de infanteria rival.

3) Contra arqueria. La arqueria se caracteriza por el ataque a distancia. Atacar con una tropa lenta no tendría buen saldo, ya que aunque destruyamos a las unidades enemigas, sufriríamos un daño importante. Lo mejor frente a la arqueria es atacar con caballeria. La caballeria tiene un ataque devastador, sumado a su velocidad. Esto permite que los arqueros no puedan realizar más de dos disparos antes de que este la caballeria destruyendo a todos. De paso, los guerrilleros no pueden hacer combate cuerpo a cuerpo sin distancia, algo que los perjudica. También, frente a arqueros, los guerrilleros tienen bonificación de ataque, y un guerrillero es capaz de matar a 3 arqueros.

4) Contra asedio. El asedio se utiliza más que nada para dañar estructuras. Su ataque no es muy efectivo contra unidades, aunque la catapulta y el escorpión son capaces de dañar varias unidades por ataque. Lo ideal frente a este tipo de unidades es enviar caballeria. La infanteria es lenta y tardaría en llegar a destruir, y los arqueros le hacen muy poco daño al asedio. De paso, la catapulta, los cañones de asedio y los lanzapiedras no pueden atacar a una corta distancia. Es muy ventajoso utilizar la formación que los dispersa, para que cada disparo le produzca menos daño al ejército.

5) Contra barcos. Es discutible con que es lo mejor atacar a los barcos. Desde tierra, los arqueros atacan pero su daño es mínimo. La caballeria e infanteria nada más puede atacar a los que están sobre las costas. Las catapultas, cañones de asedio y escorpiones son alternativas posibles para el ataque a barcos desde tierra. De paso, los lanzapiedras tienen bonificación de ataque contra los barcos, pero su lento disparo hacen posible la esquivas del ataque. Desde el mar, aparte de los barcos únicos de cada civilización (barco dragón de los

## Con que unidades contraatacar

Escrito por Jacobo

---

vikingos, barco tortuga de los coreanos), lo mejor seria utilizar brulotes y galeras. Los brulotes y brulotes rapidos solo son capaces de atacar a poca distancia. Su ataque es preferible que sea con varios otros brulotes, por el cual destruirian por completo a galeones artillados de elite y galeras, galeones y galeones de guerra. Aunque tambien, la galera, el galeon y el galeon de guerra tienen un buen ataque a distancia, algo que hace fructifero el ataque en masa. Es probable que antes de que los demas barcos lleguen a atacar, este tipo de navios desaten una lluvia de disparos sobre el enemigo.

6) Contra monjes. Contra monjes, lo mejor es utilizar el guerrero aguila, el husar, la caballeria ligera o la caballeria de exploracion. Estas unidades tienen una bonificacion de ataque contra monjes, y una especial resistencia frente a las conversiones. Tambien, su velocidad de desplazamiento les da la posibilidad de llegar y matar al monje antes de que la conversion tenga efecto. Caballeria, por su velocidad de desplazamiento, y arqueros, por su capacidad de ataque a distancia, son capaces de matar monjes antes de la conversion.

7) Contra edificios. Contra edificios, sin duda, lo mejor es el asedio. Galeones artillados, cañones de asedio y lanzapiedras son unidades que en pocos disparos tiran abajo hasta la mas fuerte estructura. Tambien, milicias, campeones, espadachines de mandoble, espadachines espada corta y hombres de armas, junto con los elefantes de guerra y los caballeros de la orden teutonica, tienen bonificacion de ataque contra edificios.