La primera estrategia de equipo que vamos a describir, es también la menos complicada. Empezamos a hacerla hace unos meses y la hemos llamado "el ariete express". El jugador chino usa la fuerza bruta y gasta todos sus recursos en unidades (jinetes o monjes o lanceros o arqueros), mientras que el segundo jugador hace arietes para derribar plazas centrales (PC en adelante) y otros edificios.

La civilización del segundo jugador es otra clave. La elección debe hacerse entre ingleses y celtas. Las baratas PC inglesas le permiten una sólida defensa mientras simultáneamente apoya con arietes, gracias al ahorro en madera. Los arietes son imprescindibles en la ofensiva porque es lo único que acaba con los edificios. Al prestarlos el segundo jugador, libera recursos al primero para dedicarlos a sus propias tropas, permitiéndole crear un ejército poderoso. No obstante, ese "donativo" de arietes es realmente caro y podría ser difícil para muchos hacerlo a la vez que se defienden de un ataque enemigo. Todo depende de la habilidad multitarea del jugador, de ser capaz a la vez de controlar el ataque y la defensa.

La otra posible segunda civilización es obvia: los celtas. La combinación de mejores arietes y bonus de madera no se puede despreciar. No obstante, creo que la superior fortaleza en defensa de los ingleses excede la ventaja en ataque de los celtas. Así pues, los celtas también son una buena elección, pero yo me quedaría con los ingleses para esta estrategia.

Ejemplo de Ariete Express (con jinetes y monjes en masa)

Hay muchos tipos de ataque que puedes montar con el apoyo de arietes. Voy a describir una estrategia en particular que últimamente ha estado haciendo maravillas. El jugador chino hará jinetes/camellos y monjes, mientras recibe los arietes de su aliado.

El jugador chino debería intentar un tiempo de castillos de 16, lo que nos lleva a unos 28 aldeanos, dependiendo de la fluidez con que los saque. Para pasar a castillos usa herrería/establo en la mayor parte de las veces. Construye el primer establo entre tu base y tu enemigo con los constructores avanzados. Después de picar para castillos, pon unos 7/8 aldeanos en oro. Necesitarás mucho oro para los jinetes y monjes. Lleva los constructores hacia el oro y madera enemigos, ya deberías tenerlos localizados. Después, coloca un segundo establo cerca de ese oro/madera enemigos, para sacar rápido los caballos. Allí deberás hacer también el resto de edificios para el ataque. Agrupa los establos con un número

y pon el punto de reunión cerca del oro/madera. Cuando llegues a castillos, saca un par de jinetes de cada establo y haz un monasterio junto al establo que está cerca del enemigo.

Continúa sacando aldeanos en tu base. Sería también buena idea amurallar tus mineros de oro y quizá poner una torre. También podrías amurallar parcialmente al menos a los leñadores y poner allí unos lanceros por si te atacan con jinetes. Usa las casas, herrería y otros edificios como parte de la muralla. También puedes completarla con alguna empalizada. Amuralla completamente el oro, si es posible, y si tienes juntos el oro y la madera, haz una muralla para los dos y pon una torre con unos pocos lanceros.

De nuevo en el ataque, usa los caballeros para probar las defensas del enemigo. Prueba a hostigarlo todo lo que puedas pero manténte alejado de las PC: hay un bug de movimiento que hace que a veces tengas que picar muchas veces para mover un caballo, y para entonces puede estar muerto. Dado que tu aliado va a poner los arietes, tú deberías tener madera suficiente para poner otra PC. Hazla donde la necesitas, quizá en casa, junto a algunos recursos. Mantén fluida la producción de comida y oro, que es lo que más vas a necesitar. Sigue haciendo caballos, y si el enemigo también los hace, mézclalos con algunos camellos y protégelos con los monjes. Probablemente él tenga lanceros, así que intenta separarlos de su PC y conviértelos con tus monjes. Si tienes varios monjes, utiliza la técnica de "clonación" y los convertirás más rápido. (Nota del Traductor: la técnica de clonación es la siguiente: supongamos que tienes tres monjes y vienen tres lanceros; selecciona a los tres monjes y ponlos a convertir al primer lancero; a continuación, mantén pulsada la tecla de CTRL y pica un monje, con lo que este queda deseleccionado, y asignas los dos monjes restantes al siguiente lancero. Lo que has hecho ha sido dejar al primer monje convirtiendo un lancero y pasar los otros dos al segundo. Repite la operación y asigna un tercer lancero al monje que te queda. Así asignas rápidamente un monje a cada lancero enemigo.) Si todo ha ido bien, deberías ya haber controlado a sus tropas y sólo quedarían sus PC. Ahora entrará en juego tu aliado.

El jugador inglés o celta debe intentar un tiempo de castillos similar al de su aliado para que éste tenga el apoyo de los arietes cuanto antes. Esta estrategia se basa sobre todo en la rapidez. Intenta también hacer castillos en 16, lo que significa unos 27 aldeanos. En cuanto piques el botón de castillos, envía tres aldeanos hacia la base adelantada de tu aliado (su establo/monasterio, etc.) Dile al aliado que te señale dónde está y explora la zona con tu explorador para localizar las plazas centrales enemigas que serán tu objetivo. Para cuando alcances castillos, los constructores deben haber llegado. Constrúyela inmediatamente, y lo más cerca que puedas del primer objetivo; en cuanto esté, empieza a hacer arietes sin parar y asegúrate de que se quedan dentro del taller. Mientras, en casa haz junto a los recursos todas las PC que te permita tu gasto en arietes y haz todos los aldeanos que puedas. Lleva a tu explorador de nuevo a casa para localizar posibles bases enemigas que puedan atacarte.

Podrás necesitar monjes y/o catapultas en casa si el otro enemigo te presiona.

El defensor (celta o inglés) debería también poner un castillo en cuanto pueda, será su mejor defensa de momento.

Ahora que el primer jugador tiene un ejército superior en número, hay que atacar en cuanto el segundo tenga tres arietes o los que os parezcan suficientes. A veces me gusta sacar los arietes que haya en cuanto el enemigo construya cerca un establo o cuartel cerca, dado que si los eliminamos pronto, debilitaremos la capacidad del enemigo de hacer contraunidades. Usa los jinetes/camellos para proteger los arietes. Si puedes permitírtelo, coge la armadura de los caballos. Usa los monjes para convertir las unidades enemigas que veas. También es útil llevar algún aldeano para reparar los arietes. La PC enemiga no debería durar mucho, y entonces intenta matar todos los aldeanos que puedas. Localiza una nueva PC como objetivo y señálasela a tu aliado. Mientras, no dejes de hacer aldeanos en casa. Si es posible, retira a tus caballos para que los curen los monjes.

Si tienes suficiente madera, haz PC en los recursos del enemigo con tus aldeanos o con los que hayas podido convertirle. Todo debería ir cuesta abajo para el enemigo a partir de ahora. Usa tus caballos contra las catapultas, si las hay, y ten cuidado si él tiene monjes. Intenta matarlos cuanto antes con tus jinetes, aunque otra opción es hacer exploradores y mejorarlos a caballería ligera dedicados exclusivamente a los monjes enemigos, dado que son más resistentes a la conversión.

Marca puntos para un recorrido de tus jinetes o exploradores y así controlarás cualquier posible expansión del enemigo; o bien, si tu aliado está siendo atacado, podrías llevar el ataque al otro enemigo. Lleva rápidamente tu fuerza a la base de éste y golpéale en la retaguardia, donde probablemente no tenga muchas tropas. Adáptate a la evolución de la partida. La verdadera prueba de un jugador es su capacidad para adaptarse.