

Decisiones importantes

Es de suponer que empiezas cada partida con un Plan "Por Defecto". Puede ser diferente dependiendo del Mapa, de la Civilización, etc., pero a los 2 minutos, debes saber ya si vas a ejecutar un Rush, un Boom, si vas a crear Granjas o Pesqueros, etc. Sin embargo, inevitablemente, algún Oponente se las apañará para estropear ese bonito plan. En mi sistema, la respuesta "correcta" por tu parte, depende en gran manera de cuando y como ataca el Contrario.

La primera decisión

¿Debo invertir tiempo y recursos en defensas antes de tiempo, o esperar a ver si el Oponente ataca? Tengo la costumbre de hacer lo segundo, y no es necesariamente una buena costumbre. Preparar alguna defensa preventiva, como algunas Empalizadas, quizás una Torre cerca de la Mina de Oro, o algunos Lanceros, puede resultar un salvavidas si te atacan. Pero también consume tiempo, retrasando tu avance, y por lo tanto aumenta las posibilidades de que te ataquen antes de que puedas pasar a la ofensiva. Por otra parte, renunciar a las defensas te permite llevar adelante tus planes ofensivos un poco antes, pero mientras tanto, te deja muy vulnerable a un Rush.

Debido a mis malos hábitos en este aspecto, no estoy en posición de dar recomendaciones en un sentido u otro. He visto muchos expertos amurallarse, y muchos otros no hacerlo. He visto algunos construir todos sus edificios militares en vanguardia, y otros, empezar en su Base. El único consejo que puedo dar aquí, es que lo pienses bien en los primeros minutos de cada partida; no te acostumbres a construir siempre una defensa, o a no construirla nunca. Y ten muy en cuenta el coste de la defensa, puesto que amurallarse en Arabia es difícil y caro, mientras que en Selva Negra, es fácil y efectivo.

La segunda

¿Te conviene usar tus reservas de recursos para combatir tu Oponente en esta edad?, ¿o conservarlas y avanzar a la siguiente Edad?

Para mí, esta es la importante. Has sido atacado, antes de lanzar tu propia ofensiva. A los efectos de este documento, usaré Rush en un sentido muy amplio, refiriéndome a cualquier ataque anterior al momento en que estés preparado para combatirlo, o atacar tú mismo.

Decisiones importantes durante el juego

Escrito por Jacobo

Con esta definición, el Rusher tendrá casi siempre más unidades militares que tú al inicio del ataque, y probablemente, mayor capacidad para producir más unidades (más edificios militares, por ejemplo). En cambio, tú tendrás posiblemente más Aldeanos, y una economía más sólida... de momento. El truco está en preservar esa ventaja económica, y encontrar un medio de sacarle provecho en tu beneficio.

No hay respuesta fácil; puedo esbozar algunos de los pasos que sigo muy rápidamente, al tomar una decisión:

¿Está tu Oponente en una Edad más avanzada?

Si la respuesta es si, te recomiendo firmemente que avances a esa Edad antes de combatir. Sin embargo, puedes crear algunas unidades de la Edad actual, guarecerlas, y mejorarlas en la siguiente Edad, antes de contraatacar.

¿Estás en la Edad Feudal?

Si la respuesta es si, de nuevo, te sugiero que te esfuerces primero en avanzar a Castillos, incluso si tu Oponente está en Feudal. Sugiero esto, porque tu defensa más efectiva consiste en crear Centros Urbanos en cualquier punto donde tus Aldeanos tengan que trabajar, lo que hará mucho más difícil el ataque de tu Oponente. No hay forma práctica para que un ejército de Feudal pueda derribar un Centro Urbano, si la partida está mínimamente igualada. Más adelante, en este Capítulo, daré algunos consejos sobre como sobrevivir lo suficiente para llegar a Castillos.

¿Existe alguna razón vital para avanzar a la siguiente Edad?

Dadas las 2 Civilizaciones enfrentadas, ¿obtendrás alguna ventaja decisiva al llegar a la siguiente Edad? Si es así, intenta avanzar antes de crear tu ejército (algunas veces, con Vikingos, paso a Imperial para tener Barcos Dragón de Elite y Galeones Artillados).

O

Pelea en esta Edad. Tu Oponente tendrá ventaja en lo militar, mientras que tú tendrás ventaja inicialmente en lo económico y en recursos. El asunto está en construir tus edificios militares, y mantener a salvo tus Aldeanos y tus tropas, hasta que tengas un ejército suficiente para

contraatacar eficazmente.

Consejos generales Que no cunda el pánico

Recuerda esto siempre. No olvides que si tu Oponente tiene más ejército ahora, significa normalmente que tú tienes ahora una economía superior. Aun no estás perdiendo, solo necesitas encontrar una manera de convertir tu ventaja económica en ventaja militar.

Huyé

Esta es tu táctica más efectiva, mientras avanzas de Edad, o creas una fuerza de reacción. Y huir no significa únicamente Guarecerse y esconderse; incluye reubicarse. Recuerda, puedes atravesar a salvo el área de tu Centro Urbano; si tu Oponente lo intenta, tendrás la posibilidad de eliminar unas cuantas de esas caras unidades Contrarias, con solo Guarecerte.

Usá todos los botones para guardecerte

La Campana provocará que todos los Aldeanos se metan en el Centro Urbano seleccionado, así como en cualquier Centro Urbano o Castillo en un radio de 20 casillas. Esto puede ser mucho más de lo que necesitas; quizás bastaría con seleccionar los Aldeanos que trabajan alrededor del Centro Urbano que está en peligro, y darles la orden de Guarecerse (esto permite que los demás sigan obteniendo recursos).

Si has usado la Campana para Guarecer tus Aldeanos, puedes tocar de nuevo la Campana para deshacer su efecto. Esto vale si todos tus Centros Urbanos están a salvo, pero hay situaciones en las que solo quieres hacer salir los Aldeanos Guarecidos en un Centro Urbano, porque los demás siguen bajo ataque. En este caso, usa el botón "Volver al Trabajo", que solo afecta a ese Centro Urbano.

El botón "Desguarnecer" produce un efecto diferente al de "Vuelta al Trabajo", o al de tocar de nuevo la Campana; hace que salgan todas las unidades, ya sean Aldeanos o militares. Además, en lugar de reanudar sus tareas, las unidades se dirigirán al Punto de Reunión del edificio. Esto puede resultar útil si tienes un Centro Urbano Guarecido que está a punto de quedar destruido. Antes que los Aldeanos sean expulsados del edificio, sitúa el Punto de Reunión en otro Centro Urbano o Castillo, cuando los Aldeanos se vean obligados a Salir, se dirigirán al otro edificio, y muchos suelen salvarse.

Decisiones importantes durante el juego

Escrito por Jacobo

Hacer click en una sola unidad de un edificio Guarecido producirá su salida. Puedes usar esto para sacar un solo Aldeano, llevarlo hasta un punto cercano a las unidades Contrarias, y hacerlo volver rápidamente al Centro Urbano; con suerte, algunas unidades de tu Oponente lo perseguirán, y podrás eliminarlas.

¿Necesitas madera?

Si estás en la Edad Feudal, o acabas de llegar a Castillos, necesitas Madera para construir más Centros Urbanos y edificios militares, para tu contraataque. Tu prioridad más absoluta es mantener en producción un punto de obtención de Madera. Naturalmente, si estás en Castillos, construye un Centro Urbano cerca de un Bosque. Si aun estás en Feudal, construye otro Aserradero en el lado opuesto de tu Centro Urbano, con respecto al primero, y cambia tus Leñadores de uno a otro, según ataque tu Oponente.

Y no tengas miedo de reubicarte radicalmente. Si tu Oponente está levantando Torres en todas partes, envía algunos Aldeanos a un par de pantallas, y comienza a cortar Madera allí.

Tené en cuenta el contra ataque

Fíjate en qué está usando el Contrario para atacarte, y ve pensando qué es necesario para detenerlo. Si está atacando únicamente con Caballeros (un Ataque Temprano de Castillos muy común), solo necesitarás un número ligeramente mayor de Piqueros. Quizás te convenga construir otro Cuartel, quizás crear ya Lanceros, para mejorarlos a Piqueros en cuanto llegues a Castillos. Si vas corto de Madera, pero tienes suficiente Alimento y Oro, investiga las mejoras de Ataque y Armadura, mientras obtienes la Madera.

No luches hasta ganar

Mientras estás creando tu fuerza de respuesta, hayas alcanzado la Edad adecuada para atacar o no, mantén tus tropas Guarecidas, hasta que tengas una fuerza suficiente para causar daño. No envíes tus Contraunidades en fila india hacia un grupo de unidades Contrarias.

Investiga la Fabricación de Flechas, y Flecha de Punzón, esto aumenta el poder y Alcance de tus Centros Urbanos y Castillos. Investiga también Guardia Urbana y Patrulla Ciudadana, para tener mayor alcance de visión.

Recuerda que los Aldeanos también pueden luchar

Decisiones importantes durante el juego

Escrito por Jacobo

No mandarías mis Aldeanos contra unidades de infantería o Caballería, pero una vez investigado el Telar, unos cuantos Aldeanos pueden hacer mucho daño a un Arquero o a un Guerrillero. Si el Contrario te está hostigando con infantería o caballería, intenta atraerlos hacia el Centro Urbano. Si está usando grupos de Arqueros, huye hacia una zona segura, a través del Centro Urbano. Si emplea Arqueros dispersos en "Mantener Posición", ataca con grupos de 3 a 5 Aldeanos; suelen acabar con el Arquero antes que tu Oponente pueda responder.

Finalmente, piensa en como y cuando puedes pasar a la ofensiva

No te ofusques tanto en la defensa que se te olvide pasar a la ofensiva. Construye en tu Base justo lo necesario para mantener los atacantes bajo control, y trata luego de llevar la batalla a la Base de tu Oponente.