

## Jugando en equipo

Escrito por Jacobo

---

Cuando estés buscando un compañero para jugar a menudo contigo, es importante que encuentres alguien que tenga tu mismo nivel y que disfrute jugando contigo. De no ser así, eventualmente daría la impresión que los juegos se están perdiendo dado a la inhabilidad de uno de los jugadores y podría causar divisiones en ciertos equipos. Encontrando compañeros del mismo nivel, hará la experiencia de jugar en equipo mucho mas divertida. La compatibilidad en los estilos de juego de cada uno, generalmente llevara a que el equipo tenga éxito. En algunos casos, puede que aunque sean excelentes jugadores individuales, no puedan complementarse apropiadamente en equipo.

Esto podría suceder si por ejemplo, ambos utilizan una estrategia que se enfocara en un recurso especifico (ej: caza) ya que podrían estar interfiriendo uno en la economía del otro. Otro factor importante es el tiempo de avanzar en edades. Si ambos, se concentran en boomear resultando así en un tiempo a Feudal o Castillo no muy bueno, ambos estarán expuestos a ataques tempranos. Si ambos son rápidos en pasar a Feudal, entonces podrían verse perjudicados si un jugador del equipo contrario pasara a Castillos rápidamente.

## COMUNICACIÓN

El punto clave y más importante en un juego de equipo es la comunicación. Esto ayudará a saber que esperar de ti o tus aliados en ciertos momentos del juego, así como si tu o ellos necesitan ayuda. También es clave la coordinación de ataques. Planear ataques coordinados, pueden ser devastadores inclusive hasta para un experto. Esta es la manera más efectiva para eliminar enemigos. Pueden haber momentos, donde uno de los jugadores tenga recursos extras de algo que a su aliado le falte. Intercambiando recursos de ser necesario puede tener un efecto muy bueno en la partida. Finalmente el comunicarse, puede hacer que se genere un compañerismo tan bueno, que hasta a veces se haga divertido inclusive cuando se pierda una partida.

## JUGANDO MEJOR EN EQUIPO

Una vez que tienes experiencia jugando en equipo, trata de ver cómo tu equipo podría mejorar aun mas. Puntos como escoger civilizaciones apropiadas, coordinar acciones en el juego e intercambiar recursos cuando sea necesario. Escogiendo civilizaciones En este caso, se deberían de tener en cuenta los Bonus de cada civilización y combinarlas así de una manera

## Jugando en equipo

Escrito por Jacobo

---

apropiada. Por ejemplo: El bonus de los Ingleses en la arquería es de producción 20% más rápido, junto con la arquería a caballo de los Mongoles que tienen un bonus de 20% más rápido en disparar. Otro ejemplo es el bonus de granjas de los Chinos +45 de comida en granjas, junto con el bonus de los Teutones de -33% costo para las granjas. Un buen equipo, trabajando juntos y conociéndose, puede fácilmente derrotar a jugadores mas expertos pero que no saben jugar en equipo.

### ACCIONES INICIALES EN EL JUEGO

El comienzo del juego es como si fuera un juego de un solo jugador, concéntrate en tu economía, y en explorar a tu alrededor primero y luego a los enemigos, una vez que veas a uno de ellos márcaselo a tus aliados. Claro, la única diferencia estará en la comunicación que se necesitará entre compañeros de equipo. Trata siempre de compartir lo que sea con tu aliado, si por ejemplo exploras y has visto un punto débil en uno de los enemigos, déjaselo saber a tu aliado. En mapas como Montañas o Continental, trata de cerrar cuanto antes los cruces de tierra, eso te comprará tiempo. Recuerda, siempre que necesites, pide ayuda. No asumas que tu aliado no podrá ayudarte. Un solo jugador raramente sobrevivirá si es atacado por dos jugadores competentes. Esperar demasiado para pedir ayuda, puede dejar tu economía en un estado en el que serás inservible casi como aliado. No olvides tener en cuenta cuando te están pidiendo ayuda, que no siempre la ayuda mas rápida es la mejor, quizás inviertas en enviar tropas, y luego te quedas corto de recursos para pasar a la próxima era, y quizás esa sería la mejor opción en esa partida, Avanzar de edad. Si sabes que no vas a poder ayudar a tu aliado, emplea entonces el tiempo que éste te está comprando de alguna manera al ser atacado, y así poder juntar un ejercito y atacar la ciudad del enemigo. Aprende a sobrevivir, trata de esconder algunos aldeanos en la ciudad de tu aliado hasta que puedas rearmarte. En un juego de 1vs1 esto sería solo prolongar más una muerte segura, pero en un juego de equipos, es muy probable que puedas rearmarte. No dejes que te dañen mucho antes de pedir ayuda, pero tampoco distraigas a tu aliado si la ayuda que necesitaras no es tan crucial.

Algo muy importante, deja saber a tu aliado de tu condición, si los dejas sin conocimiento, puede que pierda las esperanzas y se resigne, pero si en cambio en tu área estás ganando y se lo dejas saber, esto lo alentará a aguantar y lo motivará. Trata de no intercambiar recursos usando el mercado a menos que sea realmente necesario. Recuerda que hay un costo para intercambio. No olvides intercambiar oro ya sea por tierra o por mar, creando los carritos de comercio.

### ESTRATEGIAS EN EQUIPO

Una tendencia muy natural es la de que cada jugador se ocupara de un oponente diferente. Esta no es la situación ideal. No olvides que dos oponentes son mas peligrosos que uno solo que quizás sea mas poderoso que ambos juntos. Eliminando un oponente, es una victoria casi segura. Comunícate con tu aliado, para ver que oponente es al que atacarán primero, trata siempre de que sea el más fuerte, en lo posible, pero si este se resiste bastante, entonces ve por el mas débil. Atacando jugadores débiles y lentos, te dará una ventaja al no tener que enfrentarlos más tarde cuando ya han tenido tiempo de armarse.

La clave en casi todo juego es controlar el mapa. El instrumento más efectivo para lograr esto es creando una línea de frente (una línea de resistencia compuesta por tropas y edificios impenetrables para el enemigo) Pensar estratégicamente te dará la ventaja en controlar el mapa. En cuanto hayas explorado bastante, trata de pensar qué recursos son los que podrás asegurar, considera si tienes una economía lo suficientemente fuerte para soportar todos tus movimientos. Otra ventaja sería el crear torres en la ciudad enemiga, no olvides que siempre se puede guarecer unidades en torres o centros urbanos aliados. Cuando llegue el momento en el cual debes atacar y moverte hacia adelante, siempre trata de dominar el centro del mapa. Construyendo Castillos es una buena manera de poder lograr esto. Planea construir siempre con tus aliados. El tener algunos edificios militares en la ciudad de tu aliado, aunque no planees usarlos, puede ser de mucho beneficio, en caso de emergencia. En las edades de Castillo e Imperial, ponte de acuerdo en qué unidades crearás con tu aliado, el estudiar todas las mejoras puede ser bastante difícil si estás usando varias unidades diferentes, pero si planean en crear unidades diferentes y combinarlas, será mucho mas fácil. Una excelente estrategia en Imperial, sería por ejemplo que uno se dedicara a crear armas de asedio, artilleros manuales y piqueros, mientras que el otro aliado se dedicara a paladines e infantería. Las unidades claves aquí, serian los paladines y las armas de asedio, las cuales son bastante caras para crear y para mejorar. No tiene sentido que ambos jugadores crearan las mismas unidades y estudiaran todas las mismas mejoras, mientras cada aliado podría suplir una o dos unidades con todas las mejoras posibles y conseguir así una ventaja sobre una gran tropa de unidades combinadas, pero parcialmente mejoradas. El especializarse salvará bastante el coste de las mejoras, para ambos jugadores. Esto es especialmente importante en juegos donde la pelea naval toma lugar, las mejoras navales son bastante costosas, por eso es que es mejor si cada uno se especializa en una unidad. Si un aliado necesita ayuda en una batalla naval, pásale madera y oro en lugar de ponerte a crear barcos, una persona con cuatro puertos, puede crear barcos tan rápido como dos personas con dos puertos cada uno. También las torres son una parte esencial en juegos largos, para apoyar la línea de frente así como para defensa, además de proveer visibilidad y control sobre el mapa. Generalmente incursiones de tropas enemigas, evitaran áreas protegidas por torres.