

## 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 tendrian efectividad, ya que al realizar dos disparos el enemigo estaria sobre ellos. Utilizar caballeria seria lo mismo que nada. Lo que hay que utilizar son: camellos y mamelucos (si somos civilizaciones que pueden crearlos) ya que tienen bonificacion 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 unica 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 seria la siguiente: atacarlo con infanteria traeria una proporcion de 1:1 asique el que tiene mas soldados ganara. Atacar con caballeria implicaria que el enemigo no tenga ni lanceros ni piqueros ni alabarderos, asi podemos arrasar. 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 intente atacar a un arquero bien mejorado, al llegar a su destino tendra 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 mas fuerte soldado de infanteria rival

3) Contra arqueria. La arqueria se caracteriza por el ataque a distancia. Atacar con una tropa lenta no tendria buen saldo, ya que aunque destruyamos a las unidades enemigas, sufririamos 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 mas 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. Tambien, frente a arqueros, los guerrilleros tienen bonificacion de ataque, y un guerrillero es capaz de matar a 3 arqueros.

4) Contra asedio. El asedio se utiliza mas que nada para dañar estructuras. Su ataque no es muy efectivo contra unidades, aunque la catapulta y el escorpion son capaces de dañar varias unidades por ataque. Lo ideal frente a este tipo de unidades es enviar caballeria. La infanteria es lenta y tardaria 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 formacion que los dispersa, para que cada disparo le produzca menos daño al ejercito.

5) Contra barcos. Es discutible con que es lo mejor atacar a los barcos. Desde tierra, los arqueros atacan pero su daño es minimo. La caballeria e infanteria nada mas puede atacar a los que estan sobre las costas. Las catapultas, cañones de asedio y escorpiones son alternativas posible para el ataque a barcos desde tierra. De paso, los lanzapiedras tienen bonificacion de ataque contra los barcos, pero su lento disparo hacen posible la esquivia del ataque. Desde el mar, aparte de los barcos unicos de cada civilizacion (barco dragon 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.