

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

La clave para un Ataque en Castillos realmente eficaz, es que las unidades estén compensadas; llevar las unidades correctas, en la cantidad correcta. Expondré unas cuantas opciones, y detallaré sus puntos fuertes y sus debilidades.

Ataque de Caballeros.

Ataque: muy al principio de Castillos.

Requerimientos: 2 Caballerizas, 6 Caballeros.

Mejoras convenientes: Armadura de Mallas y Forja.

Coste: 350 de Madera, 360 de Alimento, 450 de Oro, más 300 de Alimento para mejoras.

Puntos Fuertes: Los Caballeros son muy rápidos, pueden soportar algunos impactos del Centro Urbano, y acaban con los Aldeanos muy deprisa. Su movilidad les permite pasar por diferentes puntos de obtención de recursos sucesivamente, y escapar sin daño significativo.

Debilidades: los Piqueros hacen un buen trabajo contra los Caballeros, por un coste mucho menor, y pueden estar preparados en Feudal, esperando el ataque de los Caballeros. Los Monjes, si están bien defendidos, pueden convertir los Caballeros, desbaratando el ataque. Los Caballeros suelen ignorar las órdenes de apartarse del Centro Urbano Guarecido, lo cual puede acabar con ellos con cierta facilidad.

Comentarios: el Rush de Caballeros es simple, y fácil de rechazar. Se puede construir las Caballerizas antes de Castillos, para golpear al Oponente muy pronto. Es barato en cuanto a Madera, lo que permite construir Centros Urbanos defensivos en la Base propia.

Sin embargo, los Caballeros son tropas muy caras de crear al principio de Castillos, retrasan mucho el inicio del Boom, y requieren una necesaria dedicación a minar Oro durante Alta y Feudal, para tener reservas. Tiene varias contras, lo que convierte este ataque en algo muy arriesgado contra un Jugador experimentado, pero si el Atacante puede llegar a Castillos en 17 minutos, un fuerte ataque de Caballeros puede hacer mucho daño a jugadores noveles o intermedios, especialmente en Mapas como Arabia, donde es difícil amurallarse. Resulta muy arriesgado intentar acabar con un Oponente solo con un ataque únicamente integrado por Caballeros, pero es posible causar bastante daño económico. Sin embargo, a menos que se cause muchas bajas entre los Aldeanos Contrarios, no es necesariamente rentable económicamente.

Ataque de Caballeros y Arietes.

Ataque: a principios o mediados de Castillos.

Requerimientos: 1 Caballeriza, 1 Taller de Maquinaria, de 4 a 6 Caballeros, 2 ó 3 Arietes.

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas y Forja.

Coste: de 695 a 855 de Madera, de 240 a 360 de Alimento, de 450 a 675 de Oro, más 300 de Alimento para mejoras.

Puntos Fuertes: Como en el caso anterior, los Caballeros son fuertes y móviles, y son efectivos para eliminar Aldeanos. La inclusión de Arietes permite al Atacante derribar muy rápidamente el Centro Urbano Contrario, cuando se produce el ataque. Los Caballeros pueden atacar cualquier unidad que intente destruir los Arietes, y perseguir los Aldeanos que salgan del Centro Urbano Guarecido. También son bastante eficaces para prevenir el uso defensivo de Armas de Asedio (Arietes o Catapultas de Trayectoria Plana). Esta combinación puede causar mucho daño si no es contrarrestada muy rápidamente.

Debilidades: Lanceros y Piqueros son de nuevo las Contraunidades más baratas. No solamente pueden hacer un buen trabajo destruyendo Arietes, sino que también pueden acabar con los Caballeros, por muy pocos recursos. Los Aldeanos pueden Guarecerse en el Centro Urbano para disparar a los Caballeros, mientras los Piqueros destruyen los Arietes. Sin embargo, hace falta un buen número de Lanceros/Piqueros para eso.

Comentario: esta Combinación puede causar serios daños, si no es contrarrestada, pero también es muy cara, dejando al Atacante muy retrasado con respecto al Defensor, si el ataque falla. También es más lento que un Ataque de Caballeros puro, al tener que construir el Taller de Maquinaria, y los Arietes (36 segundos para cada uno). Aun así, dado que los Arietes son muy fuertes contra edificios, el retraso no afecta mucho al ataque, puesto que esas Armas de Asedio pueden destruir los Centros Urbanos con bastante rapidez.

Un consumo tal de Madera al principio de Castillos, significa que el Boom propio quedará pospuesto, hasta que pueda incrementarse la producción de Madera. También es necesaria una importante cantidad de Oro, lo cual retrasará también el Boom.

Ataque con Lanceros, Arqueros y Arietes.

Ataque: en Feudal/Principio de Castillos.

Requerimientos: 1 Cuartel, 1 Arquería, 1 Taller de Maquinaria, 4 Lanceros, 6 Arqueros, 3 Arietes.

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas, Fabricación de Flechas, y Forja.

Costes: 1280 de Madera, 140 de Alimento, 495 de Oro, más 400 de Alimento y 50 de Oro para mejoras.

Puntos Fuertes: con la inclusión de Arietes, esta combinación resulta muy eficaz para destruir edificios rápidamente, y por un coste reducido, las Unidades de Apoyo pueden hacer un buen

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

trabajo eliminando Aldeanos, tropas de Feudal, y Caballeros. El limitado coste de Alimento permite al Atacante seguir creando Aldeanos para continuar con el Boom, mientras sigue atacando. El coste en Oro es relativamente bajo, comparado con el Ataque de Caballeros y Arietes, pero precisa una gran cantidad de Madera. Los Lanceros y Arqueros se pueden preparar en Feudal, y hostigar al Contrario, mientras llegan los Arietes.

Debilidades: esta combinación es vulnerable a Catapultas de Trayectoria Plana apoyadas por el fuego del Centro Urbano. Ninguna de las Unidades de Apoyo es fuerte bajo ese fuego, y caerá rápidamente si queda expuesta; de modo que si hay Lanceros o Milicias Contrarias para atacar los Arietes, el ataque fracasará. Además, la gran cantidad de Madera necesaria retrasa la construcción de más Centros Urbanos en la Base propia, lo que puede permitir un contraataque.

Comentario: la combinación es muy barata y capaz de infligir mucho daño, pero no tiene poder real frente a Unidades de Combate Cuerpo a Cuerpo, y es lenta. Sin embargo, para combatirla sin soporte del fuego del Centro Urbano, el defensor necesita también una Combinación de unidades.

Ataque de Caballeros, Monjes y Arietes.

Ataque: mediados de Castillos.

Requerimientos: 1 Caballeriza, 1 Monasterio, 1 Taller de Maquinaria, 4 Caballeros, 3 Monjes, 3 Arietes.

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas y Forja.

Coste: 1055 de Madera, 240 de Alimento, 825 de Oro, más 300 de Alimento para mejoras.

Puntos Fuertes: la adición de Monjes a la combinación significa, sin duda, que el Ataque se producirá más tarde. Sin embargo, además de poder dañar la economía Contraria eliminando Aldeanos, y destruyendo edificios, podrá curar los Caballeros, y convertir las unidades Contrarias. El coste relativamente bajo en Alimento, permitirá al Atacante crear gran cantidad de Aldeanos, a la vez que ataca.

Debilidades: no hay una contra rápida y sencilla para esta combinación, al incluir los Monjes, hace falta una fuerza bastante considerable para derrotarla en campo abierto. Ahora bien, bajo el fuego de un Centro Urbano Guarecido, o un Castillo, el defensor tendrá más posibilidades, especialmente si atrae los Monjes hasta el alcance del fuego de cobertura. La debilidad del Ataque consiste en que golpea tarde, lo que permite al defensor expandirse, y resulta así difícil acabar con él, puesto que tanto Arietes como Monjes son unidades muy lentas.

Comentario: se trata de un ataque mucho más compensada, y por lo tanto, mucho más efectivo. Sin contras sencillas, la posibilidad de destruir edificios, y de convertir unidades

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

Contrarias, hacen que este Ataque sea complicado de repeler. Un buen ejemplo de este Ataque es el que desencadena atsq en la primera partida de la final del Torneo EWO, de MrFixitOnline; un ejemplo igual de bueno de expansión, es la respuesta que matty da a ese ataque.

Ataque de Lanceros, Monjes y Arietes.

Ataque: mediados de Castillos.

Requerimientos: 1 Cuartel, 1 Monasterio, 1 Taller de Maquinaria, 6 Lanceros, 3 Monjes, 3 Arietes.

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas y Forja.

Costes: 1205 de Madera, 150 de Alimento, 525 de Oro, más 300 de Alimento para Mejoras.

Puntos Fuertes: este Ataque es significativamente más barato en cuanto a Oro, y en menor medida en cuanto a Alimento, que el de Caballeros, Monjes y Arietes. Los Lanceros actúan como unidades prescindibles, para mantener con vida a los Monjes, y proteger los Arietes; al ser tan baratos, se pueden reemplazar fácilmente. Los Arietes pueden destruir rápidamente los edificios, mientras los Lanceros mantienen a raya a los Caballeros defensores, y los Monjes se dedican a convertir Caballeros y Aldeanos Contrarios, y a curar los Lanceros. El bajo coste en Alimento significa mayor Boom para el atacante, y el coste menor en Oro, que se puede dedicar más a cortar Madera, durante el paso a Castillos.

Debilidades: Las Unidades de Asedio del Defensor suponen una gran contra, puesto que los Lanceros caerán pronto bajo su fuego, o el del Centro Urbano, y los Arietes o Catapultas de Trayectoria Plana pueden contrarrestar los Arietes del Atacante. También tendrán problemas para luchar contra Arqueros, pero los Lanceros pueden enfrentarse a ellos, mientras los Monjes los curan y convierten alguna unidad Contraria. Sin embargo, la principal debilidad es no contar con ninguna unidad que pueda soportar al menos un poco el fuego del Centro Urbano, en caso de que se produzca un combate junto a él; por ejemplo, si los Aldeanos Contrarios atacan los Arietes.

Comentarios: este Ataque es relativamente barato, pero fallará contra un Jugador que se Guarezca rápidamente, o tenga alguna Unidad de Asedio, para destruir los Arietes. Si el defensor usa Caballeros, se puede sacrificar los Lanceros para proteger los Arietes. Si solo usa los Aldeanos, 3 Arietes destruirán el Centro Urbano antes que los Aldeanos acaben con los Arietes, de modo que contra un Jugador que no haya construido un Taller de Maquinaria, este Ataque puede producir mucho daño, con un bajo coste de Alimento y Oro.

Ataque de Lanceros, Caballeros, Arqueros, y Arietes.

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

Ataque: Feudal/mediados de Castillos.

Requerimiento: 1 Cuartel, 1 Arquería, 1 Caballeriza, 1 Taller de Maquinaria, 4 Caballeros, 4 Arqueros, 6 Lanceros, 2 Arietes.

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas, Fabricación de Flechas, y Forja.

Costes: 1245 de Madera, 450 de Alimento, 630 de Oro, más 400 de Alimento y 50 de Oro, para mejoras.

Puntos Fuertes: es una combinación poderosa para eliminar Aldeanos, Unidades de Cuerpo a Cuerpo, y edificios, muy rápidamente. Una fuerza bien compensada, sin contras sencillas. El defensor tendrá que presentar un fuerza igualmente variada, para detener el ataque. Los Lanceros y Arqueros pueden hostigar los puntos de obtención de recursos hasta llegar a Castillos.

Debilidades: su coste es la mayor debilidad. Este ataque consume una gran cantidad de cada recurso, retrasando considerablemente el Boom del Atacante. La variedad de tropas hace que sea difícil de contrarrestar, pero si el Defensor se las apaña para librar batalla bajo la protección del Centro Urbano Guarecido, apoyando Piqueros y Guerrilleros, puede repeler el ataque a un coste sustancialmente menor que el Atacante. Además, el intervalo entre el Ataque de Feudal y el de Castillos es suficiente para dar una oportunidad al Contrario de expandirse, y superar económicamente al Atacante.

Comentarios: se trata de un ataque de transición. Debido a la dependencia de Unidades de Feudal, el tiempo de paso a Castillos del Atacante no va a ser muy bueno, y después de eso, va a pasar un rato antes de que lleguen los Caballeros y los Arietes. Aun así, si el ataque inicial va bien, el resultado puede muy bueno.

Ataque con Lanceros, Escorpiones, Monjes y Arietes.

Ataque: a mediados de Castillos.

Requerimientos: 1 Cuartel, 2 Talleres de Maquinaria, 6 Lanceros, 3 Escorpiones, 3 Monjes, 3 Arietes.

Mejoras convenientes: Armadura de Láminas y Forja.

Costes: 1490 de Madera, 150 de Alimento, 750 de Oro, más 300 de Alimento para mejoras.

Puntos Fuertes: se trata también de una combinación bastante bien compensada, que no tiene contras sencillas; para pararla, es necesaria una fuerza combinada. La mayor amenaza para las Unidades de Asedio del Atacante, son las Catapultas de Trayectoria Plana, que pueden causar problemas si los Lanceros no consiguen atacarlas, y los Caballeros, que deben ser

## Diferentes ataques en edad de Castillos

Escrito por Jacobo

---

detenidos por los Lanceros o convertidos por los Monjes. Los Escorpiones hacen un buen trabajo contra los Aldeanos Contrarios y las Unidades de Cuerpo a Cuerpo. El bajo coste en Alimento permite que el Atacante siga creando Aldeanos mientras pelea.

Debilidades: esta combinación de tropas se desplaza muy lentamente por el campo de batalla, y no llega a su objetivo hasta mediados de Castillos, momento en el que el Defensor ya se habrá expandido. Las Catapultas de Trayectoria Plana del Defensor pueden causar estragos, especialmente si están protegidas y no pueden ser atacadas por los Lanceros. La gran cantidad de Madera necesaria impide construir Centros Urbanos defensivos en la Base del Atacante.

Comentarios: es similar al Ataque de Caballeros, Monjes y Arietes; podríamos denominar este como una "muerte a paso lento". Si el Defensor se expande rápidamente, el Atacante no conseguirá someterlo, y el Boom del Defensor lo superará.

Básicamente, en opinión, la diferencia entre un Ataque en Castillos "regular", y uno bueno, está en los Monjes. Te permiten curar tus Unidades, y convertir los Caballeros Contrarios, frecuentemente, el peor oponente para un Ataque en Castillos. Si ahora no usas Monjes, quizás deberías reconsiderarlo.