Hace un tiempo, Pooba y yo estuvimos jugando con una pequeña estrategia nueva, muy divertida de ejecutar, ganes o pierdas; la hemos llamado el "Touche".

Nos planteamos como lanzar un ataque de Feudal antes que el Flush. En primer lugar, buscábamos un ataque sostenible, que comenzara antes. Para lograr esto, nos pareció que teníamos que pasar antes a Feudal, bajando el tiempo todo lo posible.

Un Flush normal usa 22 Aldeanos, así que nos propusimos atacar al menos 1 minuto antes (con 19 Aldeanos, o menos). Esto solo es posible centrándose en conseguir mucho Alimento al principio de la partida.

Después, nos preguntamos qué unidades militares podríamos crear inmediatamente, al llegar a Feudal. Aparte de unidades de Cuartel, la respuesta es una Torre (habiendo formado parte, con Gutter_Rat, FX, Cent y otros, del grupo que reflexionó sobre los ataques en Feudal, sabíamos que los Hombres de Armas no eran adecuados, de modo que descartamos cualquier ataque con Milicias u Hombres de Armas). Esta Estrategia se basa en el poder de las Torres.

Atando cabos, nos decidimos por los Japoneses, como Civilización para hacer las primeras pruebas. ¿Por qué?, porque con los Japoneses, no necesitas cortar Madera hasta Feudal. Comienzas la partida con Madera suficiente para tus 2 edificios de Alta, y 3 Casas.

Con esas construcciones, puedes llegar hasta 18-19 Aldeanos, y pasar a Feudal en un tiempo teórico de 8:50 a 9:15 (con Telar).

Necesitarás obtener 1050 de Alimento con 18, y 1100 con 19 Aldeanos (resulta muy difícil, por no decir imposible, con nuestra habilidad, iniciar el paso a Feudal en cuanto tienes 17 Aldeanos Japoneses, porque no da tiempo a obtener el Alimento suficiente).

¿Cómo funciona esto con Japoneses?

Empieza construyendo 2 Casas, y encuentra las Ovejas. Pon 7 Aldeanos a Ovejas, y el 8º y 9º a Bayas. Este (el Molino) será el primer edificio de Alta, y con 2 ó 3 Recolectores, asegura el aporte de Alimento, cuando acabes después con las Ovejas.

Ahora, ya deberías haber encontrado un Jabalí. Es muy importante atraerlo pronto; si tienes el Telar, nunca es demasiado pronto (sin el Telar, no es nada conveniente atraerlo con el 6º Aldeano).

En Alta, el Jabalí es la fuente de Alimento terrestre más rápida (es mejor la Pesca Costera), por lo tanto, es muy importante hacerse rápidamente con ese Alimento.

Las primeras veces que pruebes esta estrategia, quedarás sorprendido de lo rápido que se crean los 18 o 19 Aldeanos. Si no acabas pronto con los Jabalíes, resulta imposible conseguir Alimento suficiente para iniciar le paso a Feudal justo cuando sale el último Aldeano (aunque no hemos probado con Ingleses).

El Aldeano 12 ó 13 construye la 3ª Casa. Manda el 15 ó 16 a construir un Campamento Minero de Piedra; ya sé que te parecerá raro, al principio, pero hazme caso, constrúyelo pronto, de modo que esté terminado cuando salga el Aldeano 18 ó 19. Ese será el 2º edificio que necesitas para iniciar la transición a Feudal.

En lo que se refiere al Explorador, decir simplemente que tu éxito o fracaso dependerán de tu exploración.

Después de encontrar el bosque, una Mina de Piedra, 2 Jabalíes y 6 Ovejas, que es lo típico en una vuelta alrededor de tu Base, ve inmediatamente a buscar a tu Oponente. Debes encontrar su Aserradero; en AoK, la Madera es vital. Si levantas tu Torre inicial en cualquier otro sitio que no sea su punto de obtención de Madera, en nuestra opinión, esta estrategia fallará seguramente.

Si tienes Alimento suficiente para pasar a Feudal con 18 Aldeanos, hazlo; si no, espera a tener 19 (parece posible rebajar el número de Aldeanos a 17, si encuentras 8 Ovejas y los 2 Jabalíes, aunque la cosa está muy justa…).

Si no te parece bastante ajustado, aun hay más…

En el mismo momento que inicies la transición a Feudal, envía 4 ó 6 Aldeanos hacia la Base Contraria; cuantos más envíes, antes se levantarán tus Torres iniciales. Pon inmediatamente 5 Aldeanos a picar Piedra; deja 2 o 3 en Bayas, para poder crear más Aldeanos durante Feudal, y deja los demás cortando Árboles cercanos al Centro Urbano, porque necesitas Madera para construir Torres y otros edificios.

Nota: Aunque llegamos a probar con 8 Aldeanos en Piedra, hemos visto que no es necesario poner más de 5; esos Aldeanos extra en Madera, permiten que tu economía crezca mejor.

Envía tus Constructores de Vanguardia a un punto cercano al Aserradero de tu Contrario. Al llegar a Feudal, construye enseguida 2 Torres.

Necesitas 2 Torres para:

A) Que se cubran una a otra, y
B) Producir más potencia de fuego en ese punto.

Como alternativa, puedes construir solo una, pero rodéala de Empalizadas, para que los Aldeanos contrarios no puedan destruirla sin bajas.

Finalmente, si temes que el Contrario ataque tus constructores con sus propios Aldeanos, encierra los tuyos con Empalizadas; se tarda poco en levantarlas, de modo que se puede hacer rápidamente.

Y ahora, a esperar; se tarda muchísimo en levantar una Torre (con 1 Aldeano, 1:40), por eso resulta tan útil llevar 6 Aldeanos. Esperar mientras se completa la construcción de las Torres iniciales es probablemente el momento más preocupante de esta estrategia; si te pillan y las destruyen antes de que estén acabadas, estás en serios apuros…

Cuando las Torres comiencen a disparar a los Aldeanos contrarios, recomendamos que guarezcas tus Aldeanos dentro. A menudo, podrás eliminar algunos Aldeanos así. Si no guareces las Torres, un Oponente avezado conseguirá probablemente escapar sin perder ningún Aldeano. Cuando no queden Aldeanos contrarios a la vista, saca los tuyos.

Sigue explorando con tu caballo. Tu Oponente va a tener que construir un Aserradero en otra parte; debes encontrarlo y volver a levantar Torres allí.

El siguiente recurso que debes negarle a tu Oponente, es la Piedra; la mejor contra temprana frente a Torres, resulta ser más Torres. No dejes que mine Piedra; si no puedes construir Torres en cada mina, enciérralas con Empalizadas, para que no puedan ser usadas.

Mientras tanto ¿qué ha estado pasando en casa? Debería tener ya suficiente Madera para otra Casa y un Aserradero (te encantarán esos Aserraderos Japoneses que solo cuestan 50 :). Construye ambos en cuanto tengas los recursos, y planta algunas Granjas con nuevos Aldeanos, y/o caza lo que puedas.

Recomendamos llegar al menos hasta 25 Aldeanos (generalmente, llego hasta 30 ó más), antes de iniciar el paso a Castillos.

Después de construir 4 Torres, cambia alguno de tus Mineros a Oro, porque:

A) Ya no va a resultar tan efectivo construir más Torres y
B) vas a cambiar a un ejército móvil, de Lanceros y Arqueros.

Cuando tienes 4 Torres, resulta generalmente apropiado construir un Campamento Minero con 2 de tus Constructores Avanzados, y minar Oro o Piedra.

Con otros 2 de tus Constructores Avanzados, sigue construyendo; a medida que lo permita la Madera, levanta un Cuartel y un Arquería. En una especie de Flush inverso, apoya las Torres con Arqueros (Nt: en el Flush, los Arqueros llegan antes, y las Torres los apoyan luego).

Con esas 4 Torres ya construidas, reduce el número de Mineros, y deja solo 3; pasa los otros 2 a Oro o Madera.

Tu Explorador sigue moviéndose, ¿verdad? Un Oponente avezado habrá dispersado sus Aldeanos; tendrás que encontrar sus nuevos asentamientos, y eliminarlos. Dado que tu Oponente siempre puede huir de las Torres, será muy difícil acabar con él en Feudal; sin embargo, puedes impedirle el acceso a los recursos, y mantenerlo en fuga. Más tarde, podrás crear grupos de Lanceros y Arqueros, para acabar con los Aldeanos de esos nuevos asentamientos.

En tu Base, suele ser beneficioso levantar Empalizadas, o dispersar las zonas de obtención de recursos. Debes dar por supuesto que, en algún momento, se producirá algún tipo de contraofensiva.

Si tu Oponente permanece en Feudal; un par de Torres cerca de tu Aserradero resultarán muy útiles; si pasa a Castillos, es de suponer que mande algunos Caballeros, así que prepara unos Lanceros.

Preferimos la dispersión, porque en Arabia, es, a menudo, muy difícil amurallar tus zonas económicas; si te sobra algo de Piedra, levantar algunas Torres en tu Base, puede bastar para detener una contraofensiva de Feudal.

Otras Civilizaciones pueden servir, pero hacen que le ejecución resulte más difícil, porque necesitarás talar Madera. En orden, funciona bien con Chinos, Persas y Mongoles.

Con Chinos o Persas, tu Aldeano 11, más o menos, tendrá que cortar algún Árbol cercano. Logramos unos tiempos ligeramente mejores con Chinos, pero la Apertura resulta más complicada que con Japoneses, que no necesitan cortar Madera en absoluto.

Con Mongoles, pon el 7º Aldeano a cortar Madera, y mándalo a construir el Campamento Minero, en cuanto haya Madera suficiente. La Bonificación de mayor alcance de visión del Explorador Mongol es una enorme ventaja, a la hora de localizar a tu Oponente, y sobretodo, encontrar los nuevos asentamientos. Con Mongoles, nuestra primera causa de retraso, era tener Madera suficiente para construir el 2º edificio, y la segunda, tener Alimento suficiente, cuando salía el Aldeano 18º o 19º. La Bonificación contra Jabalíes, permite que el 7º Aldeano pueda dedicarse a otra cosa que no sea Alimento.

Igual que en el Flush, esta estrategia es ideal para Arabia. Otros mapas plantearán problemas, igual que un Flush tiene problemas cuando hay agua y/o vados. Si el Oponente está pescando, cuando tengas Madera suficiente, construye un Puerto justo al lado del suyo; si el ataque va bien, el Contrario tendrá muy poca Madera, y un par de Galeras acabarán rápidamente con sus Pesqueros. Construye entonces tus propios barcos, y pesca en sus aguas.

Esta Estrategia no acabará con tu Oponente por sí sola; su principal ventaja sobre el Flush, es que golpea al Contrario antes que los Arqueros. Sin embargo, causa un significativo retraso del desarrollo contrario, mientras tu economía crece. Deberías poder acabar con el trabajo al llegar a Castillos.

Una posible alternativa a esta estrategia, es reducir el número de Mineros de Piedra; solo los suficientes para construir las 2 Torres iniciales. Se trataría de poner más Leñadores, y crear antes Lanceros y Arqueros, en vez de la 3ª y 4ª Torres.