Este es un articulo antiguo. En realidad, con una apertura 26+2 el tiempo teórico es de 15'40, pero el esquema que se presenta me parece el más simple y más adecuado para que un novato aprenda a hacer un tiempo a castillos aceptable.

Ya hay mucha información sobre distintos tipos de Aperturas específicas y optimizadas para distintas estrategias; esta es muy sencilla, pero puede llevarte a Castillos en menos de 18 minutos con una Civilización lenta, y en menos de 17 minutos con una rápida. Es sencilla, y no necesitas memorizar un orden de construcción complicado.

Recuerda esto antes de leer lo demás (consideraciones generales).

1. Construye siempre las Casas antes de necesitarlas; se pierde mucho tiempo si tu Centro Urbano deja de producir Aldeanos porque necesitas una Casa más.
2. Mantén ocupado el Centro Urbano continuamente durante Alta, Feudal y Castillos. Para esto, necesitas Alimento, por lo tanto, tus primeros Aldeanos deben ir todos a Alimento.
3. Debes encontrar Ovejas (generalmente 8), de modo que explora adecuadamente, y 2 Jabalíes; atráelos hacia el Centro Urbano o el Molino. Investiga el Telar antes de cazar, y usa al menos 6 Aldeanos para cazar y despiezar los Jabalíes.
4. Asigna tus primeros 9 Aldeanos a Alimento (Ovejas, Bayas y Jabalíes), y repártelos luego entre Granjas, Oro y Madera cuando se acabe el Alimento (a finales de Feudal o principio de Castillos), de acuerdo con las necesidades. Generalmente, 2 Constructores (sean o no de Vanguardia), 3 Granjeros, 3 Leñadores y un Minero de Oro suele estar bien, aunque aprenderás a repartirlos de acuerdo a lo que necesites.

Aquí tienes la Apertura; imperfecta, pero no puede ser más simple. En eso consiste su belleza: es tan sencilla, que incluso un novato puede ejecutarla, y lograr un tiempo y una economía decentes. No describe qué hacer militarmente, pero eso depende de la situación. Lo que sigue explica el desarrollo necesario para llegar a Castillos en un buen tiempo, con una economía sólida. Se trata de una Apertura terrestre.

En Alta Edad Media.

A: Selecciona el Centro Urbano, y crea 4 Aldeanos (H CCCC con el teclado).

B: Con tus 3 Aldeanos, construye 2 Casas, dejando espacio entre ellas y el Centro Urbano, para construir las Granjas.

C: Comienza a Explorar en círculos alrededor del Centro Urbano, hasta que hayas encontrado suficientes Ovejas y los Jabalíes, así como Bosques, Bayas, Minas de Oro (2) y una de Piedra. Usa los Puntos de Paso para eso. Vigila tu Explorador siempre que puedas. Cuando hayas encontrado todo esto, mándalo lejos, a explorar partes lejanas del mapa, y especialmente, a encontrar tus Oponentes.

D: Después de construir las 2 Casas, asigna tus 3 Aldeanos a Ovejas. Los 3 primeros que salgan del Centro Urbano, a Ovejas también (3 en cada Oveja está bien). Esos 6 Aldeanos cazarán los Jabalíes cuando los encuentres; mandas uno para atraer un Jabalí hasta el Centro Urbano o el Molino, y lo cazas allí. Investiga el Telar antes de Cazar. Para un jugador nuevo, esta bien investigarlo cuando llegas a 8 de Población (los 3 Aldeanos iniciales, 4 nuevos, y el Explorador). De esta manera, después de investigar el Telar, tienes una pequeña reserva de Alimento, y es probable que eso te permita producir Aldeanos continuamente, sin temor a interrupciones.

E: Los siguientes 3 Aldeanos (7 a 9), van a Bayas. El primero de ellos construye el Molino.

F: Los siguientes 9 (solo 8 si eres Celta), van a Madera. Corta primero los árboles cercanos al Centro Urbano, y en cuanto tengas Madera suficiente, construye un Aserradero, y envía todos los Leñadores a trabajar cerca de él. Son los Aldeanos 10 a 18; no olvides construir Casas antes de que las necesites.

G: Los siguientes 6 (Aldeanos 19 a 24), construyen Granjas alrededor del Centro Urbano (nada de micro control, y mucho Alimento fácil).

H: Los siguientes 2 (25 y 26) comienzan a minar Oro (de esta manera no necesitarás mucho el Mercado para llegar a Castillos). Tu Población debería marcar 27 (26 Aldeanos más el Explorador) cuando inicies la transición a Feudal.

Transición a Feudal.

Comprueba si necesitas Casas, vigila el Explorador, usa 2 Aldeanos asignados a Alimento (por ejemplo de los 9 primeros, cuanto acaben con los Jabalíes), para construir el Cuartel (en tu Base, o cerca de la del Contrario, de acuerdo con tu propio estilo).

Tal como se indicó antes en el punto 4 de las consideraciones generales, redistribuye los Aldeanos que estaban obteniendo Alimento Natural, cuando hayan acabado su trabajo (úsalos como constructores, Granjeros, Leñadores, y 1 minero más).

Edad Feudal.

Crea solo 2 Aldeanos más, y mándalos a la Mina de Oro. Usa los 3 Recolectores de Bayas para construir el Mercado, y 2 Leñadores para construir la Herrería. Después de esto, deberías tener suficientes recursos para iniciar la transición a Castillos. Si no es así, usa el Mercado (vende Piedra por Oro, por ejemplo).

Transición a Castillos.

Comienza a investigar tecnologías. Deberías poder investigar la primera tecnología del Aserradero, del Campamento Minero, y del Molino. Si es posible, investiga la Armadura para Caballería en la Herrería (o la mejora de Ataque, buena tanto para infantería como caballería). Vigila tu Madera, debes tener una cantidad suficiente para construir una Caballeriza durante la transición, y un Centro Urbano en cuanto llegues a Castillos.

Al principio de Castillos, construye Centros Urbanos tan rápidamente como puedas, y crea Aldeanos desde todos ellos. Esto se llama un Boom de Aldeanos. Construye algunos de ellos cerca de los recursos de tu Base, y sitúa los Puntos de Reunión en los recursos, para que los Aldeanos se pongan a trabajar directamente. Construye muchas Granjas, y asigna gran cantidad de Aldeanos a Madera. Tan pronto, no necesitas muchos en Oro (unos 6 o así) o en Piedra (4 ó 5). Procura tener una obtención rápida de Alimento (para producir Aldeanos, Caballeros, e infantería), y de Madera (para Centros Urbanos, edificios militares, unidades de Asedio, y Arqueros si son necesarios).

Resumiendo:

Llegas a Feudal con 26 Aldeanos, y a Castillos con 28. Lo único que debes recordar es esto:

9 - 9 - 6 - 2 (en Alta) + 2 (en Feudal).

9 Aldeanos a Alimento (Ovejas, Bayas, Jabalíes).

9 Aldeanos a Madera.

6 Aldeanos a Granjas.

2 Aldeanos a Oro y durante Feudal, 2 más.

Practica esto contra el ordenador, hasta que te sientas cómodo. Se pueden hacer pequeñas modificaciones, pero es sencillo de recordar tal como está, y los resultados no son nada malos.

Después de entender esta sencilla Apertura para recién llegados, estarás listo para cosas más serias. Sin embargo, ya serás un jugador mejor, con un tiempo de paso a Castillos decente, y una buena economía. Esas son 2 de las cosas más importantes en AoK.