

Rush Persa con un puerto

Escrito por Jacobo

Los Persas son la civilización a utilizar en esta estrategia. Su +50 de Alimento inicial les permite tener 4 pastores para los 5 primeros minutos, liberando a los otros aldeanos para cortar madera. Su +50 de Madera inicial les permite crear dos casas (60), un puerto (150) y un pesquero (75 para los 285 en total) después de recolectar 35 de madera - mucho más rápido que cualquier otra civilización.

Tal y como el KLEW, esta estrategia tiene más de un uso. En esta partida grabada de ejemplo, The Sheriff consigue el ataque-rápido extremo, llegando a Castillos a los 14:17 con 4 pesqueros, y atacando entonces con 5 Caballerías Ligeras. Otra alternativa es colocar más aldeanos en madera, y crear más pesqueros, para un Castillo medio de 16 m. con una población de 45-50 Aldeanos y pesqueros.

Nota: Esta partida grabada no está optimizada - su puerto está en un lago con solo dos bancas de peces profundos (y él solo ve una antes de Castillos), así que tiene que confiar más en la pesca de bajura (orillas). Aún así, llega a Castillos con mucha comida sobre el minuto 14 con una población 26 y con una apertura muy poderosa.

Aquí está un resumen rápido:

- Primeros 4 Aldeanos: Construir 2 Casas, recoger Ovejas.
- Sigüientes 6: Cortar arboles cercanos. Usa uno para construir un Puerto y la tercera Casa.
- Haz tres Pesqueros antes de construir un Campamento Maderero.
- Añade un par más en comida, no pares para el Telar.
- Una vez que el Campamento Maderero está construido, ve con cerca de 6 a madera, los otros en ovejas/jabalíes.
- Añade un Pesquero o dos según permita la madera.
- Coloca tus tres últimos aldeanos en Oro. Pulsa en el Telar justo antes o después de Feudal.
- Ve a Feudal con 22 aldeanos y 4 Pesqueros. Todavía sin Molino.
- En la transición a Feudal, crea un Cuartel, y un Establo/Herrería cuando llegues a Feudal. Ve a Castillos.
- Construye el Molino. Prepárate para el ataque.
- Si no estás planeando un rush de Caballería Ligera, puede que prefieras construir el Molino un poco antes para más eficiencia en la recolección de bayas.

Desarrollo de la estrategia

Como apunté antes, él coloca cuatro aldeanos en ovejas, y los dos próximos en madera cercana. El aldeano 7 construye un puerto... donde sea - el truco está en hacerlo rápido. (Nota: cuando envió un aldeano a construir el puerto en el periodo pre-telar, muchas veces hago que mi Explorador escolte a ese aldeano como "seguro de lobos".) Utilízalo para construir la tercera casa justo después del Puerto, y regrésalo a cortar madera. Manda los aldeanos 8, 9 y 10 a madera, mientras que el puerto crea 3 Pesqueros.

Si has estado haciendo aldeanos sin parar, entonces te estarás quedando ya corto de comida, así que manda los aldeanos 11 y 12 a ayudar con ovejas, y caza a los jabalíes cuando ya no queden ovejas. Por ahora, como puedes ver en la imagen de abajo, tus aldeanos están andando un poquito más para conseguir la madera y no hay más madera cercana a tu Centro Urbano. Es hora de parar de hacer pesqueros, y guardar madera para el Campamento Maderero.

En general, intenta mantener unos 6 Aldeanos en madera una vez que el Campamento Maderero esté construido, y el resto en comida. En esta partida, The Sheriff decide parar con 22 Aldeanos, e investigar el Telar antes de coger el paso a Feudal. Como puedes ver a continuación, su distribución de Aldeanos en ese momento era de 13 en alimento, 6 en Madera y 3 construyendo un Campamento Minero... con 4 Pesqueros.

La siguiente pantalla puede sorprenderte. The Sheriff está en su transición de feudal-castillos. Tiene 6 Aldeanos recolectando bayas, y... ¿qué es esto? ¡sin molino!

He aprendido en los últimos meses que cuando pienso que The Sheriff está cometiendo un error, por lo regular significa que no vi la estrategia. ;-) En este caso, él lo está haciendo bien para el alimento, pero anda algo corto de madera y quiere su establo listo lo antes posible para poder hacer los exploradores para su ataque de caballería ligera. Así que, por saltarse el Molino,

Rush Persa con un puerto

Escrito por Jacobo

puede construir un combo de Cuartel / Establo / Herrería y pulsar en el avance a Castillos rápidamente, con el coste de un poco más de viaje para los recolectores de bayas.

En esta imagen final, puedes ver que comienza a pasar a Castillos sobre el 11:52. Añade 2:40 por la investigación, y debería llegar a Castillos sobre el 14:32. Pero espera... otro bonos persa aparece, y el trabajo más rápido del Centro Urbano permite alcanzar Castillos sobre el minuto 14:17, con una población civil de 26.

A diferencia del Klv, que llega a Castillos en un tiempo similar pero sacrificando la economía, esta estrategia te deja listo para la acción! En el 14:30, The Sheriff ya tiene costeado para un ataque de 5 Exploradores y la investigación de la Caballería Ligera, y tiene recursos para levantar un segundo y tercer Centro Urbano para protección y una expansión agresiva.

Variante

He desarrollado algunas variantes de esta estrategia más fáciles de realizar. Esta llega a Castillos en el minuto 16 bajo, con unos 25 Aldeanos y 15 Barcos. El Orden de edificación es mucho más simplificado, pero no tan optimizado:

- Aldeanos 1-5 construyen 2 Casas, y van a ovejas. (usando 5 hace más difícil que te quedes sin alimento).
 - De los tres aldeanos que sobran de la Cola de Producción, coloca 2 en madera y utiliza el tercero para llevarlo a la línea de costa más cercana.
 - Investiga el Telar después del Aldeano 8, esto mejora la probabilidad de supervivencia de tu aldeano frente a un ataque de lobos.
 - Pon el aldeano a construir un puerto y después una casa. Mantén construyendo aldeanos a madera hasta que tengas 10 leñadores.
 - Haz un total de 3 Pesqueros, y luego guarda madera para el Campamento Maderero.
 - Una vez que tengas 10 Leñadores, haz el Campamento Maderero, y pon todos los nuevos aldeanos en comida.
 - Vuelve con la producción de Pesqueros tan pronto como te sea posible. Construye el Molino si te es necesario.
 - Fíjate en tu provisión de Alimento. Cuando llegue a 500, pulsa sobre Feudal. Envía algunos de tus Aldeanos de Alimento hacia Madera.

Rush Persa con un puerto

Escrito por Jacobo

- Envía un Aldeano o dos a una mejor zona de pesca y crea tu segundo Puerto.
- Guardando algo de Madera para crear un Mercado y la Herrería, crea tantos pesqueros como puedas durante tu transición a Feudal.
- Cuando llegues a Feudal, pon en cola otro aldeano o dos, ten un pequeño grupo para construir el mercado y la herrería, y entonces vuelve de nuevo con la producción de Pesqueros. Ve hacia Castillos.

Esta partida no es una maravilla, pero muestra como razonablemente un buen jugador puede hacer esta estrategia. Observa que olvidé totalmente las ovejas que encontré al norte de mi Centro Urbano, así que fui algo corto de comida y tuve que utilizar mi Explorador para hacer una caza de jabalí de emergencia. No, esto no es parte de la estrategia, pero cuando cometes errores es lo que tienes que hacer ;-)

En cuanto estaba pasando a Castillos, mi aliado ordenador decide jugar en papel de alimentador, y darme 1100 Alimento y 100 de Piedra. No lo usé y llegué a Castillos sobre el 16:09. En el 16:27 tenía 26 Aldeanos, 15 Pesqueros, y (descontando el tributo) 315 de Madera, 615 Alimento, 170 Oro y 200 Piedra.

SUMARIO

Aunque los Persas no son generalmente considerados como una civilización rápida, tienes que admitir que un Castillos con 31 de población sobre el minuto 14 es terriblemente rápido. El empuje de los pesqueros, creados al comienzo del juego, convierten en una enorme economía y ventaja militar si puedes atacar rápidamente antes de que tus oponente puedan crear un ejercito propio de Castillos. Si prefieres un tardío, y más fuerte ataque, prueba el más fácil, pero menos optimizado boom de la segunda partida.