

Rush con maquinas de asedio

Escrito por Jacobo

Introducción

Esta estrategia muestra como sacar un ataque rápido en castillos (18-20 min) usando armas de asedio como el grueso de tu armada, y de paso dejar a tu economía en una condición poderosa. La idea de esta estrategia es sorprender al enemigo con la guardia baja, ya que generalmente estará esperando un ataque con caballería, no con poderosas armas de asedio. Sorprendentemente, un ataque con armas de asedio puede costar casi menos que un ataque con caballería. Aun y cuando las unidades de asedio son mas caras, el efecto que tiene en tu economía es casi el mismo. Eso es por que en castillos los jugadores mas ofensivos están tratando de obtener suficiente recursos (con un ejercito fuerte) para avanzar a imperial, ellos no necesitan tanta madera como comida. El mayor efecto de esta estrategia se obtiene si golpeas a tu oponente 00:30 - 01:00 antes de que llegue a castillos, ya que no hay contraataque efectivo contra las unidades de asedio en feudal, el hecho de que el oponente tenga que simplemente soportar el golpe hasta que le sea posible entrenar jinetes te dará una gran ventaja. Esta estrategia esta diseñada para golpear al enemigo inesperadamente y mantener la presión, mientras que tu economía esta creciendo para avanzar a imperial, donde acabaras con tu oponente.

SELECCIÓN DE CIVILIZACION

Los celtas son la mejor civilización para hacer un SERUSH, ya que son una civilización económicamente rápida. Les es posible robar las ovejas del enemigo mas fácilmente, provocando un retraso en el oponente mientras que el jugador celta esta económicamente adelante. Despreciando la opinión popular, la estrategia de robo de ovejas es útil, siendo posible para un jugador con las habilidades de micromanejo, junto con haber salido rápido de tu área de inicio.

Los celtas además tienen una muy poderosa línea de asedio, con sus armas de asedio que disparan 20% mas rápido y el taller de maquinaria de asedio que trabaja 20% mas rápido. Para poder soportar la gran cantidad de madera que las maquinas de asedio necesitan, los aldeanos celtas juntan madera 15% mas rápido.

Cuando la mayoría de la armada enemiga y sus edificaciones defensivas están destruidas, un grupo de invasores de pastos pueden matar los aldeanos del oponente antes de que escapen.

Así como se puede ver, los celtas son magníficos para realizar un SERUSH, aunque varias civilizaciones pueden hacerlo con un éxito similar. Estas civilizaciones incluyen a los japoneses(molino, camp. Maderero y minero cuestan 50% menos y sus barcos pesqueros trabajan mas rápido lo que es igual a un rápido avance. Además de que ahorrándote la mitad en los sitios de deposito significa que tendrás mas madera para tus maquinas de asedio). Y los vikingos (carretilla y carro de mano gratis y muelles mas baratos te dan un avance igualmente rápido, además

Rush con maquinas de asedio

Escrito por Jacobo

de que no tienes que gastar una gran cantidad de madera en ellos)

ALTA EDAD MEDIA: LEVANTA TU ECONOMIA

Pon a crear 4 aldeanos y construye 2 casas, manda a tu explorador a explorar en círculos alrededor de tu área. Cuando las casas estén terminadas, manda los aldeanos a las ovejas. Manten el punto de reunión del centro urbano en las ovejas hasta que tengas 11 aldeanos, entonces cámbialo a uno de los arboles junto del centro urbano. Construye otra casa. Cuando los aldeanos comiencen a trabajar sobre la ultima oveja manda uno de ellos a traer el jabalí y manda otro a que construya un molino en las bayas. Cuando el jabalí este cerca del centro urbano ordena a tus aldeanos que depositen su comida y maten al jabalí. Sigue haciendo aldeanos, con el punto de reunión en la madera. En este punto la mayoría de los arboles cercanos deberían estar talados, ordena a todos menos uno de tus leñadores que construyan un campamento maderero, el leñador que quedo acabara de cortar los arboles. Construye otra casa. Cuando el jabalí que mataste se termine trae el segundo y mávalo. Construye otra casa. Cuando tengas 18 aldeanos, cambia el punto de reunión a las bayas hasta que tengas 20 aldeanos, entonces cámbialo de nuevo a la madera. Ahora (aproximadamente 9:30-10:00) debes de estar terminándote el segundo jabalí, envía 8 aldeanos a construir un molino junto a la manada de ciervos mas cercana y mata cada ciervo en grupos de 4. Los 2 aldeanos restantes deben construir un campamento minero junto al oro. Construye otra casa. Sigue haciendo aldeanos y cuando tengas 25, pon a los siguientes que salgan de granjeros, cuando tu población de aldeanos finalmente alcance 29, debes tener los 500 de comida para avanzar al edad feudal (11:30-12:00 aprox.), si no los tienes desarrolla el telar, y avanza cuando tengas al comida necesaria. En estos momentos los 4 cazadores deben haber acabado con los venados, ordénalos a que construyan granjas alrededor del centro urbano. Mientras avanzas a la edad feudal, utiliza tu explorador para que escanear al enemigo. Cuando llegues a la edad feudal (13:30-14:00), la distribución de tus aldeanos debe ser esta:

Total de Aldeanos: 29

Comida: 15

Granjeros:11

Recolectores:4

Leñadores:12

Mineros(oro):2

Rush con maquinas de asedio

Escrito por Jacobo

EDAD FEUDAL: EL SALTO A CASTILLOS

Tan pronto y llegues a la edad feudal(13:30-14:00 aprox.) usa tus leñadores para construir los edificios necesarios para avanzar a castillos (la herrería y el mercado, además recuerda, una herrería es necesaria para construir el taller de maquinas de asedio). Además de estos dos edificios construye unos cuarteles y una galería de tiro con arco (creando unos 4 guerrilleros) en tu pueblo (además de torres defensivas y empalizadas, si crees que las necesitas.) así tendrás una pequeña defensa contra la mejor técnica contra esta estrategia, el FLUSH (feudal rush) esto te va a atrasar un poco pero si te es posible detener un FLUSH tu oponente estará peor de lo que tu estas. Inmediatamente cuando tus dos edificios están completos, avanza hacia castillos (14:30-15:00 aprox.) debes tener los recursos necesarios, pero en caso de que no, debes cambiar algunos leñadores al oro o a comida (dependiendo de lo que necesites), regresándolos a la madera cuando completes los recursos. También puedes vender madera o piedra en el mercado, pero generalmente obtienes menos recursos de lo que pagas. Cuando los aldeanos de las ballas se las terminen, ponlos a cultivar, si tienes los recursos desarrolla el hacha de doble filo (+20% de velocidad para los leñadores) primero, después la minería aurífera (+15% de velocidad para mineros de oro), para que puedas tener los recursos suficientes para soportar tu ejercito en castillos, cuando estés avanzando, manda a tres de tus granjeros y un leñador a construir una base de avanzada cerca de tu enemigo, la cual debe estar compuesta de 2 cuarteles y un establo, comienza a entrenar dos lanceros en cada cuartel, y déjalos dentro de los cuarteles. Cuando llegues a castillos (17:00-18:00 aprox.), la distribución de aldeanos debe ser:

Comida: 12

Granjeros:12

Leñadores:11

Mineros de oro:2

EDAD DE LOS CASTILLOS: AL ATAQUE

Cuando llegues a castillos (17:00-18:00) construye 2 talleres de maquinas de asedio en tu base de avanzada, sigue creando aldeanos, poniéndolos en los recursos que vayas necesitando después de haber puesto 2 en la piedra, cuando los talleres de maq. De asedio estén completos, comienza a construir 2 escorpiones en uno y una catapulta de trayectoria plana y un ariete en el otro. Entrena 3 jinetes y dos

Rush con maquinas de asedio

Escrito por Jacobo

lanceros mas, sigue construyendo escorpiones después de que tus primeras unidades de asedio se completen, y avanza en el territorio enemigo cuando tengas 4 escorpiones, guarece 4 lanceros dentro del ariete, así se moverá mas rápido y atacara mejor y puedes desguarecerlos para defenderlo. Primero ataca el oro y la piedra, intentando cortar la habilidad de tu oponente para crear tropas de alta calidad (como los jinetes, el counter mas efectivo), destruye las casas con el ariete (así el enemigo tendrá que esperar la construcción de nuevas casas para entrenar nuevas unidades). Siguen construyendo escorpiones y un par mas de arietes y avanza mas y mas en el territorio enemigo. Intenta destruir los edificios militares y comienza a atacar con tus jinetes.

Con tu armada de escorpiones creciendo, trata de arrasar con cualquier unidad que entre en tu alcance. Además usa tu catapulta para destruir el centro urbano enemigo (los aldeanos se pueden desguarnecer y destruir un ariete). Intenta controlar las minas de piedra y oro cercanas con tus escorpiones, sigue destruyendo casas con tus arietes y produce mas catapultas, destruyendo el centro urbano.

Eventualmente, incluso con el continuo asedio, tu enemigo podría alcanzar la edad de los castillos. Construye un castillo cuando tengas la piedra suficiente, y entrena varios invasores de pastos (o jinetes si no eres celta), y mándalos a que peinen el área y maten cualquier aldeano que encuentren. Cuida tus maquinas de asedio con unos cuantos invasores de pastos/jinetes y ordena a tus maquinas que entren en formación escalonada, ya que tu oponente podría intentar aplastar tus escorpiones con un catapultado. Con la habilidad para construir mas centros urbanos, tu oponente va intentar expandieres rápidamente. Para combatir esto, intenta rodearlo completamente y patrullar las orillas, con tu economía expandiéndose y tu enemigo lisiado, es hora de avanzar a imperial y terminar con tu oponente.

EDAD IMPERIAL : EL GOLPE FINAL

Sigue hostigando a tu enemigo, golpeando con oleadas de escorpiones y tropas, invasores de pastos o jinetes. Existe una pequeña oportunidad de que el oponente haya enviado algunos aldeanos a un "refugio" temprano en el juego, así que envía a tu explorador a que escanee el mapa. Si encuentras una base de tu oponente, envía las tropas adecuadas para destruirla (invasores de pasto/jinetes usualmente son suficientes pero talvez quieras enviar un ariete). Construye un par de lanzapiedras para apoyar a tus arietes y acabar lo que quede de tu enemigo