

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

Esta es la descripción de un rápido rush feudal que incluye alcanzar la Edad Feudal entre 9:45 y 10:45, atacando con una fuerza principalmente de arqueros y haciendo torres en la base del enemigo, mientras continuas haciendo aldeanos en la tuya.

El objetivo principal es atacar con una fuerza eficaz lo antes posible. Si se hace correctamente, puedes estar en la base enemiga incluso antes de que él llegue a feudal.

Pienso que China tiene el más rápido rush feudal, con sus tres aldeanos iniciales de ventaja y el hecho de que su centro urbano te ahorra una casa. Persia tiene el siguiente más rápido (unos 30" más lento que el chino) por sus +50 de comida y madera iniciales. En ambos casos, normalmente hago una salida de 22 aldeanos + 1 explorador. Lo que sigue describe la versión china, que es la que normalmente hago. La principal diferencia si lo haces con Persia es que probablemente deberás investigar el telar después del último aldeano antes de feudal, en lugar de con el primero.

Hacia Feudal

Los primeros 15 aldeanos van a comida. Del 16 al 22 irán a madera. Investiga el telar en cuanto salga el primer aldeano. Pon los primeros 6 aldeanos en ovejas y el punto de reunión del Centro Urbano (CU) en las bayas. Tu primera prioridad es eliminar todo retraso en la producción de aldeanos. Debes anticiparte a la creación del próximo aldeano y estar listo para ordenar uno nuevo en cuanto tengas 50 de comida. En cuanto puedas, ten unos cuantos en cola.

Si no ves ovejas nada más empezar, envía cinco de tus aldeanos a las bayas y luego transfiérellos a ovejas cuando vayan al CU a descargar. Usa el sexto aldeano para ayudar al explorador a encontrar las ovejas.

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

Pon al aldeano que no está en las ovejas a construir una casa. Como muy tarde, tienes que empezar cuando tu segundo aldeano comienza a hacerse. Cuando termine, mándalo a las ovejas.

Para poder hacer nuevos aldeanos, a veces necesitarás forzar a los pastores a que depositen la comida en le CU antes de que se termine de hacer el que está en proceso. Esto puede ahorrarte 15 segundos o más en tu tiempo de feudal, que es significativo para un ataque temprano de este tipo.

Tu segunda prioridad es encontrar los dos jabalíes que suelen rondar el pueblo. Para cuando tengas cinco aldeanos en bayas, deberías haber atraído uno hasta ellos. Entonces, deposita la comida de bayas en el molino y mata al jabalí. Es importante ahorrar todas las bayas que puedas para cuando estés en feudal y necesites una fuente de comida que requiera menos control. No deberías tener que hacer granjas o cazar mientras estás en las primeras fases de tu ataque.

Atrae al segundo jabalí hacia los pastores del CU.

Cuando atraigas jabalíes, no empieces a huir con tu cazador hasta que el jabalí esté a punto de cogerlo (Nota de Diver: si hay lag la has cagado, lo aviso). Vigila para que el jabalí no se vuelva atrás. Si se para, dispárale de nuevo. Si estás corriendo hacia le CU puedes ordenarle al aldeano que se refugie. En cuanto lo haga, sácalo para que haga algo. Si corres hacia el molino, haz círculos en torno a él mientras los demás aldeanos matan al jabalí.

Cuando la población llegue a 16, cambia el punto de reunión del CU a un árbol.

Hacia los 7:30 deberías haber conseguido lo siguiente: una población de 21 (20 aldeanos + 1 explorador), dos jabalíes localizados, oro y piedra localizados, y un rebaño de ciervos localizados. Esto te proporciona todos los recursos que necesitas para un fuerte ataque en Feudal y expansión económica. Si no alcanzas una población de 21 alrededor de 7:45, un rush feudal es aún viable, aunque más arriesgado, dado que no llegarás a feudal hasta alrededor de 10:45. Si no has cumplido todos esos objetivos hacia 7:45 contra un buen jugador, más bien deberías ir a castillos rápido con una población de 30 que sería realizable en 17:00 con China. Siguiendo con el rush feudal, una vez que tu explorador ha encontrado todas esas cosas,

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

envíalo a buscar al enemigo.

Controla a los leñadores que cortan árboles junto al CU. Cuando hayas hecho las tres casas que necesitas y los leñadores tengan suficiente madera para juntar 100, vuélcala en el CU y construye un aserradero junto a un bosque, preferiblemente el que esté más cerca del oro y la piedra.

Mientras, controla a los de la comida y calcula si tienen suficiente comida para llegar a 500. Si es así, vuélcala en el CU o en el molino.

Si todo ha ido en su tiempo, deberías tener el aserradero, las 500 u. de comida y tu 22º aldeano (población=23) más o menos al mismo tiempo.

Practica esta salida contra el ordenador hasta que seas capaz de picar Feudal antes de 8:20, que te da un tiempo de Feudal de 10:30. Si no lo consigues, reinicia la partida y prueba otra vez. Cuando lo hagas bien, serás capaz, en ocasiones, de picar feudal a los 7:40, lo que te dará un tiempo de Feudal de 9:50

Preparativos durante la transición a Feudal

Envía dos aldeanos hacia el enemigo, serán tus constructores de vanguardia (CV).

Deja dos aldeanos en comida, y pon todos los demás en madera. Puede ser útil dejar entre 3 y cinco cortando árboles cerca del CU para evitar los embotellamientos en el aserradero.

Cuando vayas por el 75% de Feudal, tus CV deberían arrancar a construir un cuartel en un

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

buen lugar cerca del enemigo, con fácil acceso a sus leñadores y cerca de la mina de oro. Tu explorador debería asegurarse de que en la zona donde quieres construir el cuartel no haya aldeanos o edificios enemigos, para no ser descubierto.

En cuanto tengas 100 de madera después de construir el cuartel, envía un leñador a construir un pozo minero para el oro. Si hubiera cerca piedra, colócalo entre los dos para ahorrar madera.

Todo este tiempo tu explorador debe estar moviéndose en torno al pueblo enemigo en zonas no exploradas, para localizar los lugares a los que éste puede huir. Márcale una ruta para no estar todo el rato controlándolo.

La Edad Feudal

En cuanto llegues a Feudal empieza a hacer una arquería con tus CV.

Construye una casa.

Empieza una segunda arquería en cuanto tengas los 175 de madera. Debería ser antes de que la primera esté hecha.

Empieza a crear aldeanos y pon el punto de reunión en comida (bayas, preferiblemente) Cuando tengas 7 en comida, ve cambiando el punto de reunión al recurso que más necesites.

Pasa 8 de los leñadores a oro, para tener 9 mineros en total. Deberías hacerlo en cuanto veas que no tendrás problemas de madera para la segunda arquería.

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

Envía dos aldeanos más a unirse con los CV. Probablemente de los leñadores, aunque podrían ser mineros si tienes exceso de oro.

En cuanto puedas, empieza a poner arqueros en la cola. Haz también un par de piqueros en el cuartel.

Empieza a minar piedra. Pasa 4 de oro y 4 de madera a piedra. Si vas justo de madera, coloca el punto de reunión del CU en la piedra en vez de pasar a los leñadores.

Cuando tengas 5 ó 6 arqueros, dos piqueros y 4 CV ataca al enemigo, dando prioridad a su madera y después a la piedra y al oro. Si es posible, pon tu ejército entre los aldeanos enemigos y su CU antes de atacar, pero asegúrate de que no quedan dentro del alcance del CU. Ponlos en actitud de "mantener posición" para que no sigan a los aldeanos hacia el CU.

Mientras tus unidades militares atacan, empieza a hacer torres solapadas con tus CV para controlar sus recursos. Prueba a colocarlas de forma que cubran varios a la vez.

Mantente haciendo arqueros sin parar y distribúyelos para prevenir que el enemigo siga recogiendo recursos hasta que puedan ser sustituidos por torres o murallas. Si el enemigo llega a Castillos y está cogiendo oro, investiga la flecha y la armadura para arqueros y mantén a los arqueros en grupos de 5 con al menos un piquero o dos.

Si el enemigo construye una torre, coloca a los arqueros debajo de ella para que la torre no les alcance. No lo hagas contra un teutón, dado que consigue los matacanes gratis y automáticamente al llegar a Castillos.

Si el enemigo tiene más de una torre, busca un sitio donde puedas construir una que no esté a su alcance pero controle los recursos. Suele ser posible, pero si te resulta difícil, investiga la flecha.

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

Tu explorador debería mientras encontrar a los aldeanos que se recolocan en otro lugar. No dejes que el explorador se pare. Cuenta con que el enemigo buscará otro lugar para los leñadores en cuanto ataques el primero. Encuéntralo y atácalo inmediatamente. En este momento la madera es el recurso que más necesita.

Rodea el CU del enemigo con arqueros -recuerda que estén en "mantener posición"- y/o torres. Si el enemigo es teutón, necesitarás más bien torres, preferiblemente con "flecha". Una torre con tecnología de "flecha" investigada, tiene un alcance de 9 mientras que el CU teutón lo tiene de 11, lo que deja sólo un margen de dos casillas seguras a sus aldeanos. Las demás civilizaciones no tienen margen de seguridad.

Si se defiende con guerrilleros, usa a los piqueros, aldeanos y torres para atacarlos. Si has hecho bien el trabajo con sus leñadores, no deberías ver muchos guerrilleros. No obstante, si los ves, retírate a las torres y haz algunos hombres de armas.

Cuando se te acaben las bayas en casa, ve a cazar los ciervos que ya tenías localizados. Después, empieza a hacer granjas. Deberías tener suficientes leñadores para poder hacerlas. Deberías tener una mejor economía que el enemigo, y ya deberías estar cerca de picar a Castillos. Si el enemigo está en castillos, asegúrate de tener algunos piqueros en casa.

Cuando tengas unos 30 aldeanos, envía tres aldeanos a amurallar los lugares con oro y piedra en los que el enemigo pudiera recolocarse. No marques la muralla hasta que estés en el sitio, para que el enemigo no lo destruya. Si hay alguien allí, envía alguna fuerza para apoyar a los aldeanos y haz una torre.

Después de Feudal

Probablemente no puedas acabar completamente con el enemigo en Feudal. Así que debes planear ir a Castillos pronto. Con tu continua creación de aldeanos durante la edad feudal, deberías estar en buena posición.

El flush de arqueros

Escrito por Jacobo

Mi objetivo en Castillos es normalmente usar mi ventaja económica para poner varios CU y aumentar mi población para ir a imperial. Mientras tanto, es importante continuar atacando al enemigo para mantener su economía en jaque. También es útil investigar los matacanes, la torre de guardia y la flecha de punzón para hacer las torres más poderosas. Así el enemigo tendrá problemas para acercarse al oro y la piedra que has protegido con ellas. Un pequeño grupo de caballeros será útil para acabar con los arietes que pudiera enviar. Los caballeros no necesitarán más apoyo que el de las torres a las que ellos protegen.

Conclusión

Creo que parte de la ventaja de este ataque es que tu oponente no lo espera tan pronto. Especialmente en AoK en el que la pantalla de logros ha sido eliminada hasta el final. La amenaza de un rush en feudal puede ser tan eficaz como el hecho en sí, dado que obliga al enemigo a gastar recursos para defenderse de un ataque que quizá nunca llegue.