

Recientemente he estado escuchando debates sobre la viabilidad de atacar en Castillos. Algunos piensan que son necesarios y otros piensan que es una pérdida de tiempo. Hay gente en el medio que piensa que es posible si se hace bien, pero generalmente es arriesgado.

RAZONES PARA ATACAR

Con la excepción de diferencias en estilos de juego, mapas y civilizaciones, existen 3 teorías primarias por las que un jugador podría querer hacer un ataque temprano en Castillos.:

Igualación de Recursos. Ocasionar al enemigo el gasto de más recursos en defenderse que tu en atacar.

Iniciativa. Poner al enemigo a la defensiva y forzarlo a que reaccione frente al ataque.

Control del Mapa. Ganar el control a lo largo del mapa y obtener los recursos apreciados mientras el enemigo defiende su ciudad encerrada.

- Igualación de Recursos

Con el fin de hacer la igualación de recursos un argumento apremiante, necesitarás matar más de lo que tu desembolsas en termino de recursos.

Uno de los métodos menos costosos es la edificación de una torre cerca de uno de los recursos del enemigo. Esto hará que mates a un aldeano o dos y lo forzarás a abandonar su campamento en busca de una nueva área, todo ello por el coste de una simple torre.

Si él contraataca, entonces tendrás unos puntos de bonus, especialmente si usas un pequeño grupo de tropas como apoyo.

En Castillos, sin embargo, tu oponente plantará CU y empezará a hacer tantos aldeanos como sea posible. Será mucho más difícil atacar su economía y mantenerse lejos de sus horribles CU.

Las pérdidas típicas para un ataque a un CU son de 2:1. Esto es de 2 unidades militares por cada aldeano matado.

Muchos jugadores creen que incluso si tu sacrificas más recursos de los que pierdes, estás todavía desestabilizando su economía. Desafortunadamente, este no es el caso contra buenos juegos.

Por ejemplo, imagina que ambos pasais a Castillos con el mismo tamaño de economía. En

La psicología del ataque en castillos

Escrito por Jacobo

castillos él hace un total de 30 aldeanos adicionales. Tu haces 10 Aldeanos y 20 unidades militares. Utilizas esos 20 militares para atacar su Ciudad y derribar un CU y 10 aldeanos. Esto sería una proporción de pérdida 2:1.

Un monton de jugadores dicen "Si, pero el tiene que reemplazar ahora esos Aldeanos". La replica real es un poco diferente. Despues del despeje del humo, él todavía tiene 10 aldeanos más que tú. Esto significa más recursos llegando.

La igualación de recursos no es una buena razón para un ataque en castillos.

- Iniciativa

Otra teoria de ataques tempraneros es para ganar la iniciativa. Mantener una ofensiva contra el enemigo le forzará a reaccionar y mantener unidades defensivas estacionadas en su ciudad.

Mantenerlos en un pequeño ataque puede tener efectos psicologicos devastadores, incluso si el daño en sus recursos es insignificante. Jugadores bajo ataque algunas veces asumen una mentalidad defensiva, tanto que intentan no perder, fracasando en el contraataque.

Este es el porque el hostigamiento de unas pocas tropas en Feudal puede ser tan devastador. Le dices al enemigo, Estoy aquí y SÉ donde Estás. De hecho, un par de arqueros o de caballos enviados en el momento preciso pueden mantener al enemigo a la defensiva por un gran rato.

Ganar la iniciativa es una buena iniciativa para atacar en Castillos.

- Control del Mapa

El control del mapa significa usar tu ataque para obtener tiempo para expandirte por otras areas del mapa. Entonces tu puedes crear nuevas bases o ciudades para proteger recursos y puntos de control.

Mientras él está ocupado defendiendose y manteniendo su armada en su ciudad, tu puedes mover libremente a tus aldeanos para una expansión.

Ya que los CU son dificiles de destruir sin una fuerza agobiadora, es mucho más facil coger y mantener el control sobre las areas sin ocupar del mapa.

La psicología del ataque en castillos

Escrito por Jacobo

Esto es extremadamente poderoso. Esta sola razón es el porque de tantos ataques en Castillos son exitosos. Usando un ataque temprano en castillos para mantener al enemigo amarrado a su ciudad, te permitirá expanderte y capturar las localizaciones de los recursos a los que el enemigo no podrá llegar a desalojarte hasta Imperial.

CONTRARRESTAR ATAQUES EN CASTILLOS

Incluso mientras estás bajo ataque:

- Contraataca agresivamente

Tu tienes que contraatacar para desalojar al enemigo su posición de iniciativa. Muchos de los atacantes descuidan su defensa en su ciudad mientras ellos están atacando.

Ellos piensan que gastarás tus esfuerzos en defender y olvidarás el ataque. Esta es su mayor debilidad y podrás herir severamente su economía.

Deberás contraatacar a toda costa. Si pierdes la iniciativa, entonces perderás el juego.

-Expande tu territorio

Desembarca en otras islas o edifica en otras áreas del mapa. Expandete tanto para que el enemigo no te encierre en una área. Una vez que te haya acorralado será difícil de que salgas.

Si piensas que puedes alcanzar Imperial mucho antes que tu enemigo, entonces este será tu camino de salida, pero es más fácil expandirse pronto que tarde.