

La civilización Persa

Escrito por Jacobo

La persa es una civilización muy particular. Son los más débiles de todos en cuanto a defensa y poseen la línea de caballería más poderosa del juego, gracias al elefante de guerra, que resulta ser la unidad del juego más poderosa aunque también la más vulnerable. Sin embargo, los persas tienen la ventaja de producir rápido porque pueden crear aldeanos y barcas de pesca más rápido que cualquier otra civilización, al igual que comienzan el juego con algunos recursos de más. La ventaja de la producción será de ayuda para los principiantes a corto plazo, pero se sentirán muy decepcionados cuando su unidad principal, el elefante, sucumba ante los piqueros y monjes a una velocidad espantosa.

Ventajas culturales

Comienzan el juego con 50 puntos más de comida y 50 puntos más de madera.

El centro urbano tiene el doble de puntos de impacto y funciona un 10% más rápido en la Edad Feudal, un 15% más rápido en la Edad de los Castillos, un 20% más rápido en la Edad Imperial.

El muelle tiene el doble de puntos de impacto y funciona un 10% más rápido en la Edad Feudal, un 15% más rápido en la Edad de los Castillos y un 20% más rápido en la Edad Imperial.

Ventajas del equipo

Los jinetes, los caballeros y los paladines tienen dos puntos más en el ataque frente a todas las unidades de tiro con arco.

Puntos fuertes

Los persas tienen una línea de caballería impresionante que se puede comparar con la bizantina. La inclusión de elefantes hace de los persas una civilización poderosa en las batallas a campo abierto y les permite arrasarse ciudades con gran facilidad. No hay prácticamente nada que pueda resistir a un ataque de 20 elefantes, que puede echar abajo un centro urbano o un castillo en pocos segundos. Los elefantes son tan resistentes que, de hecho, pueden actuar como arietes improvisados en caso de necesidad.

Los persas son muy buenos en los mapas con islas y zonas costeras porque disponen de todo tipo de barcos, y sus muelles producen barcos más rápido. Si se organizara una carrera para llevar las naves de guerra a mar abierto, los persas ganarían por mucho y lograrían en poco tiempo el dominio naval. En los mapas con agua, los persas son una buena civilización con la cual jugar.

La tecnología de asedio persa es buena, y con sus elefantes y su caballería, forman una civilización ofensivamente excelente. Pueden pasar sin problemas la más maciza de las fortificaciones. El jugador persa puede jugar bien contra un jugador defensivo, sobre todo porque los persas también disponen de unidades de armas de fuego.

En los juegos por equipos, los persas tienen una ventaja especial porque son los que mejor manejan a los arqueros. Los arqueros son otra unidad que puede abatir las tropas enemigas

La civilización Persa

Escrito por Jacobo

desde lejos, sobre todo si se enfrentan a los ingleses o a los chinos. Con la ya fuerte línea de caballería, tendrán incluso más poder sobre los arqueros.

Puntos débiles

Los persas poseen la más débil de las infanterías del juego. Carecen de las dos unidades de infantería de la Edad Imperial. Por supuesto, el elefante compensa esta pérdida de fuerza bruta, pero una vez más, el elefante es vulnerable a la conversión. Los persas también carecen del ballestero y no disponen de la mejora de la embrasadura, con lo que sus arqueros sufren algunas deficiencias de poder.

Otra vulnerabilidad de los persas es que sus monjes son como mucho de tipo medio, y carecen de varias tecnologías.

Los persas tampoco son especialmente buenos en defensa porque no disponen de torres del homenaje, torres de bombardeo, ni murallas fortificadas. A pesar que los elefantes son buenos en el ataque, son lentos y por ello no constituyen la mejor defensa. La victoria por maravillas no es precisamente el fuerte de los persas.

Los persas necesitan mucha comida, lo que hace que el jugador necesite más aldeanos que ninguna otra civilización.

Por último, hay que tener mucho cuidado con el elefante de guerra. Tiene un número increíble de puntos de impacto, un ataque prodigioso y puede ganar en una batalla cuerpo a cuerpo con cualquier otra unidad. Pero es muy susceptible a la conversión debido a su poca velocidad. Si un monje enemigo convierte a un elefante de guerra de elite, ningún elefante de guerra persa hará caso de su blanco actual y todos atacarán al elefante de guerra, mientras que el elefante convertido, gracias a su alboroto, herirá a todos los elefantes que se encuentre de frente. Por lo que los monjes son una debilidad. El jugador persa deberá investigar la fe lo antes posible y asegurarse que dispone de mucho oro y alimentos para sostener a su ejército de elefantes.

Unidades no disponibles

Los persas no disponen de las siguientes unidades: ballestero, espadachín de mandoble, campeón, onagro de asedio, torre del homenaje y torre de bombardeo.

Tecnologías no disponibles

Los persas no disponen de las siguientes tecnologías: carpintero naval, muralla fortificada, redención, santidad, expiación, iluminación, embrasadura, grúas e ingeniero de asedios.

Estrategias

Los 50 puntos de comida y madera ayudan un poco, pero cualquier jugador bueno puede acabar con esa diferencia en un momento. Así que el jugador persa tiene que construir de forma normal y alegrarse del pequeño aumento. Puede construir un cuartel y dos casas

La civilización Persa

Escrito por Jacobo

inmediatamente y luego atacar directamente si lo desea, para lo que producirá de tres a cuatro milicias y atacará al enemigo. Primero tiene que rastrear y cuando encuentre al enemigo más próximo, atacará su ciudad. Se retirará inmediatamente cuando toque la campana de la ciudad y repetirá sin cesar la estrategia hasta que canse al enemigo. Por supuesto, lo que ha logrado es probablemente matar a muy pocos aldeanos, pero ha conseguido que dejen de recoger recursos. Esto no se debe intentar en grandes mapas en los que jueguen más de tres personas, porque de otro modo, sufrirá terriblemente.

Los persas pueden producir aldeanos más rápidamente que nadie, así que el jugador persa puede intentar conseguir una población de unos veinte aldeanos pronto, con lo que puede recoger los recursos, sobre todo si quiere acosar al enemigo ya en la Alta Edad Media.

Una manera muy buena de burlar al enemigo es lanzar un pequeño ataque con un grupo de elefantes en la Edad de los Castillos. El oponente se asustará y producirá muchos piqueros o monjes. Luego, en el siguiente ataque, los persas se lanzarán al campo de batalla con una serie de arqueros y de caballerías de arqueros. Acabará con los pobres monjes y piqueros. Este tipo de maniobra funciona bien para aquellas civilizaciones que, como la persa, parecen tener un camino abierto hacia el éxito militar. Si el enemigo se percata, los persas tendrán que atacar agresivamente utilizando una unidad diferente.

Si los persas deciden llevar a cabo una estrategia con elefantes, se llevarán consigo al menos el mismo número de caballerías de arqueros para que acaben con los monjes y los piqueros. Si no lo hacen, los elefantes caerán rápido y, lo que es peor, regresarán a cazar a los persas bajo las órdenes del enemigo.

En todos los aspectos, los persas son una civilización media, reforzada sólo por los elefantes. En los mapas con agua funcionan bien, pero en general, no se encuentran entre las mejores civilizaciones.

Lo más importante para los persas es investigar la fe lo antes posible.