Mientras que los tiempos del castillo consiguen más rápidamente y más rápidamente comenzamos a topar para arriba en el límite teórico en cómo rápidamente puedes estar y todavía tener suficientes recursos para atacar a tu enemigo. Como fue demostrado en el desafío del tiempo del castillo, los tiempos prácticos del castillo pueden estar como 12:00 o más bajo, dado suficiente tiempo a los acontecimientos del micromanage. Al menos escudándose las hojas demasiado rápidas débiles e incapaces desarrollar a suficientes militares para aprovecharse de tu velocidad.

Tiene sentido que hay un cierto tiempo óptimo para escudarse eso permite velocidad pero también suficiente economía. Esa vez óptima estaba hasta ahora alrededor de 15:30 o tan.

Sin embargo, mientras que puttering alrededor en Microsoft, el sheriff ha estado trabajando en algunas nuevas estrategias del asesino al whomp en sus probadores del compañero. Una de esas estrategias es sus acometidas del monk de Saracen - que ahora revelamos al resto del mundo de AOK. Esta nueva estrategia se parece bajar el auge en los viejos pensamientos del tamaño de la economía necesario para apoyar una ofensiva, especialmente cuando los tiempos del castillo ahora son dos minutos completos debajo de los viejos tiempos. ¡En juegos verdaderos, derrotar a opositores verdaderos, sheriff ha alcanzado tiempos del castillo de 13:30 inferior!

Este artículo explica el concepto general, contiene un ejemplo registrado del juego en la acción (contra opositores verdaderos), y sigue con algunas implicaciones más amplias para la estrategia de AOK. Las acciones paso a paso del sheriff se presentan en el extremo para los que no puedan repasar el juego ni deseen más detalle.

El concepto es básicamente cuádruple:

Al principio, nosotros feudales temprano con solamente 19 aldeanos.

En segundo lugar, usando el mercado, podemos mejorar la economía temprana del Saracen negociando nuestra piedra inicial para la madera y el alimento, mejorando nuestro tiempo del castillo perceptiblemente. Esta es la razón por la cual utilizamos Saracens: sus tarifas son mejores.

Minamos después la piedra casi exclusivamente, negociándola lejos para el oro, que podemos entonces utilizar para comprar un poco de madera adicional para nuestros edificios del castillo. Una vez más esta es la razón por la cual utilizamos Saracens: sus tarifas son mejores.
El convertir de los Monks

Finalmente, utilizamos a monks, en masa, que no tienen ningún contador esto temprano en el juego, y permitimos que nos centremos la mayor parte de nuestra economía entera en el oro.

¿Cómo podemos mejorar esta estrategia?

Menos o más aldeanos no se parecen mejorar funcionamiento perceptiblemente. Pocos aldeanos no bajan hora de escudarse y más aldeanos retrasan el asalto.

Otras civilizaciones son opciones posibles para esta estrategia, pero tendría que ser modificada para explicar un funcionamiento mercado-que negocia más pobre. Por ejemplo, el chino debe poder conseguir escudarse muy temprano y él podría también hacer solamente a monks. Es importante tener santidad y rescate, sin embargo. Usando otras civilizaciones - puede ser que llamemos esto el DESPLOME (para las acometidas del Monk)

En juegos del equipo, tener un aliado Byzantine hace esta estrategia asombroso eficaz. Tu ejército del monk es casi invencible, puesto que la prima Byzantine del equipo es 3x más rápidamente curativo

Si el enemigo defiende con la torre, podemos cambiar rápidamente a producir espolones.

¿Cómo podemos mejorar contadores a esta estrategia?

Las torres son la única medida defensiva verdadera. Los Monks tienen una gama de 9 y las torres tienen una gama de 8. Es posible mantener a monks ausentes con algunas torres.

La economía de SMUSH es muy magra y no hay defensas en el país. La fabricación de algunos archers y enviarlos a la base de SMUSHers podrían devastarlo, especialmente si la haces temprano bastante.

En juegos del equipo, tu aliado puede escudarse acometidas el SMUSHer y machacar su economía. En juegos del equipo es vital importante que tu aliado también acomete al otro opositor para evitar que la ayuda venir y te lastime.

Cuál este los medios son ése contra un SMUSH, necesitarás defender con las torres, o atacar con las unidades feudales. Las unidades que defienden en el país son probables conseguir convertidas y utilizadas contra ti. Sus monks son una blanco pobre a menos que puedas limpiar todos hacia fuera. Eres mejor de atacar su base.) puesto que las torres son generalmente un asunto perdidoso cuando están utilizadas en el país en la defensa, atacando con las tropas feudales de la edad serán muy probablemente la mejor defensa.

El plan paso a paso del sheriff es muy simple y se puede ejecutar por casi cualquier persona. Tu funcionamiento puede variar basado en el mapa, el número de recursos, tu opositor, y otros males que te acontezcan. Observar que esto no está contra una computadora; esto es un juego verdadero con los opositores verdaderos con el retraso verdadero. Notarás muchos errores y áreas donde él habría podido mejorar.

El plan

* Aldeano 1: La casa de la estructura, entonces muele entonces bayas del frunce
* El explorador se mueve alrededor en los círculos concéntricos que identifican ovejas, bayas, y 2 verracos. Entonces del explorador madera, oro y piedra hacia fuera
* Aldeanos 2 y 3: Casa de la estructura, oveja de la matanza
* Aldeanos 4 - 6: Ovejas de la matanza

* Tantos aldeanos en una oveja como sea posible
* Aldeano 7: Bayas del frunce
* Aldeanos 8 y 9: Ovejas de la matanza
* Mover tus ovejas siguientes más cercano a los aldeanos así que pueden comenzar en el siguiente inmediatamente
* Aldeano 10: Bayas del frunce
* Aldeano 11: Casa de la estructura, bayas del frunce
* Aldeanos 12 - 14: Madera de la tajada (stragglers)
* Aldeano 15: Verraco #1 del señuelo
* Aldeano 16: Bayas del frunce
* verraco de la matanza de 10 aldeanos
* Tantos aldeanos en un verraco como sea posible
* Aldeano 17: Bayas del frunce
* Aldeano 18: Verraco #2 del señuelo
* 2 interruptores van campo de la madera de construcción de la estructura
* Aldeano 19: Madera de la tajada (bosque)
* Localizaciones enemigas del explorador con el explorador
* 10-11 verraco de la matanza de los aldeanos

7:36

* Mejora feudal del tecleo
* movimiento de 3 comedores del verraco a la madera - el resto va a acabar ovejas

9:46

* Alcance feudal
* Comenzar inmediatamente el mercado
* Utilizar a un aldeano (bayas) si es posible, a menos que tengas bastante alimento
* Los aldeanos de las ovejas se trasladan a la madera
* La piedra del comercio 200 para el oro, entonces compra 100 alimento y 100 madera
* Herrero de la estructura

11:12

* Mejora del castillo del tecleo
* Nota - no hemos conseguido ninguna mejoras
* 2 aldeanos delanteros se mueven hacia fuera
* El sheriff no utiliza a explorador para escoltar a aldeanos - recomendaría esto basada en ningún telar

12:27

* 9 aldeanos movimiento y comienzan a minar la piedra
* Ahora tenemos 2 delanteros, 2 en bayas, 9 en piedra y 6 en la madera
* Construir las casas de un par

* Vender la piedra en el mercado y comprar el woof bastante para construir a los monasterios (la madera 350)

13:52

* Castillo del alcance
* Inmediatamente monasterios de la estructura 2
* Reloj cómo él oculta y guarda a sus dos aldeanos delanteros
* Monks del tren 2
* Los aldeanos adicionales del tren como alimento permiten
* Comenzar a convertir a aldeanos enemigos
* Entrenar a 2 monks
* Como las bayas funcionadas hacia fuera, utilizan un poco de madera para hacer dos granjas
* Cuando el precio de la venta de las gotas de piedra debajo de 100, mueve a todos los mineros a la pila del oro
* Investigar el fervor y la santidad para conseguir puntos de la velocidad que convierten y del golpe
* Investigar el rescate tan rápidamente como sea posible
* Utilizar a aldeanos convertidos a la piedra de la mina en la ciudad enemiga
* Construir el taller del sitio para acabar del TC